

## LEÇON N°20 : RÉPONSES À UNE INTERVENTION DE 1♥ OU 1♠

Nous traiterons ici des réponses à une intervention d'1♥ ou d'1♠, et de développements particuliers. Les réponses peuvent être classées en quatre catégories :

- les soutiens directs
- les soutiens artificiels
- les changements de couleur
- les enchères à Sans-Atout

### A. Soutiens directs

Les soutiens directs à une intervention de 1 à la couleur suivent deux principes :

- le soutien simple est constructif, limité à 10 H.
- les soutiens à saut sont des barrages limités à 7-8 H, et parfois très faibles quand la situation de vulnérabilité est favorable.  
Ils sont annoncés en « sécurité distributionnelle ».

Rappel : en situation compétitive, un contrat est annoncé en « sécurité distributionnelle » lorsque le palier correspond au nombre d'atouts détenus dans le camp (Loi des atouts) :

- le palier de 2 avec 8 atouts.
- le palier de 3 avec 9 atouts.
- le palier de 4 avec 10 atouts.

La sécurité distributionnelle se vérifie quand le contrat demandé chute ; on constate alors que le camp adverse avait un contrat statistiquement plus rémunérateur à jouer.

Un exemple :

♠ 843	♠ ARD6	♠ 9
♥ V874	♥ 93	♥ AD1052
♦ V6	♦ A952	♦ D84
♣ R864	♣ V93	♣ AD72
	♠ V10752	
	♥ R6	
	♦ R1073	
	♣ 105	

- Le camp EO gagne 3♥ et le camp NS gagne 3♠, l'As de Cœur étant placé en Est.
- Si l'As de Cœur avait été en Ouest, le contrat de 3♠ aurait chuté d'une levée, mais dans ce cas, celui de 4♥ aurait gagné.

Exemples :

				S	O	N	E
				1♣	1♠	-	?
1		2		3		4	
♠ V83 ♥ V972 ♦ R63 ♣ V72  Passe,  <i>le soutien sans saut            aurait été constructif.</i>	♠ D85 ♥ A9852 ♦ 74 ♣ R84  2♠,  <i>une main            intéressante.</i>	♠ D985 ♥ 4 ♦ R9763 ♣ 742  3♠,  <i>compétitif, en raison            des neuf atouts.</i>	♠ A9852 ♥ D7542 ♦ 7 ♣ 63  4♠,  <i>barrage, au nom des            dix atouts.</i>				

♠ A82 ♥ 94 ♦ 9752 ♣ AV63  ♠ 6 ♥ R10763 ♦ V83 ♣ 8752  ♠ DV10975 ♥ AD ♦ 64 ♣ RD10	<table border="1"> <tr> <td colspan="2"></td> <td>N</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>S</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			N				O		E				S			♠ R43 ♥ V852 ♦ ARD10 ♣ 94	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">1</td> <td colspan="2">JF D.5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Donneur : E</td> <td colspan="2">Vul : P</td> </tr> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♦</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♠</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4♠</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </table>	1		JF D.5		Donneur : E		Vul : P		S	O	N	E				1♦	1♠	-	2♠	-	4♠	-	-	-	2♠ : 8-10 HLD face à l'intervention. 4♠ : les 18 HLD permettent d'imposer la manche.
		N																																									
	O		E																																								
		S																																									
1		JF D.5																																									
Donneur : E		Vul : P																																									
S	O	N	E																																								
			1♦																																								
1♠	-	2♠	-																																								
4♠	-	-	-																																								

**Entame** : 3 de Carreau

Est prend de la Dame de Carreau et tire l'As. Son partenaire ayant indiqué un nombre impair de cartes dans la couleur, il sait que c'en est fini des levées de la défense dans la couleur. Il doit donc contre-attaquer à Cœur, et libérer une levée tant que la couleur d'atout est contrôlée avec le Roi : la défense réalisera ainsi deux levées de Carreau, une levée de Cœur et une levée de Pique. Si Est insiste à Carreau à la troisième levée, la levée de Cœur s'évaporerait sur le quatrième Trèfle du mort.

**4♠ -1 : 50 EO**

## B. Les soutiens artificiels

Avec au moins 11 H ou 12 HLD, le partenaire de l'intervenant respectera également le principe de sécurité distributionnelle : en particulier il enchérira au palier de 3 avec neuf atouts dans le camp.

- le cue-bid garantit un soutien de trois cartes et demande au partenaire de préciser la force de son intervention. Celui-ci devra
  - répéter sa couleur avec moins l'ouverture (9-12 HL).
  - produire une enchère économique, de force ambiguë, donc forçant un tour.
  - produire une enchère chère, garantissant la valeur de l'ouverture (13 HLD et plus).

- le cue-bid à saut montre quatre atouts.
- les changements de couleur à saut sont des enchères de rencontre, décrivant quatre atouts et cinq cartes dans la couleur nommée

Exemples :

		S	O	N	E
		1♦	1♥	-	?

  

1	2	3	4
♠ A2 ♥ R94 ♦ 10863 ♣ AV74  2♦  <i>S'il est faible (9-12 HLD, l'intervenant freinera à 2♥ et on en restera là.</i>	♠ 94 ♥ AD94 ♦ V984 ♣ R42  3♦  <i>Le cue-bid à saut montre quatre atouts et au moins 12 -13 HLD.</i>	♠ R9 ♥ AD9 ♦ 10842 ♣ AV43  2♦  <i>Avec l'intention de faire un effort si le partenaire revient à 2♥ (9-12 HLD).</i>	♠ 985 ♥ A985 ♦ 2 ♣ RDV74  3♣  <i>Enchère de rencontre : quatre atouts et cinq beaux Trèfles.</i>

♠ A8 ♥ R74 ♦ D742 ♣ AV53  ♠ V952 ♥ V8 ♦ V985 ♣ 1062  ♠ RD74 ♥ 1063 ♦ A10 ♣ RD87  ♠ 1063 ♥ AD952 ♦ R63 ♣ 94	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="2">JF D.7</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="2">Donneur : E    Vul : E/O</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♣</td> </tr> <tr> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>1♥</td> <td>-</td> <td>2♣</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>3♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			JF D.7				Donneur : E    Vul : E/O				S	O	N	E		N				1♣		O						S	1♥	-	2♣	-			2♥	-	3♥	-			-	-			2♣ : cue-bid pour vérifier la force de l'intervention, avec plus de 11 HLD. 2♥ : dénie la valeur de l'ouverture. 3♥ : ultime effort avec 15 HLD.
		JF D.7																																												
		Donneur : E    Vul : E/O																																												
		S	O	N	E																																									
	N				1♣																																									
	O																																													
	S	1♥	-	2♣	-																																									
		2♥	-	3♥	-																																									
		-	-																																											

### Entame : 2 de Trèfle

Le déclarant compte une levée de Pique, cinq levées de Cœur sous réserve d'une répartition 3/2 de la couleur, une levée de Carreau facilement affranchissable et une levée de Trèfle, soit huit levées certaines. La neuvième levée proviendra d'une coupe à Pique au mort : le déclarant prend donc l'entame, puis tire l'As de Pique et en rejoue. Est, en main, encaisse un honneur à Trèfle et rejoue par exemple atout pour l'As du déclarant, qui coupe son dernier Pique, encaisse le Roi de Cœur puis joue Carreau vers son Roi, qui tient. Il retire le dernier atout de la défense puis joue un petit Carreau sans appeler le Roi du mort : par bonheur, l'As est second et il réalise une surlevée.

**3♥ +1 : 170 NS**

♠ D1085  
 ♥ 8  
 ♦ 975  
 ♣ ARV106  
 ♠ 74  
 ♥ D10962  
 ♦ 2  
 ♣ 87432  
 ♠ A3  
 ♥ RV75  
 ♦ AV10864  
 ♣ 9  
 ♠ RV962  
 ♥ A43  
 ♦ RD3  
 ♣ D5

<b>4</b>		<b>JF D.8</b>	
Donneur : E		Vul : T	
<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1♠	-	3♣	1♦
4♠	-	-	-

3♣ : enchère de rencontre, bonne couleur cinquième et quatre atouts, plus de 11 HLD.

### Entame : 2 de Carreau

L'entame du 2 montre un nombre impair de cartes : lorsque Sud fournit le 3 sur l'As, Est sait que le 2 est un singleton car autrement, le partenaire aurait entamé du Roi avec RD2. L'As de Pique lui permet de contrôler l'atout, et lui donne le temps d'ouvrir sa propre coupe en jouant le 9 de Trèfle. Il mettra l'As au premier tour de Pique, offrira le 4 de Carreau (préférentiel pour les Trèfles) à couper à Ouest, qui rejouera Trèfle pour la coupe. Une de chute couronnera ce bon flanc.

**4♠ -1 : 100 EO**

## C. Les changements de couleur

Tout changement de couleur est forcing. Il garantit

- 8 HL et quatre cartes au palier de 1.
- 12 HL et cinq cartes aux paliers supérieurs.

La règle est que tout changement de couleur est forcing, mais seulement pour un tour.

L'intervenant devra donc donner des signes de force à partir de 13HL, la valeur d'une ouverture.

## D. Les enchères à Sans-Atout

Les enchères à Sans-Atout dénie le fit bien entendu le fit. Elles sont décalées de 2 points H par rapport aux réponses à l'ouverture de 1 en majeure :

1SA : 8-12 HL, avec ou sans arrêt.

2SA : 13-14 HL avec l'arrêt (sinon cue-bid).

3SA : pour les jouer avec l'arrêt dans la couleur adverse.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	1♥	-	?

1	2	3	4
♠ AD963 ♥ 8 ♦ RD84 ♣ A96  1♠, <i>sans aucun risque qu'Ouest passe.</i>	♠ A96 ♥ 87 ♦ AD10973 ♣ 752  2♦, <i>enchère forçant montrant au moins cinq cartes.</i>	♠ R4 ♥ A2 ♦ D10875 ♣ 8542  1SA, <i>Impossible de passer avec 10HL : tant pis pour l'arrêt.</i>	♠ RD3 ♥ 76 ♦ D1094 ♣ AD42  2SA, <i>13-14HL avec l'arrêt Trèfle, sans fit.</i>

		2 JF D.6							
		Donneur : O		Vul : N/S					
		S	O	N	E				
♠ 84 ♥ RD942 ♦ V3 ♣ AV63  ♠ DV9 ♥ A106 ♦ D1084 ♣ R94	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S	♠ 107532 ♥ V83 ♦ 752 ♣ D10	1♦ - -	1♥ 3SA -	- -
N	E								
O	S								

2SA : 13-14 HL, main régulière sans fit Cœur, l'arrêt Carreau.  
 3SA : avec 12 HL, Nord impose la manche.

**Entame : Dame de Pique**

Le déclarant, qui est à la tête de cinq levées sûres, doit établir quatre levées de Cœur. Pour cela, il prend de l'As de Pique et joue vers le Roi de Cœur. Il rentre en main à Carreau afin de conserver un arrêt dans chaque couleur, puis joue à nouveau Cœur vers le mort : si Ouest fournit encore un petit, le déclarant doit appeler la Dame puis en rejouer en espérant la couleur répartie 3/3. C'est bien le cas, et deux levées de longueur sont ainsi établies.

**3SA = : 600 NS**