

Interventions en 4^e position

Cette Note traite de nos interventions en position #4. Par intervention #4 nous entendons toute enchère faite « en sandwich » (immédiatement après que l'ouvreur et son répondant aient parlé), dans le silence de notre partenaire :

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♣	passé	1♥	1♠	intervention #4
1♣	1♥	passé	1♠	pas intervention #4 – réponse
1♣	1♥	1♠	contre	pas intervention #4 – réponse
1♣	passé	passé	1♠	pas intervention #4 – réveil
1♣	passé	1♠	passé	
2♠	passé	passé	3♦	pas intervention #4 – réveil

Nous recommandons que ces interventions soient très, très, très disciplinées, strictement en conformité avec les principes de sécurité distributionnelle (notion de Δ (« delta »), respect de la Loi des Levées Totales). Nous verrons que ceci ne nous empêchera pas de recommander une certaine agressivité quand les circonstances l'exigent et le permettent.

Tout au long de cette Note, on ne manquera pas d'avoir à l'esprit que, les adversaires possédant un minimum de 17 / 18 H (ils ont ouvert et répondu), la manche chez nous n'existera qu'en cas de fit ou double fit exceptionnel. Dès lors, les buts de ces interventions sont (dans l'ordre d'importance et retenez bien ceci) :

- de perturber le dialogue adverse (tout en restant en sécurité)
- de perturber le dialogue adverse (tout en restant en sécurité)
- de perturber le dialogue adverse (tout en restant en sécurité)
- ... et seulement ensuite :
- d'indiquer une bonne entame contre le contrat que, dans 80% des cas, ils finiront quand même par jouer
- de ne pas laisser échapper une manche « miraculeuse » à peu de points basée sur un fit (ou mieux : un double fit), exceptionnel
- de trouver un bon contrat partiel en défense

Etant donné la sécurité accrue que procurent les mains bicolores en intervention, nous réservons beaucoup d'interventions #4 à leur description – voir la dernière Section 'Résumé des interventions bicolores du #4'.

Préliminaires – Notions de Δ (« delta »), sécurité distributionnelle et sécurité de force

La notion de Δ (« delta »)

La notion de Δ^1 est essentielle à la définition de beaucoup de nos interventions tant en position #2 qu'en position #4. Aussi commençons-nous par la rappeler et illustrer.

On appelle Δ la différence entre le nombre de cartes détenues dans une couleur donnée et le nombre de cartes détenues dans la couleur de l'ouverture adverse.

Ainsi, sur ouverture adverse $1\heartsuit$

\spadesuit x x x x	$\Delta \spadesuit = (4 - 1) = 3$	\spadesuit x x x x	$\Delta \spadesuit = (4 - 2) = 2$
\heartsuit x		\heartsuit x x	
\diamondsuit x x x x	$\Delta \diamondsuit = (4 - 1) = 3$	\diamondsuit x x x x x	$\Delta \diamondsuit = (5 - 2) = 3$
\clubsuit x x x x	$\Delta \clubsuit = (4 - 1) = 3$	\clubsuit x x	$\Delta \clubsuit = (2 - 2) = 0$

Le plus grand le Δ moyen de la main, la meilleure l'intervention ; inversement, les interventions avec des Δ réduits sont de beaucoup moindre qualité. Et les interventions avec des Δ nuls ou négatifs sont... proscrites !

Par exemple, nous recommandons dans cette Note de 'contrer' (d'appeler) l'ouverture de $1\heartsuit$ avec

\spadesuit A x x x
 \heartsuit x
 \diamondsuit Q J x x
 \clubsuit K x x x

Le 'contre' promet une ouverture. Ici il y a seulement 10 H mais un Δ de 3 dans toutes les couleurs compense largement le déficit en points H ;

mais nous recommanderons de passer sur l'ouverture de $1\heartsuit$ avec ces 15 H

\spadesuit A J x x
 \heartsuit Q x x x
 \diamondsuit K Q x
 \clubsuit K x

Le Δ de 0 à \spadesuit (et négatif dans les Mineures) nous interdisent absolument d'intervenir avec cette main.

Pareillement, nous recommandons dans cette Note d'intervenir à $1\spadesuit$ sur ouverture $1\heartsuit$ avec ces 7 H

\spadesuit A J x x x
 \heartsuit x x
 \diamondsuit Q x x
 \clubsuit x x x

($\Delta \spadesuit = 3$ et positif dans les Mineures) ;

¹ Due à Jean-René Vernes et malheureusement souvent oubliée dans les cours que l'on dispense actuellement

mais nous recommanderons de passer sur l'ouverture de 1♥ avec ces 13 H

♠ A J x x x
♥ Q x x x
♦ K x
♣ K x

car le Δ à ♠ n'est que de 1 (et négatif dans les Mineures) et la valeur de la Q de ♥ en attaque pratiquement nulle (mais énorme, surtout 4eme, en défense).

La notion de Δ est un moyen pratique de mettre en œuvre le critère général de précaution qui doit guider toute intervention :

« s'ils ont un fit, nous en avons un aussi »

ou, ce qui revient au même mais en forme « négative »

« s'ils sont mal tombés je vais mal tomber aussi »

La sécurité distributionnelle et la sécurité de force

Nos enchères compétitives, tant en position #2 qu'en position #4, sont essentiellement guidées par la Loi des Levées Totales. La logique de nos enchères compétitives ne sera complètement claire que si l'on connaît bien cette Loi, ses ajustements et ses implications (et comment on les applique aux différentes situations-type qui se présentent). La référence moderne, indispensable, en la matière est : « To Bid Or Not To Bid » par Larry Cohen.

Il est important de rappeler ici au moins ceci : en enchères compétitives ce qu'il faut compter c'est le nombre d'atouts que possède chaque camp, pas le nombre de points que l'on détient. En enchères compétitives le nombre de points (H, ou d'une quelconque autre espèce) est une méthode d'évaluation extrêmement peu fiable ; ce qui compte c'est le nombre de levées totales de la donne, donc le nombre d'atouts que possède chaque camp. On résume ceci en disant qu'en enchères compétitives on enchérit en sécurité distributionnelle plutôt qu'en sécurité de force.

Il faut compter non seulement le nombre de nos atouts que nous possédons mais aussi le nombre de leurs atouts que nous possédons. Ainsi, par exemple, si vous connaissez 9 atouts dans votre ligne et possédez un singleton dans leur couleur, vous pouvez enchérir en plus grande sécurité que si vous possédiez les mêmes 9 atouts et un tripleton dans leur couleur. Ceci résulte du fait que si votre camp possède 5 ou 6 atouts adverses, le nombre de levées totales de la donne, malgré vos 9 atouts, ne sera pas très élevé.

En position défavorable quant au nombre d'atouts que votre camp possède (c'est-à-dire, relativement peu des vôtres et relativement beaucoup des leurs) vous pouvez encore décider d'enchérir sur base de la force brute en points H. Mais attention : il va falloir sérieusement surcompenser et se protéger – les points H ne sont pas un bon étalon d'évaluation de la main en enchères compétitives.

Interventions au niveau de 1 à la couleur

Définition

- similaires à l'intervention identique en position 2 (derrière l'ouverture), à large spectre – à partir de 8 H jusque très fort –, couleur 5+ cartes mais commandée par AJ10, AQ9, KQ10 ou mieux – il faut que l'intervention donne, en tout état de cause, une très bonne indication d'entame
- $\Delta \geq 2$ par rapport aux deux couleurs adverses
- pas ou peu de points perdus (Q, J, K mal placé) dans les couleurs adverses
-

♠ K 7 4
♥ K Q 10 8 3
♦ 7 6 4
♣ 5 2

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♣	passe	1♦	1♥

♠ A K J 10 7
♥ 8 3
♦ 7 6
♣ A Q 9 2

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♦	passe	1♥	1♠

[Sur la séquence adverse 1♣ – 1♦ – et seulement celle-ci – il nous arrive de recommander d'intervenir à 1♥ ou 1♠ avec n'importe quelle couleur 5eme (voir, p. ex., la Note « Walsh »). En contradiction, donc, avec la première recommandation de cette section qui exige une couleur 'respectable' (= bonne indication d'entame). Nous confirmons ici la recommandation d'intervenir 'avec n'importe quoi' si vous jouez contre une paire qui, selon toute vraisemblance, n'a jamais mis au point comment réagir à cette intervention ; si, par contre, vos adversaires ont l'air de savoir comment réagir, alors nous confirmons l'exigence d'une couleur solide].

Réponses

On ne manquera pas de réaliser que, le camp adverse possédant un minimum de 17 / 18 H, la manche chez nous n'existera qu'en cas de fit exceptionnel. Aussi, toute enchère du #2 en soutien sera-t-elle purement compétitive et toute enchère en changement de couleur sera une rencontre (4+ atouts de soutien + couleur annexe de 5+, parfois 4, bonnes cartes (Mineures) ; ou 4 bonnes cartes (Majeures)).

Si l'ouvreur re-enchérit, autre qu'en soutien de la couleur de son partenaire, on peut imaginer qu'un contre par le #2 est punitif. Sur d'autres séquences le contre ne peut presque pas exister :

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
---------	---------	-----------	---------

1♦	pas	1♥	1♠
----	-----	----	----

2♦	2♠		
----	----	--	--

	3♠		
--	----	--	--

	4♠		
--	----	--	--

	3♣		
--	----	--	--

	contre		
--	--------	--	--

compétitif

compétitif

pour les jouer...

rencontre : 4+ ♠ + 4+ bons ♣

punitif, grosse opposition ♦

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
---------	---------	-----------	---------

1♦	pas	1♥	1♠
----	-----	----	----

2♣	2♠		
----	----	--	--

	3♠		
--	----	--	--

	4♠		
--	----	--	--

	contre		
--	--------	--	--

compétitif

compétitif

pour les jouer...

punitif, opposition ♣

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
---------	---------	-----------	---------

1♦	pas	1♥	1♠
----	-----	----	----

2♥	2♠		
----	----	--	--

	3♠		
--	----	--	--

	4♠		
--	----	--	--

	3♣		
--	----	--	--

	contre		
--	--------	--	--

compétitif

compétitif

pour les jouer...

rencontre : 4+ ♠ + 4+ bons ♣

?! punitif avec 5 atouts ?!

Interventions au niveau de 2 à la couleur à saut (2♥/2♠)

Définition

- similaires à l'intervention au niveau de 1, mais avec 6+ cartes
- à large spectre : à partir de 8 H jusque très fort
- couleur 6+ cartes solide : commandée par AJ10, AQ9, KQ10 ou mieux – il faut que l'intervention donne, en tout état de cause, une très bonne indication d'entame
- $\Delta \geq 3$ par rapport aux deux couleurs adverses

♠ K Q 10 8 6 3
 ♥ 8 6 3
 ♦ Q J 4
 ♣ 5

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♣	pas	1♥	2♠

♠ A J 6
 ♥ K Q 10 8 6 3
 ♦ K 6
 ♣ 5 3

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♣	pas	1♦	2♥

Interventions au niveau de 2 à la couleur sans saut

Définition

Nous distinguons ici 2 cas de figure :

- A. l'intervention après réponse en changement de couleur ou à SA
- B. l'intervention après soutien au niveau 2

A. Après réponse en changement de couleur ou à SA

Similaire à l'intervention au niveau de 2 à saut (6+ cartes solides, large spectre), pouvant aussi se faire en Mineure :

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♦	pas	1♠	2♥

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	pas	1SA	2♣

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	pas	2♣	2♦

Nous insistons ici sur le fait qu'intervenir avec des couleurs qui ne sont pas suffisamment solides et / ou avec des points perdus dans les couleurs adverses est révélateur de tendances suicidaires :

♠ Q J 6
♥ K J 8 7 6 3
♦ 9 6
♣ Q 3

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♣	pas	1♠	2♥	suicidaire...

Attention aussi aux interventions sur réponse 1SA. Dans :

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	pas	1SA	2♥

les ♥ doivent être particulièrement longs et solides. Ceci provient du fait que si les adversaires n'ont pas un fit à ♠, les chances que nous en trouvions un à ♥ sont, statistiquement, sévèrement réduites. Certes, le 1SA peut encore être fitté. Mais, dans le doute, nous préconisons de ne pas prendre de risques démesurés.

B. Après réponse en soutien au niveau de 2 – « défenses précoces »

Sur soutien au niveau de 2 par le répondant nous pratiquons volontiers les « défenses précoces ». Par ce terme nous désignons le fait que nous nous « jetons volontiers à l'eau » même avant que l'ouvreur n'ait limité sa main. Exemple :

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♥	pas	2♥	2♠

Même si ce 2♠ peut être relativement faible, nos interventions dans cette situation obéissent tout de même à des principes très stricts qu'il est primordial de comprendre. En voici l'essentiel :

Nous avons par principe de ne pas laisser jouer l'adversaire au niveau de 2 dans un fit 8+ clairement établi (sauf circonstance rare, p. ex. une opposition de 4+ bons atouts). Si nous détectons que l'adversaire voudrait bien jouer au niveau de 2 dans son fit8, nous n'avons qu'une idée en tête : le faire jouer au niveau de 3 (tant en tournoi par paires qu'en match par 4 il y a des fortunes à faire avec les chutes de ces 3♥ et ces 3♠). Notre moyen de pousser l'adversaire hors de son niveau de confort est d'appliquer la règle « s'ils ont un fit nous en avons un aussi »² et d'essayer alors de 'deviner' dans quelle couleur ce fit pourrait bien exister.

Il s'ensuit que dans cette situation :

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♥	pas	2♥	pas
pas	!		

le joueur en position #2 doit (nous disons bien : doit), la plupart du temps, réveiller les enchères.

Avec des mains avec 4 cartes à ♠ il a 'contre' à sa disposition. Avec des mains sans 4 cartes à ♠, ce réveil peut se révéler simple :

♠ Q J 6
♥ 6 3
♦ A Q 9 6
♣ Q 9 5 3

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♥	pas	2♥	pas
pas	2SA		

ou beaucoup plus périlleux :

♠ Q J 6
♥ 6 3
♦ A Q 9
♣ Q 9 5 3 2

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♥	pas	2♥	pas
pas	3♣ ?!		

(quel courage !)

² Pour la justification théorique de ceci voir, évidemment, Jean-René Vernes "Bridge Moderne de la Défense" et "Bridge Distributionnel"

Pour éviter ce genre d'affres au joueur en position 2, nous exigeons que le joueur en position 4 initie une « défense précoce » à ♠ s'il a de quoi la faire

♠ A K 9 5 2	ou	♠ K Q J 9 6
♥ 8 7 2		♥ 8 7
♦ 10 7 4		♦ 10 7 4
♣ K 8		♣ 8 5 4

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♥	passe	2♥	2♠

La même tactique s'applique encore plus volontiers sur un fit Mineure :

♠ A K 9 5 2
♥ 8 7 2
♦ 10
♣ 10 8 7 6

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♦	passe	2♦	2♠

Pour une « défense précoce » au niveau de 3 nous sommes plus circonspects :

♠ 5 2
♥ A K 10 9 5 2
♦ 10 7 4
♣ K 8

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♠	passe	2♠	3♥

Ces « défenses précoces » ne sont évidemment pas exemptes de risques :

1. il y a d'abord le fait que l'ouvreur n'a pas encore limité sa main et peut donc être fort. L'expérience a néanmoins maintes et maintes fois prouvé que ce risque est limité : un ouvreur avec une forte main, S'IL N'A PAS UNE TRES BONNE OPPOSITION ATOUT – d'où notre accent sur la solidité de la couleur d'intervention –, préférera dans 99% des cas surenchérir que contrer notre interférence. Sans parler du fait que les systèmes qui définissent, dans cette situation, un contre comme punitif sont rares... Quant au contre de réveil du répondant que l'ouvreur, fort, transformerait, il est certes plus facile à mettre en œuvre mais reste relativement rare. En conclusion : en match par 4, si vous craignez que prendre 300 ou 500 de chute, pour plus improbable que cela soit, pourrait sceller le sort du match, abstenez-vous de faire des « défenses précoces » avec moins de 13 cartes par AKQ ; en tournoi par paires, n'hésitez pas à en faire (dans le respect de ce qui est prescrit dans cette Note) : le nombre de bons coups obtenus compensera très, très largement l'occasionnel 500 ;

2. il y a ensuite le fait que, poussé malgré lui à 3♥ / 3♠, l'adversaire les gagne quand même du fait que nous avons dévoilé un peu la distribution en flanc, alors que les autres paires, n'ayant pas été poussées, ne connaissant pas la distribution, jouent et font juste 8 plis. Il va sans dire que ceci est rare ;

3. il y a enfin le risque que la « défense précoce » inhibe une défense plus évidente, voire un 'passe', de notre partenaire. Quoique rares, voici 2 cas possibles :

♠ 6
♥ Q 10 9 8
♦ A Q 6
♣ Q 10 9 5 3

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♥	passé	2♥	2♠	dommage, le #2 allait passer !

♠ 6
♥ 9 8 5
♦ A Q 6
♣ Q 10 9 5 3 2

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♥	passé	2♥	2♠	dommage, le #2 avait 3♣ à dire !

Les « pour » des « défenses précoces » sont :

1. évite au #2 les affres de devoir réveiller avec des mains et / ou des couleurs incertaines ;
2. indique une bonne entame en cas de contrat final chez l'adversaire ;
3. brouille énormément (et à lui seul cet avantage justifierait les « défenses précoces ») le dialogue adverse. Beaucoup de paires ne sont en effet pas équipées pour correctement interpréter les redemandes de l'ouvreur sur intervention du #4 :

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♥ 3♥	passé	2♥	2♠	fort ou compétitif ?

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♦ contre	passé	2♦	2♠	punitif ou d'appel ?

Après ces considérations il est temps de résumer les

Règles des « défenses précoces »

-- Une solide couleur de 5 cartes et environ 7 H suffisent

-- Si votre distribution est 5332 (doubleton dans la couleur adverse) et votre couleur de piètre qualité vous pouvez vous permettre le luxe de laisser aller les enchères jusqu'à votre partenaire

♠ K 10 9 5 2
♥ 8 4
♦ A 7 4
♣ K 8 5

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	passé	2♥	passé

car s'il réveille dans sa Mineure 5eme il « tombera bien »

-- Si, au contraire, votre distribution est 5422 (doubleton dans la couleur adverse) il y a une relative urgence à intervenir

♠ K Q 10 9 5
♥ 8 4
♦ 8 7
♣ K Q 5 3

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	passé	2♥	2♠

car si votre partenaire réveille dans sa Mineure 5eme ce sera à ♦ et il « **tombera mal** »

Interventions par contre

Nous distinguons ici 4 cas de figure :

- A. après réponse en soutien (niveaux 2, 3 ou 4)
- B. après réponse 1SA
- C. après réponse en changement de couleur 1 / 1
- D. après réponse en changement de couleur 2 / 1

A. Après réponse en soutien

Le contre est d'appel jusqu'au niveau 4♥. Au-delà il est punitif. La force et le nombre de cartes promises en Majeure dépendent du niveau de la réponse du #3

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♦	passé	2♦	contre

Très similaire au contre en position 2 de l'ouverture 1♦ : petite ouverture (10+ H), 4= / 4= en Majeures (4= / 3= toléré), $\Delta \geq 2$. La courte à ♦ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton ou un doubleton³.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♦	passé	3♦	contre

Encore similaire au contre en position 2 de l'ouverture 1♦ : ouverture, mais 5 / 4 ou 4 / 4 en Majeures, $\Delta \geq 2$. La courte à ♦ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton ou un doubleton.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	passé	2♥	contre

Très similaire au contre en position 2 de l'ouverture 1♥ (petite ouverture, $\Delta \geq 2$) 4 cartes à ♠ promises mais 5 cartes quelconques à ♠ acceptées. La courte à ♥ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton ou un doubleton.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	passé	2♠	contre

Similaire au contre en position 2 de l'ouverture 1♠ (ouverture, $\Delta \geq 2$, 4 cartes à ♥ promises). La courte à ♠ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton ou un doubleton.

³ Manifestation de notre aversion à contrer d'appel, quelle que soit la situation, avec une chicane : le risque est significativement accru que le partenaire 'transforme' et on n'a même pas d'atout pour entamer !

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	passé	3♥	contre

Ouverture, $\Delta \geq 3$ (nous disons bien : 3), 5 bonnes à ♠ promises (ou 4 mais alors plus fort). La courte à ♥ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton (nous disons bien : un singleton).

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	passé	3♠	contre

Ouverture, $\Delta \geq 3$, au moins 5 bonnes cartes à ♥ promises, donne l'option entre transformer en punitif ou la manche à 4♥. La courte à ♠ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	passé	4♥	contre

Très bonne ouverture, $\Delta \geq 3$, 5 bonnes cartes à ♠ promises. La courte à ♥ pourrait être une chicane mais le partenaire, aux fins de comptage des levées totales de la donne, présume un singleton.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	passé	4♠	contre Punitif.

B. Après réponse 1 SA

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1x	passé	1SA	contre

Strictement équivalent au contre en position 2 de l'ouverture 1x.

C. Après réponse en changement de couleur 1 / 1

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1x	passé	1y	contre

Ouverture, les 2 autres couleurs par 4= cartes (5 / 4 toléré mais 1SA 'sandwich' souvent plus approprié, voir ci-dessous), pas de points perdus dans les couleurs adverses.

Pour les distributions 54, 64 et 55 dans les deux autres couleurs voir aussi plus bas les interventions 1 SA 'sandwich', cue-bids Cappelletti et 2 SA, respectivement.

D. Après réponse en changement de couleur 2 / 1

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1y	passé	2x	contre

Ouverture, les 2 autres couleurs par 5= cartes (5 / 4 toléré), pas de points perdus dans les couleurs adverses.

Interventions à SA

Définition

Ces interventions **sont toujours des bicolores** et existent sur toutes les réponses, que ce soit :

- A. une réponse en changement de couleur
- B. une réponse en soutien de l'ouverture
- C. une réponse à SA

A. Sur une réponse en changement de couleur

Les interventions à SA promettent 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force).

L'intervention 1SA ('sandwich') promet une main 54 (parfois 55).

L'intervention 2SA promet une main 55 ou 65.

Si on peut, intervenir au niveau de 1 dans une Majeure 5eme tout en cachant une couleur secondaire 5eme (mauvaise Majeure ou Mineure même bonne) est souvent supérieur.

Attention : 1SA (ou pire : 2SA) « en sandwich » NE PEUT PAS ETRE 16 – 18 H REGULIER ! Si vous avez 16 – 18 H sans distribution, laissez jouer !

Exemples :

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♣	passé	1♦	1SA

Les 2 Majeures par 5 (ou une mauvaise 5eme et une très bonne 4eme) , 10 – 12 H. Avec les 2 Majeures par 4 on aurait contré.

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♣	passé	1♠	1SA

4= ♥ et 5= ♦, 10 – 12 H. Avec 5= ♥ et 4= ♦ on aurait contré. 55 toléré avec une des 5emes très mauvaise (avec 2 bonnes 5emes on aurait dit 2 SA)

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1♦	passé	1♥	1SA

4= ♠ et 5= ♣, 10 – 12 H. Avec 5 ♠ on aurait préféré intervenir à 1♠

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1x	passé	1y	2SA (à saut)

55 ou 65, 10 – 12 H. Les 2 couleurs sont jouables. Rappelons que si on peut, intervenir au niveau de 1 en Majeure tout en cachant une couleur secondaire 5eme (mauvaise Majeure ou Mineure même bonne) est souvent supérieur.

Ouvreur	Nous #2	Répondant	Nous #4
1y	passé	2x	2SA (sans saut)

55 ou 65, 10 – 12 H. Les 2 couleurs sont jouables.

B. Sur une réponse en soutien de l'ouverture

Après fit en Majeure : bicolore 5+ / 5+ avec l'autre Majeure et une Mineure ; 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force).

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♥	pas	2♥	2SA

promet des ♠ et une Mineure 5+ / 5+.

Après fit en Mineure : bicolore 5+ / 5+ avec les ♥ et une autre (♠ ou Mineure) ; 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force).

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♦	pas	2♦	2SA

promet des ♥ et des ♣ ou des ♠, 5+ / 5+.

C. Sur une réponse à 1 SA

Bicolore 5+ / 5+ indéterminé mais pas les 2 extrêmes (voir interventions en cue-bid) ; 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force).

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♣	pas	1SA	2SA

promet des ♥ avec des ♦ ou des ♠, 5+ / 5+.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	pas	1SA	2SA

promet des ♦ avec des ♣ ou des ♥, 5+ / 5+.

Interventions en cue-bid

Définition

Ces interventions **sont toujours des bicolores** et n'existent que sur les réponses :

- A. en changement de couleur
- B. à SA

A. Cue-bids après une réponse en changement de couleur (cues-bids Cappelletti)

Ce sont des bicolores 6+ / 4= (une des couleurs est exactement 4ème et l'autre est au moins 6ème), 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force).

Le cue-bid de l'ouverture annonce une longue dans la moins chère, le cue-bid de la réponse annonce une longue dans la plus chère (longue : plus basse enchère pour plus basse, plus haute enchère pour plus haute) :

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♦	pas	1♠	2♦	6+ ♣ / 4= ♥
			2♠	6+ ♥ / 4= ♣

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♥	pas	2♣	2♥	6+ ♦ / 4= ♠
			3♣	6+ ♠ / 4= ♦

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>	
1♠	pas	2♥	2♠	6+ ♣ / 4= ♦
			3♥	6+ ♦ / 4= ♣

B. Cue-bid après réponse à SA

Ce sont des bicolores 5+ / 5+, 10 – 12 H (mais très élastiques : rappelons qu'en enchères compétitives communiquer la distribution est beaucoup plus important que communiquer la force). Ils promettent les 2 couleurs extrêmes.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	pas	1SA	2♠

promet des ♣ et des ♥, 5+ / 5+.

<u>Ouvreur</u>	<u>Nous #2</u>	<u>Répondant</u>	<u>Nous #4</u>
1♠	pas	2SA	3♠

doit être très rare, promet des ♣ et des ♥, 6+ / 6+.

Résumé des interventions bicolores du #4

Sur réponses en changement de couleur

1SA 4= Majeure / 5= Mineure
 5 / 5 Majeures
 4 / 5, 5 / 4 ou 5 / 5 Mineures

2SA (à saut ou pas)
 5 / 5, 6 / 5 ou 5 / 6 dans les 2 autres

c/b Cappelletti 4= / 6+
 c/b plus basse enchère = plus basse couleur est la longue
 c/b plus haute enchère = plus haute couleur est la longue

Sur réponses en soutien au niveau 2

2SA Sur fit Majeure : 5+ / 5+, l'autre Majeure et une Mineure
 Sur fit Mineure : 5+ / 5+, les ♥ et une autre

Sur réponses à 1 SA

c/b 5+ / 5+, les couleurs extrêmes

2SA 5+ / 5+ indéterminé mais pas les extrêmes