

FICHE 108. INTERVENTIONS SUR OUVERTURE 1SA

1 QUELQUES PRINCIPES :

- Contre 1SA, on ne peut pas lutter avec des points, il faut donc des LEVEES
- Sur 1SA, on n'intervient qu'avec une belle couleur 6ème ou un beau bicolore
- CONTRER sur 1SA, indiquant Bicolore 5/4+ (mineure/majeure), est dangereux. Il doit se faire quand on a 6/7 levées dans sa seule main

Principe de base pour intervenir sur une ouverture de 1 SA :

- Main distribuée (unicolore ou bicolore) avec un minimum de 6H et 12+ HLD

2 ENCHERES D'INTERVENTION

Il existe différents systèmes. C'est le système SEF qui est décrit ici.

Intervention	Signification	Intervention	Signification
X = contre	Une majeure par 4 + une mineure par 5 ou par 6	2♠	Naturel, longue à ♠
2♣	Bicolore majeur 5-5 ou 5-4 avec singleton (Landy)	2SA	Bicolore mineur 5-5
2♦	Naturel, longue à ♦	3♣	Naturel, longue à ♣
2♥	Naturel, longue à ♥		

Ne pas oublier que la vulnérabilité et que la distribution sont plus importantes que le nombre de points H Enfin, les honneurs doivent être concentrés dans la ou les couleurs appelées (**important**).

3 INTERVENTION SUR UNE OUVERTURE DE 1 SA AVEC UNE MAIN LIMITE (REGLE DES 8)

Doit-on intervenir avec une main limite ? La règle des 8 s'applique alors pour lever le doute :

- Dans une main comportant au moins 6 H et 12 HLD, faire la somme des 2 couleurs les plus longues, soit : X
- Comptez les perdantes, soit : Y
- Soustraire X moins Y
- Si le résultat est inférieur à 2 : → **PASSE** (pas d'intervention).

4 REPONSE DU PARTENAIRE DE L'INTERVENANT SUR UNE ENCHERE D'INTERVENTION

- Si le partenaire de l'ouvreur enchérit sur l'enchère d'intervention, le partenaire du répondant n'est pas obligé de parler et peu passer
- Dans le silence adverse, le partenaire de l'intervenant peut passer sur une enchère d'unicolore.
- Dans le silence adverse, les annonces artificielles (contre, 2♣, 2SA) sont forcing 1 tour pour lever l'ambiguïté :

"Contre"	2♣ (Landy)	2 SA
<ul style="list-style-type: none"> • 2♣ = demande au partenaire de rectifier si sa meilleure mineure est ♦ • 2♦ = demande au partenaire d'annoncer sa meilleure majeure 	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ = main faible et demande au partenaire d'annoncer sa meilleure majeure • 2♥ ou 2♠ = préférence pour la couleur nommée avec une main faible • 3♥ ou 3♠ = proposition de manche • 4♥ ou 4♠ = manche 	Le partenaire annonce sa meilleure mineure : <ul style="list-style-type: none"> • 3♣ = préférence pour le ♣ • 3♦ = préférence pour le ♦