

Intervention à la couleur: Fiche récapitulative

2022-2023 – Chartres de Bretagne

Une ouverture adverse ne doit pas empêcher notre camp d'enchérir. On peut vouloir :

- **Trouver un contrat**, voire une manche, dans son camp
- Indiquer une **bonne entame** au partenaire
- **Gêner les adversaires** (surtout avec les piques!)

On peut alors *intervenir* : nommer notre couleur au palier le plus bas le permettant.

⚠ On n'intervient donc pas dans la couleur d'ouverture.

1 Conditions

Afin de ne pas se mettre en danger lors de l'intervention, il faut respecter quelques conditions, qui dépendent du palier.

1.1 Intervention au palier de 1

Un contrat au palier de 1 est rarement en danger, les conditions d'interventions sont donc assez légères :

- **5 belles cartes**, ou plus, dans la couleur d'intervention
- **8 à 18 HL**

1.2 Intervention au palier de 2

Lors d'une intervention au palier de 2, on peut facilement se mettre en danger si le partenaire a un jeu blanc, on demande donc une vraie belle couleur d'intervention :

- **6 belles cartes** minimum (et non plus 5!)
- **11 à 18 HL**

Exception : on peut intervenir à 2♥ sur 1♠ avec seulement 5 cartes. Il faut alors 13-14 H au moins en plus d'une belle couleur.

2 Développements

Puisque l'intervention est potentiellement plus faible que l'ouverture, il faut remonter les fourchettes de points avec lesquelles on répond. Attention, n'oubliez pas de compter en HLD dès que vous êtes fités, du côté de l'intervenant(e) comme du/de la partenaire !

2.1 Sur une intervention au palier de 1

Puisque le partenaire promet seulement un minimum de 8HL, on décale les réponses classiques :

- 8 à 12 HLD → palier de 2
- 13 à 15 HLD → palier de 3
- 16 HLD ou plus → palier de 4

2.2 Sur une intervention au palier de 2

La partenaire promet ici un minimum de 11HL. Attention, le palier de 2 n'est plus disponible, on ne parle que pour proposer ou imposer la manche :

- 11 à 12 HLD → palier de 3
- 13 HLD ou plus → palier de 4 (ou 5 en mineure)

2.3 Aide à la décision

Parfois, avec un peu de points mais pas de quoi déclarer 4♥ ou 4♠, on hésite à déclarer la manche. La **loi de Vernes**, ou **loi des levées totales**, nous dit :

En enchères à 4, si j'ai un **singleton** ou une **chicane**, alors je suis en *sécurité distributionnelle* dès lors que je demande autant de levées que j'ai d'atouts dans ma ligne

Ainsi, je peux enchérir :

- avec 9 atouts → palier de 3
- avec 10 atouts → palier de 4
- avec 11 atouts → palier de 5

⚠ Pas besoin de dépasser le palier de 4 en majeure, sauf pour surenchérir !