

# LUTTE CONTRE LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N°4

## SUR UN STAYMAN OU UN TEXAS APRES L'OUVERTURE DE 1SA

### I - LE JOUEUR N°4 INTERVIENT SUR UN STAYMAN

#### 11- Intervention par Contre

Il s'agit d'un "Contre d'entame". Si l'ouvreur de 1SA devient le déclarant, le joueur n°4 demande l'entame Trèfle, car il y détient des forces susceptibles de battre le contrat joué.

#### 111- Les réponses de l'ouvreur

| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>O</u> |
|----------|----------|----------|----------|
| 1SA      | p        | 2♣       | X        |
| ?        |          |          |          |

Les réponses doivent être modifiées pour mettre à l'entame l'auteur de l'intervention.

- Surcontre → pour jouer 2♣ surcontré. Le répondant peut refuser s'il est court à Trèfle.
- 2♦ → 5 bonnes cartes à Carreau, tenue Trèfle non garantie.
- 2♥ → 4 cartes à Piques.
- 2♠ → 4 cartes à Cœur.
- 2SA → Main maximale avec l'arrêt Trèfle.
- 2♦ → 5 bonnes cartes à Carreau, tenue Trèfle non garantie.
- 3♣ → Les deux majeures quatrièmes
- Passe → Rien de tout cela.

#### 112- Redemande du répondant après le "passe" de l'ouvreur.

Le répondant sait que l'ouvreur n'a pas de majeure quatrième, mais il peut avoir une tenue à Trèfle s'il a une main minimale. Les deuxième enchères du répondant :

- 2♦ → Au moins quatre bonnes cartes à Carreau, tenue Trèfle non garantie.
- 2♥/2♠ → Couleurs cinquièmes, force 8-9H, encourageantes mais non forcing.
- 2SA → Main de 8-9 H, tenue Trèfle non garantie. Si l'ouvreur est maximum sans l'arrêt Trèfle, il peut interroger son partenaire par un cue-bid à 3♣.
- 3♣ → Nouveau cue-bid avec une main de force ≥ 10 H pour demander l'arrêt Trèfle que l'ouvreur n'a pas dénié s'il a une main minimale.
- 3♥ → Cinq Cœurs et. quatre Piques. } Pas de chassé-croisé
- 3♠ → Cinq Piques et. quatre Cœurs. } dans cette situation
- Surcontre → Rare. Propose de jouer 2♣ surcontrés, s'il a cinq beaux Trèfles.

#### 113- Attitude du répondant si le joueur n°2 soutien à 3♣.

- Passe → Forcing. En principe il est court à Trèfle. L'ouvreur doit parler.
- Contre → Tendance punitive. L'ouvreur peut passer pour maintenir le Contre
- 3♥/3♠ → Couleurs cinquièmes, force 8-9 H, encourageantes mais non forcing

#### 21- Intervention par une couleur

Le joueur n°4 intervient avec de la distribution, le joueur n°2 peut éventuellement le soutenir, ce qui va élever le palier des enchères. Pour le camp en attaque, il est urgent d'annoncer les Majeures ou de sanctionner l'intervenant, s'il est mal tombé. Les contres sont punitifs.

### **211- Le joueur n°4 intervient par 2♦**

Les réponses de l'ouvreur :

- Contre → Punitif. L'ouvreur détient 4 bonnes cartes dans la couleur.
  - 2♥ → 4 cartes à Pique.
  - 2♠ → 4 cartes à Cœur.
  - 2SA → Maximum sans Majeure, mais solide tenue à Carreau.
  - 3♣ → Cinq ou six belles cartes à Trèfle
  - 3♦ → Cue-bid, avec les deux Majeures quatrièmes.
  - Passe → Pas de tenue, pas de Majeure annonçable.
- - Attitude du répondant après le "Passe" de l'ouvreur :
    - ✓ 2♥/2♠ → Couleurs cinquièmes, force 8-9H, encourageantes mais non forcing.
    - ✓ 3♥ → Cinq Cœurs et. quatre Piques. } Pas de chassé-croisé
    - ✓ 3♠ → Cinq Piques et. quatre Cœurs. } dans cette situation
  - - Attitude du répondant si le joueur n°2 soutien à 3♦.
    - ✓ Passe → Forcing. En principe il est court à Carreau. L'ouvreur doit parler.
    - ✓ Contre → Tendance punitive. L'ouvreur peut passer pour maintenir le Contre.
    - ✓ 3♥/3♠ → Couleurs cinquièmes, force 8-9 H, encourageantes mais non forcing

### **212- Le joueur n°4 intervient par 2♥ ou 2♠**

Le Contre des deux joueurs est punitif (par l'ouvreur ou en réveil par le répondant).

Les enchères de l'ouvreur sont naturelles :

- 2♠ (sur 2♥) → 4 cartes à Piques
- 2SA → Bonne tenue dans la Majeure de l'intervention
- 3♣/3♦ → 5 ou 6 cartes sans bonne tenue.
- 3♥ (sur 2♠) → réponse non obligatoire.
- Passe → Rien à signaler.

### **213- Le joueur n°4 intervient par une couleur au palier de 3**

Les réponses de l'ouvreur :

- Contre → Punitif. L'ouvreur détient 4 bonnes cartes dans l'intervention.
  - 3SA → Pour les jouer
  - 3♥/3♠ → La Majeure nommée avec une tenue dans l'intervention.
  - 4♣/4♦ → Cue-bid sur l'intervention avec 4♥+4♠ sans tenue.
  - Passe → Pas de Majeure ou une Majeure sans tenue
- Attitude du répondant après le "Passe" de l'ouvreur :
    - ✓ Contre → contre d'appel.
    - ✓ 3♥/3♠ → couleur 5<sup>e</sup>, forcing (5-4 en Majeure sans chassé- croisé).

## **II - LE JOUEUR N°4 INTERVIENT SUR UN TEXAS**

## 21- Intervention par Contre

Il s'agit ici aussi d'un "Contre d'entame", concernant la couleur proposant le transfert.

211- Le contre est fait sur le Texas à 2♦ ou 2♥:

| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>O</u> |
|----------|----------|----------|----------|
| 1SA      | p        | 2♦/2♥    | X        |
| ?        |          |          |          |

Les réponses de l'ouvreur :

- Passe → 2 cartes seulement dans la Majeure annoncée par le Texas.  
Si le répondant veut faire jouer le contrat de la main de l'ouvreur, il surcontre.
- 2♥/2♠ → 3 cartes dans la Majeure annoncée et tenue dans la couleur contrée.
- Surcontre → 3 cartes dans la Majeure annoncée, pas de tenue dans la couleur contrée
- 3♥/3♠ → 4 cartes dans la Majeure, maximum avec tenue dans la couleur contrée.
- 3♦/3♥ → Cue-bid avec 4 cartes dans la Majeure, maximum mais sans tenue du contre.
- 

Les réponses de Passe, Surcontre et Cue-bid transfèrent le contrat au répondant, pour mettre l'intervenant à l'entame, si l'ouvreur ne tient pas la couleur contrée.

212- Le contre est fait sur le Texas à 2♠:

| <u>N</u> | <u>E</u> | <u>S</u> | <u>O</u> |
|----------|----------|----------|----------|
| 1SA      | p        | 2♠       | X        |
| ?        |          |          |          |

Les réponses de l'ouvreur :

- Passe → Misfit Trèfle. Pour faire jouer le contrat par l'ouvreur, le répondant surcontre.
- 3♣ → Trois cartes à Trèfle et tenue dans la couleur contrée dans une main minimale
- Surcontre → 3 cartes à Trèfle, pas de tenue dans la couleur contrée.
- **2SA** → Fitté maximum, bonne tenue Pique, pour jouer 3SA si la couleur est convenable.

## 22- Intervention par une couleur

L'ouvreur n'ayant aucune indication sur la force de son partenaire, pour se manifester librement ses réponses doivent être précises :

- Contre → Punitif, avec six levées sûres dans la main.
- 3♥ (sur l'intervention à 2♠) → 4 cartes nécessaires pour rectifier le Texas au palier de 3.
- Passe → En attente de l'attitude du répondant

○ Attitude du répondant après le "Passe" de l'ouvreur :

- ✓ Contre → contre d'appel.
- ✓ Pas de "re-Texas". Toute annonce de manche est une conclusion.
- ✓ Toute nouvelle couleur est naturelle et forcing un tour.
- ✓ Cue-bid → courte dans l'intervention (singleton ou chicane).