

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

INTERVENIR à la couleur ? Pourquoi et comment...

> PAR PHILIPPE CRONIER

Intervenir, c'est enchérir lorsqu'un des deux adversaires a déjà ouvert.

Du coup, les critères retenus pour une intervention sont très différents de ceux de l'ouverture.

En particulier, il est souvent bien joué de ne pas parler avec un jeu qui aurait justifié d'ouvrir :

♠ AD8	S	O	N	E
♥ 87				
♦ AV92				1♦
♣ R1083	?			

Vous vous apprêtiez à ouvrir vous-même de 1♦. Il n'y a aucune couleur dans laquelle vous souhaitez particulièrement jouer. Pour le moment, votre meilleure chance de gain est de laisser jouer et chuter les adversaires. Il faut passer. Vous aurez quand même souvent intérêt à intervenir.

• Tout d'abord, quand vous espérez **réussir le contrat** que vous serez amené à déclarer. C'est le cas quand vous possédez une valeur d'ouverture et une couleur de cinq cartes annonçable au palier de 1 (pour parler au palier de 2, il est préférable de posséder six cartes). Vous vous placez alors en position d'attaque.

♠ D8743	S	O	N	E
♥ R4				
♦ A5				1♦
♣ RV83	1♠			

Vous auriez ouvert de 1♠, il n'y a aucune raison de ne pas intervenir à 1♠, même si votre couleur n'est pas très belle.

• Ensuite, quand vous pensez que vous allez peut-être chuter, mais que cette chute vous sera profitable, car elle rapportera moins aux adversaires que le gain de leur contrat, même s'ils vous contentent. Il s'agit alors de **préparer des enchères de sacrifice**, basées plutôt sur votre distribution que sur la force.

♠ R10763	S	O	N	E
♥ 8				
♦ 104				1♦
♣ AV762	?			

Si vous trouvez un fit à Pique (ou même à Trèfle) en face, vous pourrez avantageusement surenchérir contre une manche à Cœur déclarée en Est-Ouest. Bien sûr, ces sacrifices sont d'autant plus fréquents et rentables que la vulnérabilité vous sera favorable. Vous interviendrez aussi dans le but de **perturber le dialogue adverse**. Bien évidemment, plus votre intervention sera élevée, plus la gêne sera grande. Intervenir à saut ressort des enchères de barrage.

• Enfin, votre intervention guidera efficacement le partenaire à l'entame si vous vous êtes manifesté.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ R3
♥ D105
♦ AV753
♣ R82

Vuln. : Tous

S	O	N	E
?			1♥

2

♠ R8
♥ DV9852
♦ 3
♣ V752

Vuln. : Personne

S	O	N	E
?			1♦

3

♠ 5
♥ D10763
♦ R2
♣ R8653

Vuln. : Personne

S	O	N	E
?			1♦

4

♠ RD1072
♥ 5
♦ V954
♣ 1062

Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
?			1♣

SOLUTIONS

1 **1♥**. Vous vous comptez bien 13 points H, mais une intervention au palier de 2 dans cinq mauvaises cartes est beaucoup trop dangereuse. Votre meilleure chance de marquer dans votre colonne est de faire chuter les adversaires, sauf si votre partenaire peut lui-même se manifester.

2 **2♥**. Votre belle distribution vous incite à vous manifester. Tant qu'à le faire, préférez un barrage à 2♥, plus embarrassant pour l'adversaire qu'une simple surenchère au palier de 1. Vous auriez ouvert de 2♥ faible, n'est-ce pas ? Et bien, c'est la même chose en intervention.

3 **1♥**. Avec de meilleures couleurs, vous auriez envisagé une intervention bicolore. Ici, pas question, le risque d'une pénalité en cas de misfit est trop élevé. Mais pas question non plus de passer avec un 5-5 et 10 points HL. Annoncez benoîtement 1♥ et attendez la suite...

4 **1♠**. C'est vrai, vous n'avez que 6 points d'honneurs, un peu en-dessous du minimum exigible. Mais la vulnérabilité est favorable, votre distribution excellente et votre couleur fournira une bonne entame si l'adversaire joue le contrat. Alors, jetez-vous à l'eau et annoncez 1♠.