

## LES SOUTIENS MAJEURS DE L'OUVREUR

### APRES INTERVENTION DU N.4

1♣ – 1♠ 2♥  
?

L'INTERVENTION MODIFIE LES SOUTIENS DE L'OUVREUR, QUI SONT UN PEU ATTENUÉS EN FORCE.  
LES PALIERS DE SOUTIEN SONT FONCTION DE LA **DISTRIBUTION**,  
**MOT-CLE DES ENCHERES COMPETITIVES.**

PAR AILLEURS, IL EST ESSENTIEL DE **BIEN DIFFERENCIER ET BIEN ZONER**  
**LES MAINS REGULIERES ET LES MAINS IRRÉGULIERES.**

#### Zone 1 : 12-14 H

**2♠** **Régulier**, 12-14 H.  
**3♠** **Irrégulier**, 12-14 H → 15-16 HLD.  
La main avec laquelle on dirait 2♠ en enchères à 2.

#### Effet d'entraînement en enchère libre

Quand le palier de l'intervention ne permet pas de soutenir au palier de 2, on peut décaler le soutien d'une zone (avec une main correcte) mais jamais de deux.

#### Zone 1/2 : 12-17 H

Env. 18 HLD

**4♠** **Irrégulier**.

- Soit 15-17 H.  
La main avec laquelle on dirait 3♠ en enchères à 2.
- Soit 12-14 H, très distribuée (6-4, 6-5).

**4♥\*** (splinter) **Irrégulier**, singleton ou chicane ♥, 15+/16-17 H.  
**4♦\*** (splinter) **Irrégulier**, singleton ou chicane ♦, 15+/16-17 H. } Limité à la manche

#### Zone 3 : 18-19 H

**X** **Régulier**, 18-19 H, suivi du fit à 4♠.

#### Zone 3/4 : 18 H et +

20 HLD et +

**3♥\*** (Cue-bid), suivi du fit à 4♠. **Souvent irrégulier.**  
Ne promet pas le contrôle de la couleur adverse.

#### A noter

En situation d'enchère libre, le **CB de l'ouvreur est toujours fitté.**

## Le splinter après intervention

- Pour le répondant, tout est simple. Il n'y a de splinter que dans la couleur de l'intervention. Toutes les autres enchères à saut sont des rencontres ou des barrages.

S	O	N	E
1♠	2♦	4♦*	

Splinter

S	O	N	E
1♠	2♦	4♥*	

Rencontre

S	O	N	E
1♠	2♦	3♥	

Barrage

- Pour l'ouvreur, c'est plus délicat.

Il peut faire un splinter dans une couleur autre que celle de l'intervention à condition que ce splinter ne le prive pas d'une enchère forte dans cette couleur.

S	O	N	E
1♣	–	1♠	2♥
			4♦*

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	2♥
			4♦*

**ON PEUT FAIRE UN SPLINTER**

Car l'enchère forte de 3♦ (bicolore cher) reste disponible.

S	O	N	E
1♣	–	1♥	2♦
			3♠*

**ON PEUT FAIRE UN SPLINTER**

Car l'enchère forte de 2♠ (bicolore cher) reste disponible.

**MAIS**

S	O	N	E
1♦	–	1♠	2♥
			4♣

**PAS DE SPLINTER**

Car il nous priverait de l'enchère naturelle de 4♣ qui décrit un fort bicolore 5+5 ou 6+5.

En effet, 3♣ ne décrit qu'un bicolore compétitif.

### Conseil de Claire

L'ouvreur fait comme le répondant : splinter uniquement dans la couleur adverse.

## Effet d'entraînement

Si l'intervention est un barrage, l'ouvreur est aussi **TENU D'EXPRIMER SON SOUTIEN EN MAJEURE**, à condition :

- De ne pas effectuer un décalage de plus d'une zone.
- D'avoir une main correcte. Par ex : 14 H, de bonnes cartes, de la distribution...

Sud. 14 H

♠AV72  
♥105  
♦AD62  
♣R103

S	O	N	E
1♦	-	1♠	3♥
3♠			

**3♠ : main de Zo1 (12-14 H).**

La main est élégante (2 As, aucun point perdu à ♥).

Sur une intervention à 2♥, on dirait 2♠. Après un barrage, en enchères libres, on peut décaler de 1 zone (mais jamais de 2).

Sud. 14 H

♠AV72  
♥105  
♦AD62  
♣R103

S	O	N	E
1♦	-	1♠	4♥
Passe			

**Passe** : on peut décaler à 3♠ mais pas à 4♠.

Sud. 12 H

♠R852  
♥D75  
♦AV85  
♣D9

S	O	N	E
1♦	-	1♠	3♥
Passe			

**Passe : main de Zo1 (12-14 H).**

La main est vilaine : elle est minimum, avec des points perdus dans les courtes (♣Dx, ♥Dxx), et des Piques creux.

Après un barrage au palier de 3, on n'est pas obligé de fitter. Si Nord a 10 H et +, il réveillera par un X (d'appel).



Diapos 21 février SOUTIENS MAJEURS DE L'OUVREUR APRES INTERVENTION DU N.4

Sud. 13 H  
 ♠R104  
 ♥AV52  
 ♦D64  
 ♣R32

S	O	N	E
1♣	—	1♥	2♦
2♥			

**2♥ : main régulière de Zo1 (12-14 H).**  
 Totalement plate et avec ♦Dxx qui ne vaut rien.

Sud. 13 H-16 HLD  
 ♠R32  
 ♥AV43  
 ♦5  
 ♣AV542

S	O	N	E
1♣	—	1♥	2♦
3♥			

**3♥ : main irrégulière de Zo1 (12-14 H) (2♥ en enchères à 2).**  
 Le singleton dans la couleur adverse est une énorme plus-value.

Sud. 13 H-16 HLD  
 ♠RD97  
 ♥6  
 ♦1083  
 ♣ARV97

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	2♥
3♠			

**3♠ : main de Zo1 (12-14 H). (2♠ en enchères à 2)**

Sud. 15 H-18 HLD  
 ♠AR87  
 ♥10  
 ♦V76  
 ♣ADV97

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	2♥
4♠			

**4♠ : main irrégulière de Zo2 (15-17 H). (3♠ en enchères à 2)**

Sud. 15 H-18 HLD  
 ♠RD9  
 ♥AD84  
 ♦7  
 ♣RV1042

S	O	N	E
1♣	—	1♥	2♦
4♥			

**4♥ : main irrégulière de Zo2 (15-17 H).**  
 Main avec laquelle on dirait 3♥ dans le silence adverse.  
 Mieux qu'un splinter car c'est un 15 H de qualité moyenne.

Sud. 12 H-17 HLD  
 ♠2  
 ♥AD84  
 ♦64  
 ♣AD10965

S	O	N	E
1♣	—	1♥	2♦
4♥			

**4♥ : main très irrégulière de Zo1 (12-14 H).**  
 Main élégante (AD, AD), très distribuée (6421) et sans point perdu dans les courtes.  
 Type de main qui devient très puissante si elle trouve un fit.

Sud. 18 H

♠AD4  
♥RV106  
♦R7  
♣AV105

S	O	N	E
1♣	–	1♥	2♦
X			

**X suivi de 4♥ : main régulière de Zo3 (18-19 H).**

Surtout pas 4♥ direct qui n'indiquerait ni la zone de points, ni la forme de la main.

Sud. 12 H-14 HLD

♠10  
♥RD965  
♦AD43  
♣V62

S	O	N	E
1♥	–	2♥	2♠
3♥			

**3♥ : compétitif** (on n'a pas de quoi proposer la manche).

On a seulement 8 atouts mais le singleton ♠ (correctif +) permet de surenchérir.

On peut aller au palier de 3 sans l'assurance d'un fit 9<sup>ème</sup> à ♥ car le singleton ♠ augmente la probabilité d'un fit 9<sup>ème</sup> à ♠ en EO.

1♥	–	2♥	2♠
3♦			

**Pas 3♦ car enchère d'essai naturelle** (et demande + de points).

1♥	–	2♥	2♠
X			

**Pas X car 100% punitif** puisqu'on a la place pour faire une enchère d'essai (avec 4 beaux Piques et + de points).

Sud. 19 H-22 HLD

♠AR86  
♥AD2  
♦6  
♣RDV63

S	O	N	E
1♣	–	1♠	2♦
3♦*			

**3♦\* (cue-bid) : main puissante de 19 H.**

Le cue-bid est l'enchère la plus forte.

Sud. 16 H-18 HLD

♠RV52  
♥RD105  
♦5  
♣AR94

S	O	N	E
1♣	–	1♠	2♦
4♦*			

**4♦\* (splinter) : main de 16 H avec singleton ♦.**

5 cartes-clés

Sud. 21 H + 1

♠D87  
♥AR95  
♦ARV106  
♣A

S	O	N	E
1♦	—	1♥	1♠
2♠*			

**2♠\*** (cue-bid) : **une beauté, un monument !**

Il suffit que Nord ait 2 points H bien placés (♥D) et un singleton ♠ pour faire 10 ou 11 levées.

A noter : le CB ne promet pas le contrôle de la couleur adverse.

Sud. 18 H

♠R5  
♥R1043  
♦AD3  
♣AD106

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
X			

**X suivi de 4♥** : main régulière de Zo3 (18-19 H).

3 As

Sud. 17 H + 1

♠ -  
♥AV95  
♦AD52  
♣AD1086

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
3♠*			

**3♠\*** (splinter) : **main de 17 H + 1 avec chicane ♠.**

Le CB est plus fort en points H (au moins 18+/19 H).

Sud. 13 H-16 HLD

♠2  
♥AV104  
♦1053  
♣ARV106

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
3♥			

**3♥** : **main irrégulière de Zo1 (12-14 H).**

Le splinter demande plutôt 16-17 H (ou au moins 15 beaux).

Sud. 13 H

♠V2  
♥R63  
♦AD5  
♣R10652

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
Passé			

**Passé** : **on n'est pas fitté !**

Pas de X de l'ouvreur avec une main régulière de Zo1.

Si Nord a des points, il reparlera ou contrera (s'il a 5 Cœurs).

5 cartes-clés

Sud. 19 H + 1

♠3  
♥RV104  
♦AR5  
♣ARV96

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
2♠*			

**2♠\*** (cue-bid) : **19 H.**

Sud. 14 H

♠5  
♥R104  
♦AV53  
♣RDV83

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
X			

**X : main de Zo1 irrégulière et singleton ♠.** Avec 3 cartes à ♥.  
La main typique du X de l'ouvreur.

Sud. 12 H

♠D54  
♥AV32  
♦D106  
♣R74

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
2♥			

**2♥ : main plate et banale de Zo1.**

Pas d'As

Sud. 12 H - 1

♠R2  
♥DV1065  
♦ -  
♣RDV874

S	O	N	E
1♣	—	1♥	1♠
4♥			

**4♥ : main de Zo1, très distribuée (19 HLD) avec chicane ♦.**  
Pas 4♦\* (splinter) avec seulement 12 H.  
A noter : C'est une main d'attaque (peu de valeurs défensives).  
Si l'adversaire dit 4♠, on surenchérit à 5♥.

Bicolore 6-4 ou 6-5 : on ouvre de la plus longue si maximum 4 perdantes et 2 belles couleurs.

