

# FICHE 108. INTERVENTIONS SUR OUVERTURE 1SA ET REPONSES

## 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 6<sup>ème</sup> ou un beau bicolore
- CONTRER sur 1SA, indiquant Bicolore 5/4+ (min./maj.), 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 : Il faut une **main distribuée (unicolore ou bicolore) avec un minimum de 6H et 12+ HLD**

## 2 ENCHERES D'INTERVENTION

Il existe différents systèmes. Quel que soit le système, ne pas oublier que la vulnérabilité et la distribution sont plus importantes que le nombre de points H .... Enfin, les honneurs doivent être concentrés dans la ou les couleurs appelées (**important**).

### 2.1 Système SEF.

Intervention	Signification	Intervention	Signification
X = contre 2♣	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 ♦ Naturel, longue à ♥	3♣	Naturel, longue à ♣

### 2.2 Variante multi ♦

Intervention	Signification	Intervention	Signification
X = contre 2♣	Une majeure par 4 + une mineure par 5 ou par 6	2♠	5 cartes à ♠ + une mineure 4 <sup>ème</sup>
2♦	Bicolore majeur 5-5 ou 5-4 avec singleton (Landy)	2SA	Bicolore mineur 5-5
2♥	Majeure longue au moins 6 <sup>ème</sup> 5 cartes à ♥ + une mineure 4 <sup>ème</sup>	3♣	Naturel, longue à ♣

## 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).

Exemple : ♠RD87 , ♥AR954, ♦V8 ♣62 → X=9 et Y=1+1+2+2=6      X-Y =3 on peut intervenir

## 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 :

#### 4.1 L'intervention est "contre"

- Pour jouer en mineure, passe ou corrige le partenaire de l'intervenant annonce 2 ♣ = Orienté mineures. Il demande à l'intervenant de passer si sa meilleure mineure est ♣ ou de rectifier à 2♦ si sa meilleure mineure est ♦
- Pour jouer en majeure il annonce 2♦ = Orienté majeures, demande au partenaire d'annoncer sa meilleure majeure

#### 4.2 L'intervention est 2♣ Landy

- 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

#### 4.3 L'intervention est 2SA (bicolore mineur)

Le partenaire annonce sa meilleure mineure :

- 3♣ = préférence pour le ♣
- 3♦ = préférence pour le ♦

#### 4.4 L'intervention est 2♦ (majeure 6<sup>ème</sup> indéterminée)

- Faible (de 0 à 7H) nommez 2♥, l'intervenant rectifie à 2♠ si nécessaire.
- Avec 8-10H, 2♠ ; l'intervenant passe ou corrige à 3♥
- Pour connaître la majeure et la force de l'intervenant, annoncez 2 SA (relais forcing fitté qui propose la manche) : il faut une force de 12H environ et 3 cartes dans chaque majeure.

2ème enchère de l'intervenant et suite des enchères après 2♦ et l'enchère de 2 SA montrant 3+ cartes dans chaque majeure.

- Avec une intervention minimale annoncez 3♣ si vous avez les ♥ et 3♦ si vous avez les ♠
- Avec une intervention maximum annoncez 3♥ si vous avez les ♠, et 3♠ si vous avez les ♥ ! (attention grand danger !)
- Votre partenaire rectifie : il sera ainsi le déclarant et l'ouvreur de 1 SA sera situé devant le mort...