

INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE

Vous êtes assis en SUD. Est ouvre devant vous.

Quelle est votre enchère avec les mains suivantes ?

Attention : 2 réponses possibles, en fonction de la vulnérabilité.

1 - ♠ R 7 4 2
♥ 10 5
♦ A D 9 4
♣ A V 5

S	O	N	E
?			1♣

Réponse :

2 - ♠ A 5 3
♥ R 9 4 2
♦ A D 10 6 3
♣ 6

S	O	N	E
?			1♣

Réponse :

3 - ♠ D 10 3
♥ R V 9 7 3
♦ A 2
♣ D 8 3

S	O	N	E
?			1♠

Réponse :

4 - ♠ A 10 5
♥ R 10 2
♦ D 5
♣ A V 7 4 2

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

5 - ♠ A V 3
♥ R 10 7 4
♦ A 3
♣ D V 7 2

S	O	N	E
?			1♦

Réponse :

6 - ♠ R 10 4
♥ V 7 2
♦ A D V 5
♣ R D 3

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

7 - ♠ A V 9 7 5
♥ R 4
♦ R V 5
♣ R V 4

S	O	N	E
?			1♠

Réponse :

8 - ♠ A D 10
♥ R 6 3
♦ A V 9 8
♣ D 10 6

S	O	N	E
?			1♣

Réponse :

T.S.V.P.

INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE (SUITE)

9 - ♠ D 2
♥ R V 10
♦ A D 9 6 4
♣ A V 3

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

10 - ♠ D 8 4 2
♥ A 6 5
♦ R D 8
♣ A V 2

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

11 - ♠ D 10 2
♥ 5
♦ A R V 8 7 4
♣ A D 2

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

12 - ♠ R V 10 5 2
♥ R 10
♦ A D 3
♣ A V 10

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

13 - ♠ R D V 6
♥ 8 6 4 3 2
♦ A R 5
♣ 2

S	O	N	E
?			1♣

Réponse :

14 - ♠ R 5 2
♥ A D 10
♦ A V
♣ R D 10 7 3

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

15 - ♠ R 3
♥ A 5
♦ R 10 2
♣ A R V 10 9 8

S	O	N	E
?			1♥

Réponse :

Réponses aux questions :
voir page suivante.

Réponses aux questions :

1. **Passé** : Vous avez 14HL. Dans la zone minimum, le contre d'appel garantit un soutien convenable pour les couleurs non nommées, tout particulièrement les majeures. Ici, le doubleton ♥ vous contraint à passer (« ni 5, ni 2 »). Vulnérabilité sans objet.

Principe : Avec une main minimum (13-14HL), respectez strictement les critères d'intervention.

2. **Contre** : 14HL, vous tentez donc d'intervenir. A cause du bon support pour les trois couleurs restantes, vous optez pour *contre*. Une intervention à 1♦ est concevable, et même bonne, toutefois le risque de manquer un fit majeur est trop grand, notamment en cas de soutien adverse à ♣. Même intervention, vulnérable ou non.

Principe : Avec 13-16HL, il est parfois concevable de contrer avec une mineure 5^{ème}, à condition de posséder 7 cartes en majeures, donc un singleton dans l'ouverture.

3. **Passé** : Une intervention à 2♥ serait abominable avec cette main de 13HL riche en valeurs défensives et pauvre en levées de jeu. La couleur est nettement insuffisante pour intervenir au niveau de 2, même si l'on admet qu'une telle intervention puisse se faire à ♥. « Contre » est un peu moins atroce, mais s'il n'y a aucun fit (vous avez toutes les chances d'entendre 2♦), la punition sera sévère. Le cas échéant, vous vous manifesterez plus tard...

Principe : Sans intervention ni contre, passez. Avec une ouverture faible (13-15HL) ne contre jamais avec 3 cartes dans l'ouverture.

4. **Passé** : Tout le contraire d'une véritable intervention à 2♣ (couleur creuse, longueur dans l'ouverture). Un contre d'appel pourrait davantage s'envisager. Cependant, cette mauvaise distribution vous fera souvent aboutir à un contrat perdant, alors que celui des adversaires est lui aussi voué à l'échec. Le risque de « crème renversée » est trop grand : passez. Vous parlerez peut-être plus tard.

Pour parler au niveau de 2 en mineure, il faut six belles cartes.

Principe général : Au bridge, l'enchère la plus difficile est « passe », tout particulièrement en intervention.

5. **Contre** : Une enchère évidente, malgré l'absence de 4 cartes à Pique, ne soyez pas plus royaliste que le Roi. L'arrêt ♦ serait un mauvais arrêt à SA (il sautera rapidement sur l'entame), et vous n'avez que 15H. L'intervention à 1SA exige 16 à 18H (ou 17 à 19HL). Avec 7 cartes en majeure et 15H, contre.
6. **Contre (ou passe)** : En tout cas, une intervention à 1SA est formellement déconseillée en l'absence d'une tenue dans la couleur d'ouverture. Tout de même, il est raisonnable de contrer, car la chance de réaliser une manche n'est pas nulle. Si vous avez une bonne confiance dans votre partenaire, vous pouvez sans peine passer, car avec 7 points et plus (vert), ou 9HL et plus (rouge), il réveillera.

Principe : N'oubliez jamais que votre partenaire peut réveiller les enchères.

7. **Passé** : L'intervention à 1SA est trop périlleuse, car votre couleur longue est forcément mal répartie. D'une façon générale, il n'est pas recommandé de vouloir jouer le coup lorsque l'on détient une trop grande longueur dans la couleur adverse. Un double arrêt simple dans 3 cartes serait bien meilleur : AV9. Par ailleurs, vous pouvez espérer un passe à votre gauche et un réveil de votre partenaire par contre. Vous pouvez alors passer, surtout si l'ouvreur est rouge et vous non vulnérables. Il fera bien 2 de chute pour 500 points chez vous, meilleurs qu'une manche non vulnérable (400 points).

Principe : N'intervenez pas à 1SA, même avec 16-18HL, avec une couleur trop longue dans l'ouverture majeure. Votre couleur ne serait pas productive.

Principe général : La meilleure arme du camp intervenant est la distribution, pas la force en points H.

Réponses aux questions (suite) :

8. **1SA** : La tenue dans la couleur d'ouverture, ♣, est assez fragile. Cependant les risques sont moindres lorsqu'il s'agit des Trèfles.
9. **1SA** : Surtout pas 2♦, car la distribution manque de « relief ». Aucun problème grave ne peut survenir :
- D'une part, vous auriez déclaré 1SA à l'ouverture,
 - D'autre part, vous tenez solidement la couleur adverse.
 - ▶ A noter que votre enchère eût été la même avec deux petits Piques et toujours 17 points H.

Principe : Pour annoncer SA en intervention, on ne tient compte que des arrêts dans la couleur nommée par l'adversaire.

Un petit doubleton dans une autre couleur n'est pas une contrindication à l'intervention.

10. **Contre** : Bien moins dangereux que 1SA, car les 16 points sont laids et l'arrêt Cœur fragile.

Attention : La possession d'un As troisième, second ou a fortiori sec est un très mauvais arrêt dans la couleur adverse.

Un Roi second est au contraire un argument pour jouer SA de sa propre main.

PRINCIPE GENERAL : L'intervention par 1SA n'est pas exempte de dangers, car par définition la main possédée est de distribution plate. Toutefois, comme elle peut conduire à la déclaration de bonnes manches, on y recourra, mais avec beaucoup de discernement.

11. **2♦** : La main est maximum pour une telle intervention à la couleur (18HL), mais l'enchère de « contre » à laquelle on peut songer nous mettrait en mauvaise posture en cas d'enchères compétitives élevées. Vous témoignerez de votre force au tour suivant en contrant. Avec un point de plus, on aurait peut-être pu se laisser aller à contrer « toute distribution » (19HL).

Principe : Il convient de toujours faire très attention avant de contrer « toute distribution ». Une longue ou une chicane doivent faire hésiter.

12. **Contre** : Suivi de l'annonce des ♠, dans le but de montrer une main de 19HL et +, avec au moins 5 bonnes cartes à ♠. La main est trop forte pour une intervention directe à 1♠.
13. **Contre** : Exceptionnel avec une majeure 5^{ème} et moins de 17 H, mais les ♥ sont tellement minuscules qu'on a du mal à en voir 5. Il faut savoir parfois « composer avec sa main ».
14. **Contre** : Avant une redemande à SA au palier minimum sur une réponse négative du partenaire (0 à 7HL). Cette enchère reflétera à la perfection la forme (régulière) de la main, ainsi que sa force supérieure à celle nécessaire à l'intervention directe à 1SA.

Rappel : Après un contre, toute nouvelle enchère, même au plus bas (SA ou soutien simple), promet formellement un minimum de 18H ou 19HL (contre « toute distribution »).

15. **Contre** : Précédant la déclaration des ♣, dans le dessein de montrer 19HL et + avec une belle couleur probablement sixième ; une intervention à 2♣ pourrait conduire à ne pas déclarer une manche sur table (dans le bridge moderne, un saut à 3♣ revêt une tout autre signification).

PRINCIPE : Avec des mains supérieures à 17 H(ou 18HL) et sans inconvénient rédhibitoire (singleton ou chicane dans une majeure non nommée), commencez par contrer.