

Cours 4

LES INTERVENTIONS

4-1 A SA et à la couleur des joueurs 2 et 4

4-2 Les Cue-Bid

4-3 Le Contre d'Appel et les réponses au contre d'appel

4-4 Le Contre Spoutnik simple

4-5 Les enchères de réveil

4-6 Synthèse des 3 types de Contre

4-7 Les MICHAEL- CUE BID précisés

LE BUT DES INTERVENTIONS

Découverte d'un contrat par le camp qui n'a pas ouvert

OBJECTIFS

1. Découverte d'un contrat dans son camp
2. Interférer sur le résultat du contrat adverse
3. Rendre la découverte du contrat adverse plus difficile (obstruction)
4. Rendre la réalisation du contrat adverse plus difficile (bonne entame)

CONDITIONS

1. Tenir compte de la VULNERABILITE
2. Etre court dans la couleur d'ouverture
3. Intervention dans la couleur avec 2 gros honneurs
4. 8HL si **VERT** = non vulnérable
10HL si **ROUGE** = vulnérable
5. Avoir 5 cartes en Majeures
6. Ou avoir 6 cartes en Mineures

4-1 A SA et à la couleur des joueurs 2 et 4

LES INTERVENTIONS DU JOUEUR « N°2 »

1 SA 16-18HL 1 arrêt dans la couleur d'ouverture si ouverture mineure
1 ½ arrêt dans la couleur si ouverture majeure

A la couleur

- Palier 1 **VERT** : à partir de 8HL Belle couleur – suivant vulnérabilité
- Palier 1 **ROUGE** : à partir de 10 HL Recherche d'un contrat
- Palier 2 sans saut
 - En maj. 11-18 HL 5 belles cartes ex : 1 ♠ - 2 ♥
 - En min. 11-18 HL 6 belles cartes
- Palier 2 avec Saut
 - Jeu faible 6-10HL Points concentrés sur la couleur annoncée
Ex : 1 ♦ - 2 ♠ ou 2 ♥

VERT : non vulnérable

ROUGE : vulnérable

LES INTERVENTIONS (suite)

ATTITUDE DE L'INTERVENANT JOUEUR DIT « N°2 »

Après un soutien simple de son partenaire (joueur dit N°2)

- Passe avec 15 HDL

LES REPONSES DU JOUEUR DIT « N°4 » AU JOUEUR DIT « N°2 »

Sur une intervention du joueur dit N°2 **à 1 SA**, sur une ouverture Majeure,

Réponse du joueur dit N°4 :

- | | |
|--------------|-------|
| ▪ de 0 à 7HL | PASSE |
| ▪ 8H à 9HL | 2 SA |
| ▪ 10HL | 3 SA |

PAS DE STAYMAN SUR OUVERTURE EN MAJEURE APRES L'INTERVENTION 1 SA
SUR LES OUVERTURES EN MINEURE IDEM A L'OUVERTURE CLASSIQUE DE 1SA

Sur une intervention du joueur N°2 **à la couleur**,

Réponse du joueur N°4

- Si Fitté

★ De 0 à 7HLD	PASSE
★ Palier 2	8-12HLD <i>et 3 cartes dans la couleur d'intervention</i>
★ Palier 3	13-14HLD <i>et 4 cartes dans la couleur d'intervention</i>
- Si non Fitté

★ De 0 à 7HL	PASSE
★ Palier 1 SA	8-12HL
★ Palier 2SA	13-15HL
- Propose la manche à 3 ♥ ou 3 ♠ de 16 à 18 HLD
- Annonce la manche à partir de 19 HLD

4-2 LES CUE-BID

LES REPONSES DU JOUEUR DIT « N°4 » AU JOUEUR DIT « N°2 »

Sur une intervention du joueur dit N°2

Réponse du joueur dit N°4

- Réponse naturelle de la couleur du joueur dit N°3 6 belles cartes

1♣	Passe	1♥	2♥	Naturel et 11H-12HL
1♠	Passe	2♣	3♣	Naturel et 11H-12HL

De la couleur de l'ouvreur dit N°1

- Bicolore 5/5 dans les deux autres (joueur dit N°4)

1♣	Passe	1♥	2♣	bicolore ♦/♠	} 5/5 des couleurs non exprimées
1♠	Passe	2♣	3♠	bicolore ♦/♥	

4-3 LE CONTRE D'APPEL (JOUEUR 2)

Après ouverture à la couleur - Couvre 2 domaines d'application

- Soit une main valant au moins l'ouverture de 12 à 18HL
 - Pas de majeure 5^{ème}, si majeure 5^{ème} l'annoncer
 - 7 cartes en majeure (4+3) 4♥ et 3♠ ou 3♥ et 4♠ sur ouverture mineure
 - Sur une ouverture majeure, en principe 4 cartes dans l'autre majeure
 - Court dans la couleur d'ouverture (chicane, singleton, doubleton)
- Soit une main d'au moins 19 HL dit **Contre toute distribution**

❖ LES REPONSES AU CONTRE D'APPEL (JOUEUR 4)

Le joueur dit n°4 doit obligatoirement répondre sauf intervention du joueur n°3

Annoncer une COULEUR	Zone faible 0 à 7H palier le plus bas	Majeure 4 ^{ème} en priorité, même si majeure 5 ^{ème}
	Zone moyenne 8 à 10H avec saut	priorité Maj.4 ^{ème} même si Min. 5 ^{ème}
	Zone moyenne 8 à 10H Saut double	5 cartes en Maj.
	Zone forte 10 à 11H Manche	majeure 5 ^{ème}
	avec 8 à 9 H Manche	majeure 6 ^{ème}

Annoncer à SA	1SA (7) 8 à 10 H	1 arrêt dans la couleur d'ouverture
	2SA 11H jeu régulier	1 ½ arrêt dans la couleur d'ouverture
	3SA 12 à 14 H	idem

CUE BID	Avec minimum 11H	Sur ouverture mineure avec 8 à 10H et les 2 Majeures 4 ^{ème}
	Jeu irrégulier	

PASSE	Très rare car le contrat devient punitif
--------------	--

❖ Réponses au contre d'appel dans le silence adverse.

Définition :

Après l'ouverture ou la réponse à l'ouverture, le contre est d'appel et oblige le partenaire à parler même avec un jeu nul !

Les réponses au contre d'appel seront modifiées selon que le joueur N°3 (partenaire de l'ouvreur) aura ou non parlé.

En particulier, le partenaire du contreur est dégagé de l'obligation d'enchérir si le répondant se manifeste.

❖ Réponses au contre d'appel quand le joueur N° 3 Passe

Puisque la réponse au contre est obligatoire, le fait d'enchérir n'est pas l'indication d'une force particulière. De ce fait dès qu'il aura une main supérieure au minimum, le partenaire du contreur devra l'indiquer par des enchères appropriées.

D'autre part, pour respecter un principe intangible des enchères qui est la découverte des fitts majeurs, priorité est donnée, dans le choix de la réponse, à la nomination d'une couleur majeure non encore annoncée.

L'application de ces deux principes permet de rentrer dans le détail des options proposées au joueur N°4, qui sont au nombre de 4 :

A. Annoncer une couleur

- a. sans saut**
- b. avec saut**

B. Annoncer les sans atout.

C. Faire un cue-bid

D. Passer

A - Annoncer une couleur

a - Sans saut

Annoncer une couleur au palier minimum, au niveau de 1 ou de 2, est toujours un signe de faiblesse, la main est limitée à 7 points H.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
1♠			
♠ D 8 5 2			
♥ 7 4			
♦ 10 7 6			
♣ 10 8 7 5			

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
2♣			
♠ 5 2			
♥ 9 7 4			
♦ 10 7 2			
♣ V 10 8 7 5			

En cas de faiblesse extrême il faudra privilégier l'annonce de la plus longue des majeures même de 3 cartes plutôt que d'annoncer une mineure au palier de 2.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
1♠			
♠ 9 5 2			
♥ 9 7 4			
♦ 10 7 2			
♣ V 10 8 5			

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
1♥			
♠ 5 2			
♥ D 9 7 4			
♦ R 10 8 7 2			
♣ 7 5			

Les majeures sont privilégiées et tout autre annonce, mineure ou sans atout, dénie formellement la possession d'une majeure 4^{ème}.

Priorité à la majeure, si les adversaires surenchérissent, il faudra alors annoncer les ♦ au tour suivant, décrivant ainsi 4 cartes à ♥ et 5 cartes à ♦ et une main au maximum de la zone faible soit 5-7H. Avec 6♦ et 4♥ nommer les ♦ en premier.
Avec 5 cartes à ♥ et 4 cartes à ♦ il suffira de répéter ses ♥.

Pas question de passer, 1SA promettrait 8-10H, il faut se contenter de dire 1♥.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
1♥			
♠ 7 5 2	Eviter d'annoncer une mauvaise mineure 4 ^{ème} au palier de 2, surtout avec un jeu faible.		
♥ V 7 4			
♦ V 8 7			
♣ 9 7 5 2			

b : Avec saut

Une enchère à saut est toujours l'indication d'un jeu positif, on distingue deux zones de force :

Zone moyenne 8-10H

➤ *Le saut dans une majeure au palier de 2 :*

Cette enchère indique 4 cartes exactement dans la majeure nommée et dénié 4 cartes dans l'autre majeure (sur une ouverture mineure)

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♠			
♠ R D 5 2	Main minimale pour justifier de l'enchère		
♥ V 7 4			
♦ 8 7			
♣ D 7 5 2			

➤ *Le saut dans une majeure au palier de 3 :*

De 8 à 10 H

Dans la même zone de force que l'enchère précédente, ce saut garantit la présence de 5 cartes dans la majeure nommée, il y a cette fois l'assurance d'un fit ce qui justifie d'enchérir un palier plus haut.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
3♠			
♠	R D 10 5 2		
♥	V 7 4		
♦	8 7		
♣	D 5 2		

➤ L'annonce d'une mineure au palier de 3 :

Toujours dans la zone 8-10H, cette enchère garantit au moins une couleur 5^{ème} et l'absence de majeure 4^{ème}.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe
3♦			
♠	10 5 2		
♥	9 4		
♦	A D 9 8 6		
♣	R 8 6		

Remarque importante :

Aucune de ces enchères n'est forcing, le contreur qui connaît avec exactitude la force et la distribution du partenaire, prendra la décision du contrat final. Il doit passer avec un jeu minimum, même s'il n'a pas de fit dans la couleur de son partenaire.

Zone forte 11H et plus

Seule la conclusion à la manche en majeure sera possible dans cette zone, à la condition de posséder une majeure 5^{ème} ou plus. Cette conclusion peut aussi provenir d'une majeure 6^{ème} avec au moins 10 points H. Cette possibilité de conclure directement à la manche vient du fait que le répondant est assuré d'un fit d'où l'importance pour le contreur de disposer d'au moins 7 cartes en majeur sur l'ouverture en mineure.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
4♥	Passe	Passe	
♠	D 2		
♥	R D 9 6 4		
♦	6 5		
♣	A 10 8 6		

B - Annoncer les sans atout

Une enchère à sans atout promet toujours une main positive, car il faut être majoritaire en points d'honneurs pour espérer gagner ce type de contrat.

- ★ 1SA : (7) 8-10H
- ★ 2SA : 11H
- ★ 3SA : 12H et plus

Après une ouverture majeure, une double garde positionnelle dans la couleur d'ouverture est requise pour les enchères de 2 et 3SA : AVx, RVx, A10xx, R10xx alors qu'une seule garde est suffisante au palier de 1.

Ces enchères excluent évidemment la présence de l'autre majeure par 4 !

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe
2SA			
♠ R 2			
♥ D 10 8 6			
♦ R 8 6 5			
♣ R 7 4			

Si l'ouverture est mineure, on peut être plus conciliant avec cette règle, surtout au palier de 1, les risques d'affranchissement d'une couleur 5^{ème} de l'ouvreur étant moins importants.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
1SA			
♠ A 2			
♥ D 7 6			
♦ V 8 5			
♣ R 8 7 4			

Il est préférable de planter le tableau plutôt que de dire 3♣ dans 4 cartes ou 2♣ avec 10H !

C – Faire un Cue-bid

L'utilisation du Cue-bid est à une exception près, réservée à des mains fortes 11H et plus, où la manche est quasiment certaine, qui ne permet pas une conclusion immédiate.

✚ Soit parce que le fit 8^{ème} majeur n'est pas établi avec certitude :

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♦			
♠ A V 8 2	Ce cue-bid sert à vérifier la présence de 4 cartes à ♠ dans la main de Nord.		
♥ D 7 6			
♦ A 10 8 5			
♣ 10 7 4			

✚ Soit par ce que l'arrêt dans la couleur d'ouverture est inexistant ou insuffisant pour imposer la manche à sans atout.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe
2♠			
♠ V 8 2	Si Nord ne tient pas les ♠ on s'orientera vers une manche à ♥ avec 7 atouts.		
♥ R D 6			
♦ A V 8 5			
♣ D 7 4			

✚ Soit avec un jeu trop fort pour une conclusion immédiate :

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe
2♠			
♠ 8 2	Malgré l'ouverture d'Ouest, le chelem n'est pas exclu !		
♥ R D 10 9 6			
♦ A D V 8 5			

	4	
---	---	--

L'exception : *Le répondant possède les deux majeures 4^{ème}.*

Il doit faire un cue-bid à partir de 8 points H "utiles" (par exemple : les points de la couleur de l'ouvreur risquent de ne pas être utiles, il faut les dévaluer) puis soutenir au palier de 3 la majeure nommée par le partenaire.

De cette manière, le camp est assuré de découvrir le fit majeur.

Cette enchère est une proposition de manche, c'est le seul cas où la seconde enchère du partenaire du contreur après un cue-bid n'est pas forcing de manche.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Contre	Passe
2♦	Passe	2♠	Passe
3♠			
♠	A 8 6 2		
♥	A 10 6 2		
♦	8 6		
♣	V 8 7		

Le contreur pourra passer avec une intervention minimale.

D - Passer

Passer sur un contre d'appel, c'est le transformer en un contre punitif et faire le pari de faire chuter l'adversaire suffisamment lourdement pour engranger une pénalité plus importante que le gain d'une partielle ou d'une manche.

N'oubliez pas que votre partenaire est court dans la couleur d'ouverture, il faudra donc détenir une couleur 5^{ème} très solide, riche en carte intermédiaire et au moins 8/9 points H.

Si le contrat doit en rester là, vous demanderez à votre partenaire d'entamer atout et ce même avec un singleton, pour supprimer les coupes possibles des adversaires, votre camp étant majoritaire en points d'honneur.



4-4 Le Contre Spoutnik simple : définitions et réponses

✓ 4-4-1 DEFINITION

Toute intervention adverse crée une gêne dans le dialogue que nous voulions engager, puisqu'elle nous enlève de l'espace et nous prive de paliers d'enchères.

Considérons une situation simple et très fréquente :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
???			

Et les 2 jeux suivants en Sud:

a)

♠	8 4 3
♥	R D 8 5
♦	A V 6
♣	D 3 2

b)

♠	7 6
♥	A D 8 6 3
♦	R 8 4
♣	10 4 2

Sud aurait répondu 1♥, mais peut-il maintenant dire 2♥ ?

Une enchère de 2♥ promettait 11H et cinq cartes à♥.

La première main a 12 points H mais seulement quatre cartes à♥, la seconde ne compte que 9H.

Pourtant, l'établissement d'un éventuel fit 8^{ème} à♥ est essentiel et il ne peut être satisfaisant de passer avec l'un de ces jeux.

Pour résoudre ce problème, une convention a été inventée, qui a rapidement fait l'unanimité:

Après une ouverture mineure et une intervention à 1♠, le contre du répondant n'est pas punitif.

Ce contre, appelé contre spoutnik simple indique :

- 4 cartes à♥, à partir de 8 points H
- 5 cartes à♥ et de 7 à 10 points H.

✓ 4-4-2 EMPLOI DU SPOUTNIK

Avec 4 cartes à ♥

On utilisera le spoutnik à partir de 8 points H avec toutes les mains où l'on aurait répondu 1 ♥ s'il n'y avait pas eu d'intervention.

L'enchère ne comporte pas plus de limite supérieure que la réponse d'1 ♥ classique.

Quelques exemples :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
???			
♠ R 8 3			
♥ D 10 8 5			
♦ 8 5			
♣ R V 3 2			

→ **CONTRE** : Dire 1SA ferait rater un éventuel fit 4/4 à cœur.

♠ 8 4
♥ A R V 5
♦ R 10 2
♣ R D 7 5

→ **CONTRE** : Les 16H ne sont pas un inconvénient à l'emploi du contre Spoutnik qui n'a pas de limite supérieure.

♠ V 6 2
♥ R 8 6 5
♦ D 9 3
♣ V 6 3

→ **PASSE** : 7H seulement et un jeu horrible avec des honneurs éparpillés plus utile en défense qu'en attaque.



4-5 ENCHERES DE REVEIL

★ LES ENCHERES DE REVEIL DU CAMP QUI N'A PAS OUVERT

Après une ouverture à la couleur et après que les joueurs N°2 et N°3 aient passé.

Trois types de réveil :

✓ **A SA**

- 1SA = 10/13H, jeu régulier, 1 arrêt dans la couleur des adversaires
- 2SA = 16/19 HL, au moins 1 ½ arrêt dans la couleur d'ouverture

✓ **A LA COULEUR**

- Au palier de 1, détenir la valeur d'ouverture avec 5 cartes, voire 4 cartes
- Au palier de 2, garantir 5 cartes
- Au palier de 3, une bonne couleur 6^{ème} et 13 HL

✓ **LE CONTRE**

L'ouverture est garantie, comme si nous étions en 1^{ère} position, ce qui n'entre pas dans les cas ci-dessus.



4-6 SYNTHÈSE DES 3 TYPES DE CONTRE

LE CONTRE D'APPEL DU JOUEUR N°2

CLASSIQUE

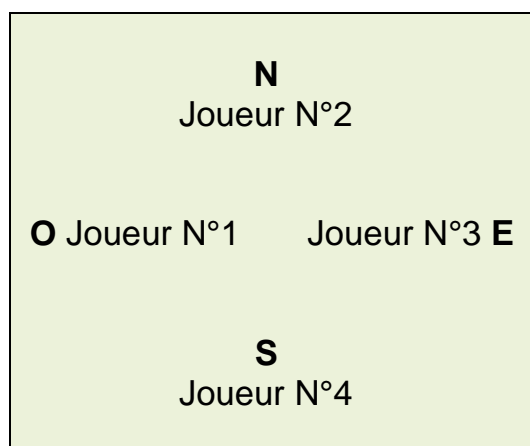
- ✓ 12H à 18 HL
- ✓ 7 cartes en Majeures (4+3) après une ouverture en mineure
- ✓ Si on ouvre en mineure → 4 cartes dans l'autre mineure et court dans celle de l'ouverture

TOUTE DISTRIBUTION

- ✓ De 18H à 19HL, quelle que soit la distribution

LE CONTRE SPOUTNIK DU JOUEUR N°3

OUVREUR



Après une intervention du Joueur N°2 qui nous a privés de notre enchère, utiliser le **CONTRE SPOUTNIK** :

- à partir de 8H avec 4 cartes
- à partir de 7H avec 5 cartes

Si inférieur en points on peut nommer une belle couleur.

Le CONTRE DE REVEIL

Il est utilisé par le joueur N°4 seulement si, et seulement si, les joueurs 2 et 3 ont passé, avec en principe 12H à 13HL.

Notez bien que le partenaire du Contreur doit répondre précisément pour les contres d'appel.



4-7 MICHAEL – CUE BID PRECISES

❖ Sur une ouverture Mineure

- Si 12HL
 - 2♦ 5/5 en Majeures
 - 2SA les 2 moins chères

Les Bicolores s'annoncent naturellement, ex : 5♠ / 5♣

❖ Sur une ouverture Majeure

- Si 12HL
 - 2SA 5/5 en mineures
 - 3♣ l'autre Majeure + les ♦
 - Cue Bid l'autre Majeure + les ♣