

FITS MAJEURS APRES INTERVENTION (2)

En complément du cours précédent, sur l'attitude du répondant après intervention, rappelons que :

- Attention : les changements de couleurs à saut sont faibles (barrage) et MISFITTES :
 - 3♣ (sur 1♠ d'intervention), 3♦ et 3♥ (sur 1♠ d'ouverture) pourraient (par convention) être des enchères de rencontre, mais il est plus utile de les conserver en barrage faible¹...
 - ▶ Les enchères de rencontre se font au niveau de 4, les enchères de barrage au niveau de 3.

Principe : Après intervention à la couleur, les nouvelles couleurs au niveau de 3 sont faibles et misfittées, les enchères de rencontres se faisant au niveau de 4.

Après une intervention par Contre :

Attention : les réponses sont différentes : Contre n'élève pas les enchères et on dispose du Surcontre. Par ailleurs, les barrages faibles se heurtent à la présence d'une opposition quasi-certaine du contreur, et sont donc considérés ici comme inutiles et dangereux. Ces enchères deviennent donc des « rencontres ».

Petite modification dans les fits directs :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	X
?			

- 2♥ et 4♥ restent inchangés (voir intervention à la couleur).
- MAIS, 3♥ est ici un barrage avec 4 atouts et un jeu faible (5 à 7H).
 - Exemple : Avec ♠542 ♥V987 ♦RV632 ♣8 : 3♥.

Principe : Après intervention par X, le soutien à saut est un barrage faible avec 4 atouts.

Avec des jeux limites (11-12HLD) :

- **Avec 3 atouts** : XX suivi du fit au niveau de 3 : ♠V43 ♥R102 ♦AD875 ♣54 (12HLD).
- **Avec 4 atouts** : 2SA Truscott, bien connu (normalement !). Rappel : 3♥ serait un barrage !
 - Ex. : Avec ♠D42 ♥A1043 ♦D9653 ♣7 (13HLD « moches », donc 12HLD) : 2SA, et non 3♥.

**Principe : Après intervention par X, les fits « limites » (11-12HLD) s'expriment de 2 façons :
1°) Avec 3 atouts : XX puis fit ; 2°) Avec 4 atouts : 2SA Truscott.**

Avec des jeux forts (13HLD et plus) :

On dispose ici de trois façons de décrire son jeu (important en cas de recherche de chelem par l'ouvreur).

- **Enchères de rencontre**, les barrages à la couleur n'ayant plus de raison d'être :
 - 2♠ (sur 1♥), 3♣, 3♦ et 3♥ (sur 1♠) sont ici des enchères de rencontre :
 - ▶ Avec 9 cartes entre l'atout (4+ cartes) et la couleur de la rencontre.
 - ▶ Rappel : 2♣/2♦/2♥ (sur 1♠) ne sont pas forcing après X, indiquant 6 cartes et un misfit.
 - ▶ Ex. : ♠D42 ♥10985 ♦ADV93 ♣2 est le minimum syndical pour dire 3♦ après 1♥-X- ?.

➢ 4♣ (sur 1♠) et 4♦ enchères de « super » rencontre avec 10 cartes entre l'atout (min. 4) et la couleur².

**Principe : Après contre, une nouvelle couleur sans saut est naturelle (6 cartes) et misfittée.
Toutes les couleurs avec saut sont des rencontres (saut simple : 9 cartes, double : 10 cartes).**

- **Super-Truscott à 3SA** : Comme le Truscott, avec 4 atouts mais 13-16HLD (3SA).
- **XX dans les autres cas**, en général avec un fit de 3 cartes (11HLD et plus).
 - Attention, rappel : XX ne promet en aucun cas le fit. Celui-ci devra donc être exprimé au tour suivant.

Principe : Le XX, après une intervention par X, se fait à partir de 10H (11HL) sans fit, mais à partir de 8-9H (11HLD tout de même) s'il y a un fit. Il sera exprimé au tour suivant.

En résumé, trois différences importantes entre l'intervention par une couleur et par Contre :

	Intervention à la couleur	Intervention par contre
Soutien à saut au niveau de 3	Constructif (4 atouts, 11-12HLD)	Barrage (4 atouts, 6 à 10HLD)
Changement de coul. niveau de 2	Forcing	Non forcing, faible et long
Saut à la coul. au niveau de 3	Barrage faible	Rencontre (fit 4 ^{ème} , 9 cartes)

- Rappel : pas de Splinter après intervention (ni après X), sauf dans la couleur de l'intervention.

¹ Barrage faible signifie : barrage avec encore moins de points qu'un barrage en ouverture, typiquement 1 à 4 points d'honneurs. C'est un barrage effectué « avec les points du partenaire ouvrier ».

² Attention : 4♥ annoncé directement sur 1♠ (ou 4♣ sur 1♥) sont naturels (pour les jouer)