

# Interventions sur 1SA

## 1) Conditions d'intervention

S	O	N	E
1SA	Int.		

Intervenir après l'ouverture adverse de 1SA est plus dangereux que sur une ouverture de 1 à la couleur. En effet :

- 15 à 17H sont connus chez l'ouvreur
- le partenaire de l'ouvreur est bien placé pour agir efficacement
- le contrat se jouera au minimum au palier de 2.

Pour intervenir en espérant un résultat favorable, deux distributions offrent de bonnes garanties :

- Les unicolores
- Les bicolores

## 2) Différentes interventions

Ouv.	Interv. J2	Type de jeu	Distribution
1SA	X	Bicolore MAJEUR - mineur	4 cartes en Majeure et 5-6 cartes en mineure
	2♣	Bicolore MAJEUR => Landy	Bicolore au moins 5-4
	2♦	Unicolore MAJEUR => 2♦ multi	6 cartes en Majeure
	2♥	Bicolore ♥ - mineure	5 cartes à ♥ et au moins 4 cartes en mineure indéterminée (*)
	2♠	Bicolore ♠ - mineure	5 cartes à ♠ et au moins 4 cartes en mineure indéterminée (*)
	2SA	Bicolore mineur	Au moins 5-5 mais de préférence 6-5
	3x	Barrage	6 cartes ou plus

Note (\*) : Si la Majeure est 6<sup>ième</sup> la main sera traitée comme un unicolore (2♦)

## 3) Exemples

♠ AD106 ♥ 3 ♦ V72 ♣ RV1085	S      O      N      E
11H	

S      O      N      E
1SA      X

X : Les 2 couleurs du bicolores sont solides

♠ DV1084 ♥ ADV9 ♦ 6 ♣ R104	S      O      N      E
13H	

S      O      N      E
1SA      2♣

2♣ : LANDY  
Bicolore Majeur au moins 5-4

♠ RD10975 ♥ 3 ♦ AV5 ♣ V42	S      O      N      E
11H	

S      O      N      E
1SA      2♦

2♦ : Unicolore Majeur solide

♠ A92 ♥ RV754 ♦ DV2 ♣ V8	S      O      N      E
12H	

S      O      N      E
1SA      Passe

Passe : Des couleurs douteuses et une main déstructurée

♠ 5	S	O	N	E
♥ 10		1SA	2SA	
♦ DV10765				
♣ RV1085				

	S	O	N	E
1SA				
2SA				

2SA: Splendide bicolore mineur défensif

♠ V2	S	O	N	E
♥ DV986		1SA	2♥	
♦ AR754				
♣ 8				

	S	O	N	E
1SA				
2♥				

2♥ : Bicolore Majeur-mineur 5-5 qui frôle la perfection

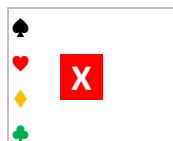
## 4) Réponses de J4 à l'intervention de J2 (enchères de J4)

### 4.1) Après un CONTRE (Bicolore MAJEUR-Mineur 4-5)

Avec un jeu banal, J4 dira :

- 2♣ avec une préférence pour les mineures
- 2♦ avec un intérêt pour les majeures
- 2SA (Cue-bid) avec un fit certain et espoir de manche
- 2♥ et 2♠ sont des enchères naturelles

♠				
♥				
♦				
♣				



♠	N	E		
♥ 1SA	O			
♦				
♣	S			

Passé

♠ R2  
♥ V74  
♦ 10874  
♣ R942

4H

2♣ : Jeu banal avec une préférence pour les mineures

S	O	N	E
	1SA	X	Passé
2♣			

♠				
♥				
♦				
♣				



♠	N	E		
♥ 1SA	O			
♦				
♣	S			

Passé

♠ RD76  
♥ 98  
♦ A762  
♣ R42

12H

2♦ : Beau jeu mais si le partenaire à les ♥ et les ♣ c'est délicat ! !

S	O	N	E
	1SA	X	Passé
2♦			

♠				
♥				
♦				
♣				



♠	N	E		
♥ 1SA	O			
♦				
♣	S			

Passé

♠ D1084  
♥ 9863  
♦ A2  
♣ 1073

6H

2♦ : Jeu banal avec une préférence pour les majeures

S	O	N	E
	1SA	X	Passé
2♦			

♠				
♥				
♦				
♣				

♠	N	E		
♥ 1SA	O			
♦				
♣	S			

Passé

2♦ : Beau jeu mais si le partenaire à les ♥ et les ♣ c'est délicat ! !

Evidemment, si J3 enchérit alors J4 est libéré de la parole. Si J3 surcontre (XX) les enchères deviennent naturelles. Le PASSE de J4 demande au contreur (J2) de nommer sa mineure. Pour proposer un choix en MAJEURE, J4 passe puis annoncera 2♥ sur la nomination de la mineure par le contreur

## 4.2) Après un LANDY (Bicolore MAJEUR au moins 5-4)

Sans espoir de manche, le partenaire du contreur annonce :

- **2♥** s'il a une préférence pour les ♥
- **2♠** s'il a une préférence pour les ♠
- **2♦** à égalité de longueur à ♥ et à ♠ puis le contreur choisira
- **3♥** avec un fit certain à ♥ => au moins 4 cartes à ♥
- **3♠** avec un fit certain à ♠ => au moins 4 cartes à ♠
- **2SA** pour faire un Cue-bid

♠		N		♠	
♥	1SA	O	E	♥	<b>Passé</b>
♦		S		♦	
♣				♣	
♠ V65		2♠ : Simple		♠ V6	
♥ 98		préférence		♥ V4	
♦ RD94		pour les ♠		♦ 10954	
♣ 8762				♣ A9853	
S	O	N	E	S	O
1SA	2♣	Passé	1SA	2♣	Passé
2♠			2♦		

♠		N		♠	
♥	1SA	O	E	♥	<b>Passé</b>
♦		S		♦	
♣				♣	
♠ V6		2♦ : Indifférence,		2♦	
♥ V4		demande au			
♦ 10954		contreur de			
♣ A9853		choisir		5H	
S	O	N	E	S	O
1SA	2♣	Passé	1SA	2♣	Passé
2♦			2♦		

♠		N		♠	
♥	1SA	O	E	♥	<b>Passé</b>
♦		S		♦	
♣				♣	
♠ V65		2♦ : Aucune		♠ V5	
♥ V42		préférence		♥ R1062	
♦ RD9				♦ 54	
♣ 9853				♣ A9853	
S	O	N	E	S	O
1SA	2♣	Passé	1SA	2♣	Passé
2♦			3♥		

♠		N		♠	
♥	1SA	O	E	♥	<b>Passé</b>
♦		S		♦	
♣				♣	
♠ V5		3♥ : Fit assuré		3♥	
♥ R1062		et jeu non nul			
♦ 54				8H	
♣ A9853					
S	O	N	E	S	O
1SA	2♣	Passé	1SA	2♣	Passé
3♥					

	♠	2♣	
	♥		
	♦		
	♣		
♠		N	
♥	O	E	
♦			
♣	S		
1SA			Passe
♠ A64			
♥ RV10			
♦ 5			
♣ A98543			
			12H

	♠	2♣	
	♥		
	♦		
	♣		
♠		N	
♥	O	E	
♦			
♣	S		
1SA			Passe
♠ A10765			
♥ R2			
♦ RDV76			
♣ 3			
			13H

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
2SA			

S	O	N	E
	1SA	2♣	Passe
4♠			

Si le partenaire de l'ouvreur (J3) contre le Landy, adopter l'attitude suivante :

- PASSE : montre une longueur à ♣ sans fit majeur
- XX (surcontre) montre une égalité de longueur entre les 2 Majeures
- 2♦ naturel, longueur à ♦
- 2♥, 2♠ sont de simples préférences

#### 4.3) Après un 2♦ multi

Après un 2♦ multi le répondant relaie la plupart du temps à 2♥ ou à 2♠ selon la longueur de ses majeures sinon à 2SA cue-bid avec un espoir de manche

	♠	2♦	
	♥		
	♦		
	♣		
♠		N	
♥	O	E	
♦			
♣	S		
1SA			Passe
♠ D72			
♥ V2			
♦ R10876			
♣ V53			
			7H

	♠	2♦	
	♥		
	♦		
	♣		
♠		N	
♥	O	E	
♦			
♣	S		
1SA			Passe
♠ D8			
♥ R74			
♦ AR762			
♣ V53			
			13H

S	O	N	E
	1SA	2♦	Passe
2♥			

S	O	N	E
	1SA	2♦	Passe
2SA			

	♠ ♥ ♦ ♣	2♦	
♠ ♥ ♦ ♣	1SA	N O E S	♠ ♥ ♦ ♣
			Passe
	♠ V874 ♥ R92 ♦ A864 ♣ 103	3♥ : Fit 9 <sup>ième</sup> garanti dans les 2 Majeures	
		8H	
S	O	N	E
1SA	2♦	Passe	
3♥			

#### 4.4) Après une intervention à 2♥ ou 2♠ (Bicolore Majeur-mineur)

Après un 2♦ multi le répondant relaie la plupart du temps à 2♥ ou à 2♠ selon la longueur de ses majeures sinon à 2SA cue-bid avec un espoir de manche

Ces interventions étant naturelles et Non Forcing, le partenaire de l'intervenant agira comme suit :

- PASSE : Rien à dire de plus
- 2SA cue-bid : montre un bon espoir de manche
- 3♣ Passe ou corrige : l'intervenant rectifiera si sa mineure est ♦
- 3♥ ou à 3♠ : Fit du répondant si petit espoir de manche
- 2♠ : enchère naturelle sur une intervention à 2♥ pour signifier un misfit.

	♠ ♥ ♦ ♣	2♥	
♠ ♥ ♦ ♣	1SA	N O E S	♠ ♥ ♦ ♣
			Passe
	♠ V8764 ♥ D8 ♦ D97 ♣ D104	Passe : Rien à ajouter. Vogue la galère !	
		7H	
S	O	N	E
1SA	2♥	Passe	
Passe			

	♠ ♥ ♦ ♣	2♥	
♠ ♥ ♦ ♣	1SA	N O E S	♠ ♥ ♦ ♣
			Passe
	♠ R82 ♥ RV86 ♦ A10764 ♣ 5	3♥ : Fit 9 <sup>ième</sup> . Proposition de manche	
		11H	
S	O	N	E
1SA	2♥	Passe	
3♥			











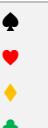
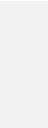

## 5) Réveils sur 1SA adverse

Le système reste le même quant aux interventions de réveil. Toutefois le seuil inférieur de la fourchette de points H est abaissé.

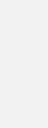
La distribution prime largement sur la teneur en points H.

 <b>1SA</b>		 <b>Passe</b>	
	N	O	E
	S		
<b>6H</b>			
♠ D109753 ♥ 3 ♦ R87 ♣ V103	2♦ multi : Le partenaire a forcément des points !		

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2♦			

 <b>1SA</b>		 <b>Passe</b>	
	N	O	E
	S		
<b>5H</b>			
♠ R10842 ♥ DV873 ♦ 6 ♣ 94	2♣ : Landy. Aucun danger de jouer au palier de 2♥ ou 2♠.		

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2♣			

 <b>1SA</b>		 <b>Passe</b>	
	N	O	E
	S		
<b>6H</b>			
♠ RV983 ♥ 4 ♦ V9 ♣ V10876	2♠ : Pour jouer 2♠ ou 3♣		

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2♠			

Bien noter que ces mains ne justifient nullement une intervention en n°2 !!