

# FICHE 102. OUVERTURE EN MAJEURE EN PRESENCE D'INTERVENTION

Version de base (hors convention 2 sur 1 forcing de manche)

## 1 MODIFICATION DES REPONSES APRES INTERVENTION DU JOUEUR 2

### 1.1 Priorités

On étudiera en priorité les interventions à la couleur, par contre ou par 1SA. Ce sont des interventions fortes. Veiller à ne pas trop élever les enchères. Le soutien en majeure est prioritaire, c'est encore plus vrai quand l'adversaire intervient. Donner le fit au plus tôt pour empêcher les intervenants de trouver un fit eux-mêmes. Les splinters n'existent plus après intervention, sauf dans la couleur d'intervention, cue-bid.

### 1.2 Soutien

Avec Fit		Intervention		
Force	Atouts	Couleur	Contre	1SA-SEF
6-10 S	3	2M	2M	2M
	4	2M	3M	3M
	5	4M	4M	4M
11-12S	3	2SA (SEF2024)	Surcontre	Contre
	4 régulier	3M	2SA Truscott	2SA Truscott
	4 + couleur 5 <sup>ème</sup> + 2 gros honneurs	Annonce 2 <sup>ème</sup> couleur au niveau 4 = rencontre	Saut dans la 2 <sup>ème</sup> couleur = rencontre	Saut dans la 2 <sup>ème</sup> couleur = rencontre
13-14HLD reg	3	2SA (SEF2024)	Surcontre	Contre
≥13S	4 + régulier	Cue-bid	3SA Super-Truscott	3SA Super-Truscott
	4 & singleton dans la couleur d'intervention	splinter	3SA Super-Truscott	3SA Super-Truscott
	≥ 4 autre	Cue-bid	4M	4M

#### 1.2.1 Jeu faible

Le soutien direct se fait avec un jeu faible, ≤ 10H. Les réponses sont les mêmes qu'en l'absence d'intervention avec une force légèrement supérieure au minimum habituel. Elles suivent la loi des atouts sur les interventions par contre et par 1SA. Le camp n'étant pas forcément majoritaire, on joue d'abord défensif !  
Remarque : Sur l'intervention 1SA, jeu fort avec arrêt dans l'ouverture, relever l'exigence en points pour annonce 4M

#### 1.2.2 Jeu intermédiaire : 11-12 S

A partir de 11 S on tient compte de la nature de l'intervention

- Le surcontre n'indique pas forcément un fit, mais un niveau de points. Si fit, c'est un fit **3 atouts** annoncé au tour suivant
- Après intervention 2SA indique le fit **par 3 cartes** et couvre la plage 11-15HLD (nouveau, SEF 2024).
- Convention **Truscott**. Le 2SA **Truscott** après contre d'appel et intervention 1SA indique **4 atouts**.
- **Enchère de rencontre** : Annonce d'une nouvelle couleur 5<sup>ème</sup> qui garantit 4 atouts
  - **Au niveau 4**, après intervention à la couleur,
  - **Avec simple** saut après **contre** ou **1SA**.
  - **Un changement de couleur au niveau 2 ou 3, après intervention à la couleur est une enchère de barrage naturelle**.
- Intervention par 1SA: Sauf distribution favorable, la manche devient improbable. De plus le jeu fort d'intervention est derrière l'ouvreur. La prudence est de mise ! Privilégier **les soutiens directs** ( sauf distribution très particulière) en tenant compte que l'intervenant a au moins 2 cartes et un arrêt dans la couleur d'ouverture **ou le contre** avec 9 points.

#### 1.2.3 Jeu fort 13 S

##### 1.2.3.1 Intervention à la couleur

- 3 atouts → contre ou fit différé si la distribution le permet
- 4 atouts et singleton ou chicane **dans la couleur d'intervention** → splinter (Le splinter dans les autres couleurs est interdit pour ne pas confondre avec enchère de rencontre) forcing de manche
- 4 atouts et couleur de 5 cartes → Annonce 2<sup>ème</sup> couleur au niveau 4.
- 4 atouts, pseudo régulier → Cue-bid, dénie une couleur 5<sup>ème</sup> et ne promet pas de contrôle de la couleur d'intervention : forcing de manche

##### 1.2.3.2 Intervention par contre ou par 1SA

Cas rarissime, surtout à SA (ouvreur + intervenant ≥ 28 H). On répondra par surcontre (3 atouts), 3SA super Truscott (4 atouts) ou la manche (4 atouts et plus).

### 1.3 Pas de fit, jeu régulier ou autre couleur annonçable

Sans Fit	Intervent. Couleur		Intervent. Contre		Interv. 1SA SEF	
	Réponse	Condition	Réponse	Condition	Réponse	Condition
0-7H	Passe	Rien à annoncer	Passe		Passe	
	3X (1saut)	Barrage couleur 6 <sup>ème</sup>				
8-10 H	1SA	Régulier 1 arrêt dans l'intervention	1SA	Régulier 1 arrêt autre majeure	Passe	Pas de fit, rien à annoncer
	Contre "spoutnik"	4 cartes dans l'autre majeure, annonce niveau 1 impossible	1♠ sur 1♥ 2 sur 1 sans saut	4 belles cartes à ♠ 5 belles cartes ou 6 cartes	Contre	≥ 9H Punitif
11-12 H	2SA	1 arrêt et demi dans l'intervention	Surcontre	Attention ne promet ni fit ni arrêt autre majeure.	Contre Punitif	Pas de fit, pas de longue
	2X	Longue 5 <sup>ème</sup>	2X	Longue 5 <sup>ème</sup>	2X	Longue 6 <sup>ème</sup>
13-15H	3SA	2 arrêts dans l'intervention	Surcontre	Ne promet ni fit ni arrêt autre majeure	Contre punitif	Pas de fit, pas de longue
	2X	Longue 5 <sup>ème</sup>	2X	Longue 5 <sup>ème</sup>	2X	Longue 6 <sup>ème</sup>

#### Commentaires:

- Après une intervention à la couleur il faut de 1 à 2 arrêts, suivant niveau, dans cette couleur pour annoncer SA
- Après une intervention par contre il faut 1 arrêt dans l'autre majeure pour annoncer 1SA, avec 11H et plus → surcontre mais ne précise pas la répartition.
- L'annonce d'une nouvelle couleur au niveau 2, sans saut, nécessite 11HLD et 5 cartes (6 cartes sur intervention 1SA)
- L'annonce d'une nouvelle couleur, avec saut, au niveau 2 ou 3 est faible et constitue un barrage.
  - Maximum (9-10 S), couvre au moins une perdante (A, R, chicane, singleton, doubleton) → Le répondant met la manche