

## LES FITS MAJEURS APRES INTERVENTION

Système évoqué : standard français. Cf. J.-P. Desmoulins, *Le Bridgeur n° 831* de septembre 2009. Révision après lecture de M. Bessis, *Le Bridgeur n° 837* de mars 2010.

- Il y a une différence importante selon le type d'intervention : X ou couleur :
  - Contre ne fait pas monter pas les enchères, mais permet le Surcontre.
  - L'intervention à la couleur mange au contraire de l'espace, mais permet le cue-bid.
- Le 2SA fitté n'existe plus, SA devenant naturel (et non fitté) après intervention ou X.

### Principes généraux :

- Les fits naturels sont très peu affectés (sauf Truscott, qui permet un barrage naturel au niveau de 3).
- Attention : le Splinter n'existe plus, sauf à ♠ après intervention dans cette couleur.
- Pour les autres réponses (fits différés, recherche de chelem,...) il y a quelques différences selon que l'intervention est fait par Contre ou par à la couleur.

### Après une intervention a la couleur, si vous êtes fitté :

- Deux notions sont importantes :
  - la longueur de votre fit (3, 4 ou 5 cartes), et la présence ou non d'un singleton.
  - L'existence d'une couleur secondaire productrice de levées.
- Rappel : l'annonce d'un chelem n'est nullement exclue par l'intervention.
  - Il est donc important de décrire son jeu au mieux, et si possible en une seule enchère :
    - ▶ En effet, les adversaires vont peut-être barrer, et parfois à un niveau élevé !
    - ▶ L'ouvreur doit donc pouvoir estimer où il va tout de suite !
- Rappel : l'enchère que vous produirez doit permettre de situer le niveau maximum du contrat, aussi bien en attaque qu'en défense...
  - Pour les enchères de défense (sacrifice) seule compte la Loi de Vernes :
    - ▶ Votre enchère doit donc donner votre nombre d'atout exact si possible.
  - Pour l'attaque, seuls les points comptent, mais la longueur en atouts peut être décisive...

### Si vous avez un jeu régulier ou semi-régulier, sans couleur secondaire :

Les fits naturels conviennent, ils restent inchangés (comme sans intervention).

Par exemple, après la séquence : 1♥ - 1♠/2♣/♦ - ?

- 2♥ avec 6-10HLD, en fait plutôt 8-10HLD (l'ouvreur aura de toutes façons la parole).
  - Avec 6 ou 7HLD, je vous recommande l'attitude suivante, très confortable pour le partenaire :
    - ▶ Passez d'abord (il saura que vous êtes limité à 7HLD).
    - ▶ Puis annoncez votre fit au tour suivant (si vous pouvez).
    - ▶ Vous défendrez jusqu'au niveau permis par la Loi de Vernes (au niveau de 4 avec 5 atouts).
- 3♥ avec 11-12HLD et 4 atouts. Ce n'est pas un barrage, attention !
  - Avec 3 atouts seulement, il faut contrer, puis soutenir.
  - Cette enchère promet 11HLD et plus (soutien simple : 11-12HLD, saut avec 13-16HLD).
- 4♥ avec 9H max, 5 atouts, parfois 4, et 13-16 HLD. Une levée de défense max (plutôt 0).
  - Cette enchère est connue sous le nom d'« attaque-défense ».
  - Si vous avez 2 levées de défense, ou 10H et +, ne dites jamais 4♥ ! Passez par autre chose.

### Avec un jeu fort et/ou irrégulier (couleur secondaire) : après 1♥ - 1♠/2♣/♦ - ?

Toutes ces enchères promettent au moins 4 atouts et décrivent une main soit forte, soit irrégulière. Le but est de déterminer si des levées peuvent être réalisées en dehors de l'atout : couleur secondaire, coupe,...

- 2♠/3♣/♦ cue-bid sans saut : 4 atouts et un jeu de manche au moins.
  - L'ouvreur nomme son premier contrôle plutôt par une couleur jouable et non une courte.
    - ▶ L'annonce d'un nouveau contrôle par le répondant promet 15-16HLD au moins et une ambition de chelem. Avec 13-14HLD, il revient à 4♥.
- 3♠/4♣/♦ cue-bid avec saut : Splinter avec environ 10H, 5 atouts (parfois 4) et courte dans la couleur.
- 4♣ (sur 1♠) et 4♦ sont des enchères de rencontre avec 10 cartes entre l'atout (min. 4) et la couleur.

**Principe : ne perdez jamais de vue que l'intervention adverse n'empêche pas un chelem !  
Décrivez votre main le mieux possible ! (la suite la semaine prochaine...)**