

CHOISISSEZ LA BONNE INTERVENTION (1)

Rappels :

Attaque, Sacrifice, Barrage : Ce sont les termes à employer en intervention.

Si l'ouverture ne peut se faire au-dessous de 12H ou 13HL pour des raisons de sécurité, l'intervention, qui obéit à des critères très différents, peut se faire sans risque à partir de 9HL (voir les cours sur les enchères compétitives), à condition de présenter des critères suffisants. Parfois, on peut même intervenir très faible (au son des enchères précédentes, par exemple).

Faut-il passer ou intervenir ? Critères :

- **La possibilité de trouver un contrat satisfaisant** (pas forcément gagnant, mais qui serait compétitif). En tournoi par paires notamment, il faut se battre pour un score partiel avantageux. Laisser jouer 2♥ ou 2♠ sans se battre devrait être l'exception...
- **L'indication d'une bonne entame** : encore faut-il que l'on ne risque pas d'être contré, même à bas niveau. Une couleur au moins 5^{ème} est tout de même nécessaire.
- **Gêner l'adversaire** : sans parler des psychics, qui ne seront pas traités ici, le risque de contre doit également vous faire réfléchir : il faut ici aussi une couleur au moins 5^{ème}.

Le choix de l'intervention :

- Contre d'appel ou couleur ?

Principe : Une couleur doit toujours être préférée à un contre d'appel.

Intervention à la couleur :

- Evidemment, elle doit être 5^{ème} au moins. La force : 9HL à 18HL, avec deux tranches assez différentes :
 - 9 à 12HL, vous n'auriez pas ouvert : la couleur est forcément belle (♠ARV98 ♥93 ♦542 ♣873).
 - 13 à 18HL : vous auriez ouvert. La couleur peut être quelconque (♠D10865 ♥RD6 ♦A2 ♣DV3)
- Intervention au niveau de 1 : Peut être assez souple, le danger étant faible. En revanche,
- Intervention au niveau de 2 (sur 1, sans saut) : Il faut être beaucoup plus draconien, avec 6 cartes :
 - Ex : ♠DV10 ♥R85 AV962 ♣RD : passé. ♠V62 ♥87 ♦ARV1087 ♣87 : 2♦.

**Principe : En 2 sur 1 sans saut, n'intervenez qu'avec six cartes.
11HL suffisent alors pour intervenir**

- Remarque : Avec 5 cartes, rien n'empêche d'intervenir plus tard, « au son des enchères ».
 - Un ex. précédent, ♠DV10 ♥R85 AV962 ♣RD, après 1♠-P-2♠-P-P-3♦ maintenant (TPP) !
- En match par paire, en mineure, on intervient souvent avec 5 belles cartes en mineure :
 - Un exemple comme celui-ci est admis : ♠V ♥D64 ♦ARV109 ♣10965 : 2♦.
- Parfois, on admet, avec une très belle couleur, la présence de 5 cartes seulement, surtout à ♥.
 - Voici un exemple : ♠V65 ♥ARD97 ♦A86 ♣73.
 - ▶ Le partenaire doit enchérir comme si vous aviez 6 cartes, car le système (SEF) les prévoit.

Le contre d'appel

- Devrait être nettement plus rare que l'intervention à la couleur. Il faut être très rigoureux :
 - En effet, on oblige son partenaire, même s'il a 0 points, à parler. Exemple :
 - ▶ Vous contre avec une main idéale, sur l'ouverture d'1♦, ♠RD65 ♥DV103 ♦5 ♣A1076 = X.
 - ▶ Votre partenaire : ♠43 ♥52 ♦76432 ♣V853. Une seule réponse possible : 2♣. Heureusement que votre contre était idéal. Si vous aviez eu ♠RD65 ♥DV103 ♦985 ♣A2, qu'auriez-vous fait ?
 - Le partenaire a d'autant plus de chances de répondre dans une couleur que la vôtre est courte.
 - ▶ Rappel : Il faut supporter n'importe quelle réponse sans saut du partenaire (0 à 7HL).
- Deux zones : Le contre d'appel « faible » 12 à 17H, et le « fort », à partir de 18H ou 19HL.

Principe : Pour contrer, il est indispensable d'avoir l'ouverture.

**La distribution est d'autant plus idéale qu'on contre « faible » juste au-dessus de 11H.
A partir de 18H ou 19HL, on peut contrer toute distribution.**