

Interventions et réveils sur 1SA

Préambule :

Compte tenu des nouvelles ouvertures de 1SA avec des mains atypiques, il va être possible de demander des manches après avoir réveillé.

Le principe de base pour intervenir est :

Pas de distribution, pas d'intervention

1. Une convention précisant les teneurs en majeures :

Contre : Exactement 4 en Majeure associée à une mineure au moins 5^{ème}

2♣ : style landy (5-5) en Majeurs

2♦ : style multicolore , unicolore Majeure au moins 6^{ème}

2♥ : au moins 5 cœurs associé à une mineure au moins 4^{ème}

2♠ : au moins 5 Piques associé à une mineure au moins 4^{ème}

2SA : Bicolore mineure

3♣/♦ : unicolore de 6 à 8 levées de jeu suivant la vulnérabilité

3♥/♠ : unicolore de 6 à 8 levées de jeu suivant la vulnérabilité

2. Les réponses sur 2♦ :

Cette intervention se fait avec une petite ouverture et n'a pas de limite supérieure.

Les réponses sont calquées sur les réponses au 2♦ multicolore pour tenter une manche :

- 2♥ : passe ou corrige
- 2♠ : accepte de jouer 3 Cœurs, c'est un espoir de manche à Cœur
- 2SA : espoir de manche à Cœur et à Pique, on repart en sous Texas (3♣ pour les cœurs et 3♦ pour les Piques).

3. Les réponses sur 2M :

Uniquement pour des mains 5-4 comportant un singleton sinon 5-5, il y a 4 options pour le répondant :

- Passe
- Soutenir la majeure au palier de 3 avec en principe 4 atouts et deux couvrantes
- Relayer à 2SA pour jouer dans la mineure du répondant
- Relayer à 2SA pour estimer le niveau du contrat en Majeure en fonction de la mineure de l'intervenant.

4. Les réponses au contre (4 Majeure et 5 mineure) :

Attention sur ce type d'intervention du partenaire, on essaiera en priorité de retrouver la meilleure partielle (moins de manches avec des Majeures seulement quatrièmes en interventions) :

- 2♣ : préférences pour les mineures.
- 2♦ : préférence pour les Majeures .

Attention avec des mains particulières (espoir de manche en Majeure et les deux mineures au moins 4-3) on commencera par 2♦ avant de relayer à 2SA si la Majeure ne convient pas (partenaire choisit la mineure)

5. Les réveils :

- **Il faut bien distinguer les séquences suivantes 1m passe passe ? et 1SA passe passe ?**

Les interventions sur l'ouverture de 1SA

- **Dans le premier cas l'ouvreur peut être très fort (18-19H régulier voir plus si bicolore) et le partenaire n'a pas pu contrer au premier tour.**
- **Dans le deuxième cas, l'ouvreur a zoné sa main et le partenaire n'a pas pu intervenir faute de distribution.**
- **Le principe d'intervention sera basé sur une belle distribution.**

Le système :

Contre : Exactement 4 Coeur associée à une mineure au moins 5^{ème}

2♣ : style landy (5-5) en Majeurs

2♦ : Exactement 4 piques associé à une mineure au moins 5^{ème}

2♥ : au moins 5 cœurs

2♠ : au moins 5 Piques

2SA : Bicolore mineure

3♣/♦ : unicolore de 6 à 8 levées de jeu suivant la vulnérabilité

3♥/♠ : unicolore de 6 à 8 levées de jeu suivant la vulnérabilité

L'avantage de ce système est de connaître immédiatement la majeure du partenaire ce qui est un avantage sur le système en intervention qui ne le précise pas. Le partenaire répond en fonction de son soutien dans la majeure ou choisit la mineure supposée du partenaire :

- Passe ou corrige
- 2SA ;; relais pour connaître la mineure du partenaire.
- Evalue le niveau du contrat en prenant soin de ne pas oublier que la partenaire peut être très faible.