

## LES INTERVENTIONS

### 1- INTERVENTIONS PAR UNE COULEUR

Votre adversaire de droite ouvre de 1 à la couleur, et vous avez quelque chose à dire : vous êtes en position d'**intervention**, les critères ne sont pas les mêmes que pour ouvrir.

Pour ouvrir, il faut 12 H ; pour intervenir, 7 H suffisent, mais il faut que la couleur soit valable (donc par 2 Honneurs au moins). En effet, l'intervention peut servir à trouver un contrat dans votre camp, mais aussi à indiquer une entame correcte à votre partenaire s'il se trouve devoir entamer<sup>1</sup>.

#### 1. Intervention par 1 à la couleur.

Ex. : 1 ♥ 1 ♠

Il faut 5 cartes valables (donc par 2 Honneurs) et au moins 7 H.

Si l'intervenant a une valeur d'ouverture, la couleur peut être quelconque.

#### 2. Intervention au palier de 2 (sans saut).

Ex. : 1 ♠ 2 ♦

Il faut 6 cartes valables et au moins 8-9 H.

Si l'intervenant a une valeur d'ouverture, la couleur peut être moins belle, ou n'être que de 5 cartes si elle comporte 3 Honneurs.

#### 3. Intervention au palier de 2 avec saut.

Ex. 1 ♣ 2 ♥

Il s'agit d'une **enchère de barrage** : 6 cartes par 2 Honneurs et 6-10 H.

Elle est équivalente à l'ouverture de « **2 Majeur faible** » qui sera vue ultérieurement.

**Critère de l'intervention : couleur valable pour l'entame.**

### 2- INTERVENTION PAR 1 SA

Si le n° 2 a l'équivalent d'une ouverture de 1 SA, mais un peu plus forte (16-18 HL), avec l'arrêt dans l'ouverture adverse, il intervient par 1 SA.

Si le partenaire de l'ouvreur passe, les réponses sont les mêmes que sur l'ouverture de 1 SA : **Stayman** et **Texas**, 2 SA avec 8 H, 3 SA avec 9 H.

---

<sup>1</sup> Une différence entre l'ouverture et l'intervention, en dehors du nombre de points requis : si, pour ouvrir ou pour répondre, la qualité de la couleur ne compte pas, elle est importante en intervention, pour indiquer au partenaire une entame ou un retour valable.

### 3- RÉPONSES AUX INTERVENTIONS PAR 1 À LA COULEUR

Deux cas : vous êtes fitté ou vous ne l'êtes pas.

#### 1. Le partenaire est fitté (au moins 3 cartes)

- Moins de 6 HLD : Passe.

- De 6 à 10 HLD : répondre en **addition d'atouts**<sup>2</sup> :

	N	E	S	O	
Avec 3 cartes : fitter à 2	1 ♣	1 ♥	-	2 ♥	) Les soutiens directs
Avec 4 cartes : fitter à 3	1 ♣	1 ♥	-	3 ♥	) sont toujours
Avec 5 cartes : fitter à 4	1 ♣	1 ♥	-	4 ♥	) des barrages

- Avec 11 HLD et plus : faire un **cue-bid de l'ouverture**.

Ex. : N    E    S    O  
1 ♣   1 ♠   -    2 ♣ = fitté, 11 HLD et plus.

#### 2. Le partenaire n'est pas fitté :

- Avec moins de 8 H : Passe.

- Avec 8-12 H : changer de couleur.

Le changement de couleur au palier de 1 ou de 2 est **forcing**.

- Avec 12 H et plus : faire un **cue-bid de l'ouverture**.

- Avec une main régulière et un arrêt dans l'ouverture adverse, dire **Sans-Atout** :

1 SA = 9 – 12 H

2 SA = 13 – 14 H

3 SA = 15 H et plus, pour les jouer.

N.B. : Le cue-bid<sup>3</sup> de l'ouverture adverse a donc 2 sens :

- Fitté 11 HLD et plus.

- Non fitté avec au moins 12H.

Si le partenaire de l'intervenant est fitté, il soutiendra au tour suivant.

---

<sup>2</sup> L'addition d'atouts s'appelle aussi « Loi de Vernes », car développée par Jean-René Vernes, par une étude statistique sur un grand nombre de mains.

<sup>3</sup> Faire un « cue-bid » (terme anglais intraduisible), c'est nommer la couleur de l'adversaire. Cette enchère peut avoir plusieurs sens, selon la position. En général, elle indique du jeu, et le plus souvent on n'a pas cette couleur (puisque c'est l'adversaire qui l'a !).