

LES INTERVENTIONS

1. Les principes généraux :

Le but de ce cours est de vous donner les éléments essentiels pour vous permettre d'améliorer votre jeu en enchères compétitives. Nous allons voir plusieurs situations d'interventions puis nous verrons les réponses du partenaire à ces différentes situations. Les principes généraux sont :

- Intervention dans une couleur
 - Au palier de 1, 5 belles cartes et au moins 10H
 - Au palier de 2, sans saut, 6 belles cartes et au moins 12H
 - Au palier de 3, sans saut, 7 belles cartes et au moins 14H
- Dès qu'il y a un saut, c'est un barrage (au palier de 2 il faut 6 cartes, 7 au palier de 3 etc...)
- Intervention bicolore
 - Elles promettent deux belles couleurs et sont faites pour trouver un contrat rémunérateur comparativement à celui adverse. Intervenir avec des couleurs percées pour donner un maximum d'indications aux adversaires n'est pas du bon bridge.
- Intervention par Sans Atout
 - Elles promettent 1 Arrêt et demi dans la couleur adverse et dénie souvent une belle couleur. Au palier de 1 c'est 16-18H et au palier de 2 sans saut c'est 16-18H avec deux beaux arrêts.
- Intervention par contre
 - Elles indiquent un support pour les trois autres couleurs ou une main de 19H et plus.

Lorsque l'on intervient sur une ouverture adverse, il faut prendre en compte la vulnérabilité afin d'éviter tout contre punitif adverse et une grosse pénalité. Donc lorsque nous sommes rouge, l'intervention sera toujours sérieuse et solide. Si nous sommes verts, nous pouvons abaisser les critères et principalement Vert contre rouge.

Enfin, on terminera par les interventions sur l'ouverture de 1SA.

2. Les interventions dans une couleur :

2.1 Au palier de 1 à la couleur :

Il faudra posséder une belle couleur 5^{ème} et supporter l'entame du partenaire. La zone minimale de points est fixée à 10H, le maxi étant à 18HL (à partir de 19HL on contre toute distribution). Ce système peut paraître très contraignant, mais il a l'avantage d'apporter une certaine sécurité.

Il y a trois critères à prendre en compte :

- Avoir du jeu (11H et plus)
- Avoir une belle couleur
- Avoir une jolie distribution



Dans le bridge moderne, et en position non vulnérable, nous pouvons satisfaire un seul de ces critères, par contre en position vulnérable deux critères respectés me semblent indispensables. Voyons ceci sur quelques exemples :

D10876 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD3 1♣ 1♠

D10 Rien de révolutionnaire (2 critères respectés)

V85

RD1087 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

10952 1♦ 1♠

102 Main limite pour intervenir, mais avec les deux majeures peu de risque

R8

V10872 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

1095 1♦ 1♠

2 Même vert contre rouge, évitez cette intervention, sur entame pique vous

AR82 n'êtes pas bien et votre partenaire risque de s'étouffer !

Le partenaire tiendra compte de ces critères en regardant la vulnérabilité. Il devra se montrer prudent lorsqu'il ne possédera pas un fit conséquent (au moins 4 cartes). **Donc il ne s'appuiera jamais sur l'intervention du partenaire pour contrer les adversaires.** En revanche en possession d'un fit conséquent (au moins 4 cartes), il soutiendra sans complexe en conformité avec la loi des levées totales.

Remarques : vous possédez la main suivante et votre adversaire de droite ouvre les enchères : que faites vous ?

108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AR109 1♦ ?

42

AD1082

Vous avez envie d'intervenir mais vos deux couleurs manquent de longueur (pour 1♥ et 2♣). Le contre est interdit avec vos deux piques. Le traitement normal de ce genre de main est de passer d'entrée (pas d'enchères acceptables) puis de contrer au deuxième tour de parole : votre partenaire préféré comprendra votre embarras.

108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AR109 1♣ ?

42

AD1082

En revanche, votre adversaire ouvre de 1♣, il est excellent d'intervenir à 1♥. En effet la longueur dans la couleur d'ouverture vous empêche le contre au deuxième tour. Si vous anticipez le jeu de la carte, l'entame trèfle vous arrange particulièrement et vous prenez un temps d'avance sur vos adversaires (de plus, souvent une courte à Trèfle en face dans la main où il y a trois atouts, permettra de couper de la main courte sans se raccourcir).

Conseil :

Intervenez dans quatre cartes si vous possédez :

♠ Du jeu

♠ Une belle couleur (2 gros honneurs + fourchettes)

♠ Une longue dans la couleur d'ouverture (fourchettes souhaitées)

Dans le même esprit :

AD108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD109 1♥ 1♠

4 Attendez l'entame cœur !

R1082

2.2 Au palier de 2 à la couleur :

2.21 Sans saut :

2.211 L'intervention mineure

Cette intervention se fait en général avec 6 cartes et souvent vous jouerez un contrat de 3SA pour peu que votre partenaire possède quelques valeurs. Pour que votre partenaire puisse proposer la manche et assumer ensuite sa décision, il est nécessaire qu'il puisse s'appuyer sur du solide soit :

- 6 bonnes cartes dans la couleur
- Au moins une reprise annexe

Ce n'est qu'à partir de 15 points d'honneur que vous pourrez envisager d'intervenir dans une couleur 5^{ème} de qualité moyenne. Dans ce cas, pensez toujours à l'enchère de 1SA.

A108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

92 **1♥** **2♦**

ADV984 Bonne intervention.

82

Mais :

D108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

D9 **1♥** **passé**

AD984 Trop de valeurs défensives. Un contre d'appel peut être envisagé.

RV9

2.212 L'intervention à 2♥ sur l'ouverture de 1♠

La théorie préconise six cartes pour intervenir au palier de 2. En outre, il n'est pas souhaitable de contrer d'appel avec une majeure 5^{ème} dans la zone 13-16H. Du coup, il semblerait problématique de se manifester derrière l'ouverture de 1♠ avec une couleur cœur 5^{ème} dans cette zone. Pour résoudre ce problème je vous propose :

- Intervenez à 2♥ avec une belle couleur par 3 honneurs.

108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

ADV109 **1♠** **2♥**

D98 15HL, très belle couleur à ♥

RV9

- Avec une couleur quelconque, deux cas vont se présenter
 - o Vous êtes court à ♠ : choisissez un contre d'appel et passez si votre partenaire répond 2♣ ou 2♦. Vous aurez pris la chance de trouver un fit 9^{ème} à ♥.

10 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

R10974 **1♠** **contre**

AD9 14HL, couleur à ♥ moche. Etant court à ♠, il faut contrer.

RV98 Avec une main plus forte comme : ♠ 8 ♥A9876 ♦AD109 ♣AR9, tant pis annoncer ces ♥ (contrer puis les annoncer indique 19HL et plus).

- o Si vous possédez 3 cartes ♠, vous risquez fortement d'entendre votre partenaire vous annoncer une couleur pour laquelle vous

ne possédez aucun fit. Donc, dans la zone 17-18HL, il faut annoncer ces 5 cartes à ♥.

R108	Sud	Ouest	Nord	Est
R10752	1♠	2♥		
A9	17HL, couleur à ♥ moche : compte tenu de vos points, dites 2♥.			
AD9				

2.22 Avec saut :

Il est difficile d'effectuer des bons barrages ! En vous donnant quelques principes, cela vous permettra de vous mettre d'accord avec votre partenaire (condition nécessaire et indispensable pour que ces barrages soient efficaces). Voici trois règles qui me semblent indispensables :

Règles :

- ♣ La vulnérabilité respective des deux camps est le critère essentiel
- ♣ Les barrages ont une vocation uniquement destructrice en position verte contre rouge et sont très sérieux, voir constructif rouge contre vert.
- ♣ Quelque soit la vulnérabilité, il ne faut pas posséder plus d'une levée défensive extérieure pour faire un barrage

Ces enchères, en Majeures, indiquent toujours une main faible (moins de 10H) et comportant 6 cartes correctes. Bien entendu, Rouge on sera plus sérieux :

108	Sud	Ouest	Nord	Est
RD10752	1♦	2♥		
V9	8HL, couleur à ♥ correcte.			
1098				

1087	Sud	Ouest	Nord	Est
R108752	1♦	2♥		
9	Vert contre rouge, on peut abaisser les critères.			
D98				

Mais

R108732	Sud	Ouest	Nord	Est
D42	1♦	?		
A9	Si vous voulez intervenir, 1♠ est préférable compte tenu			
98	des nombreux points extérieurs, source de levées de défense.			

2.3 Au palier de 3 dans la couleur :

2.31 Sans saut :

Ces enchères promettent une belle couleur 6^{ème} commandée par au moins deux gros honneurs avec une ouverture correcte (14-15HL minimum).

108	Sud	Ouest	Nord	Est
98	2♥	3♦		
ARD1075	17HL, très belle couleur à ♦ correcte. Pensez que vous			
AD8	jouerez le plus souvent un contrat à Sans Atout.			

Mais

V8	Sud	Ouest	Nord	Est
98	2♥	passé		
AR10975	14HL, la couleur à ♦ n'est pas assez belle et surtout pas assez			
A98	de points et de levées de jeu. Ne punissez pas votre partenaire.			

2.32 Avec saut :

Ce sont toujours des barrages (ou des bicolores, voir le chapitre suivant), donc 7 cartes correctes, pas deux levées de défense et moins de 10H.

8	Sud	Ouest	Nord	Est
98	1♥	3♦		
AR109752	7 belles cartes à ♦, n'hésitez pas. Par contre vert contre rouge			
1098	on pourra abaisser la qualité de la couleur d'intervention.			

8	Sud	Ouest	Nord	Est
98	1♥	3♦		
RV109752	7 cartes à ♦, n'hésitez pas. Vous allez rendre difficile la vie			
1098	de vos adversaires.			
DV9875	Sud	Ouest	Nord	Est
2	1♣	3♠		
V1097	Une belle distribution, une vulnérabilité favorable, barrez vos			
64	adversaires. Retrouveront ils 4♥?			

3. Les interventions bicolores :

3.1 préambule :

On annonce en général un bicolore en vue de réaliser une manche ou posséder une bonne défense contre une manche adverse. En effet, le fait d'intervenir avec un bicolore permet au déclarant adverse de choisir la meilleure ligne de jeu. Donc ces interventions se feront toujours dans des couleurs correctes.

Ces interventions qui atteignent généralement le palier de 3 provoquent régulièrement des écarts considérables, il est donc fondamental d'adopter une politique cohérente et raisonnable dans ce domaine, voici 3 conseils :

- 🍏 Sauf vert contre rouge, n'intervenez par une enchère de bicolore qu'avec des mains constructives grâce auxquelles vous pensez avoir de fortes chances de jouer le contrat.
- 🍏 Si vous estimez que votre jeu ne vaut pas une intervention bicolore, ne passez pas, intervenez dans votre majeure, la couleur 5^{ème} annexe pourra être un facteur déterminant dans la réussite d'un contrat élevé, les adversaires n'ayant pas la connaissance de celle ci.
- 🍏 Traitez le bicolore majeure à part qu'il faut décrire le plus rapidement possible même si la force n'est pas tout à fait satisfaisante.

Evaluation des mains en perdantes

Pour intervenir par une enchère de bicolore, on rappelle que l'on évalue sa main en nombre de perdantes.

Les couleurs longues :

ARDXX est une couleur sans perdantes

En effet, dans les couleurs longues, on compte une perdante par gros honneur manquant en ne négligeant pas la valeur des cartes intermédiaires.

Ainsi ADVXX = **1 perdante**

Mais RV109X = **2 perdantes**

Les couleurs courtes :

Dans les couleurs courtes, on dénombre une perdante par petite carte. Pour le Roi (non sec) on comptabilise $\frac{1}{2}$ perdante, sinon une perdante pour Valet et Dame.

Exemples :

♠ RD1062	= 1 perdante $\frac{1}{2}$	♠ AD1082	= 1 perdante $\frac{1}{2}$
♥ AV953	= 2 perdantes	♥ 9	= 1 perdantes
♦ D8	= 2 perdantes	♦ RDV865	= 1 perdantes
♣ 7	= 1 perdante	♣ 7	= 1 perdante
	= 6 perdantes $\frac{1}{2}$		= 4 perdantes

Pour annoncer un bicolore il faut en fonction de la vulnérabilité :

- à égalité de vulnérabilité 6 perdantes
- si vous êtes rouge contre vert 5 perdantes
- si vous êtes vert contre rouge on peut abaisser à 7 perdantes

Le partenaire évalue sa main en couvrantes, soit des cartes qui jouent en fonction de l'intervention : As dans les courtes, honneurs dans les longues.

3.1 Sur une ouverture de 1 à la couleur :

Principe : on intervient bicolore à partir du nombre de perdantes indiquées ci-dessus. Ces interventions sont illimitées, voir main ci-dessous :

Sur toute ouverture de 1♠ ou 1♦ on interviendra par une enchère de bicolore, par contre sur une ouverture de 1♣ ou 1♥ on contrera dans un premier temps.

♠ A	Main forcing de manche qui s'ouvrirait de 2♦
♥ RDV109	
♦ 2	
♣ ARD1087	

Nous allons vous proposer un système d'enchères que nous retrouverons sur les ouvertures de barrage au niveau de 2 en Majeure : ce sont les Michael Cue Bid précisés.

3.11 Sur une ouverture de 1♣/♦

Du point de vue technique, Michel Bessis préconise de se manifester sur l'ouverture de 1♣ par 3♣ avec un bicolore ♠-♦. En effet, cette enchère est libre et demander l'arrêt ♣ pour jouer 3SA vous arrivera une fois par siècle, tandis que garder 3♣ comme un barrage ne présente que peu d'intérêt.

- 2♦ indique un bicolore Majeure.
- 2 SA indique un bicolore ♥ et l'autre mineure (les deux plus faibles).
- 3♣ indique un bicolore ♠ et l'autre mineure. (1♦ 3♣ = 5♣ 5♠)

Exemples :

L'adversaire ouvre de 1♦

♠ DV1094	Main minimale de 6 perdantes, soit 2♦
♥ RDV62	Attention : sur une ouverture de 1♣, même
♦ V10	enchère.
♣ 4	

La réponse du partenaire :

♠ A53	Main de 2 couvrantes, la manche est lointaine.
♥ 98	On rectifie à 2♠
♦ A10987	
♣ 1097	

Mais :

♠ A853	Main de 3 couvrantes, il ya de grandes possibilités
♥ A8	de manche, on rectifie à 4♠
♦ RD987	
♣ 1097	

3.12 Sur une ouverture majeure (♠/♥)

Sur une ouverture Majeure :

- 2♥/♠ indique un bicolore autre majeure et les ♣
- 2 SA indique un bicolore mineure (les deux plus faible)
- 3♣ indique les ♦ et l'autre Majeure
- 4SA : violent bicolore mineure (6-5 mini) de 4 perdantes maxi

Exemples :**L'adversaire ouvre de 1♥**

♠ AV1094	Main maximale de 4 perdantes, soit 3♣.
♥ 2	Attention : on peut posséder une couleur 6 ^{ème} à
♦ ADV1032	condition que ce soit la mineure.
♣ 4	

La réponse du partenaire :

♠ RD53	Main de 3 couvrantes, il faut enchérir à 4♠.
♥ 98	
♦ R98	
♣ 10973	

Mais :

♠ 85	Main de 4 couvrantes, et un fit au moins 10 ^{ème} on
♥ A8	peut essayer la manche, à ♦.
♦ RD987	
♣ 10972	

4. Les interventions par contre (ou contre d'appel) :

La théorie préconise :

- dans la zone 13-18HL, un support pour les trois autres couleurs
- à partir de 19HL, contre toute distribution.

Dans ce domaine, il convient aussi de faire preuve d'un peu plus d'agressivité. Mais attention à rester dans des limites acceptables afin de ne pas prendre de lourdes pénalités.

4.1 Derrière une ouverture mineure

N'hésitez pas à contrer dès que vous avez les deux majeures, même sans support pour l'autre mineure.

Voici quelques exemples :

RV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD98 **1♦** **Contre**

R109 13H, les deux Majeures, n'hésitez pas à contrer.

98

Sans points perdus dans la couleur adverse, contrez d'appel avec une distribution 4-3-3-3 à partir de 13-14H (avec une Majeure 4^{ème}).

RV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD8 **1♣** **Contre**

R109 13H, pas de points perdus à ♣, n'hésitez pas à contrer.

982

4.2 Derrière une ouverture majeure

N'hésitez pas à contrer avec 5 cartes à carreau et l'autre Majeure, mêmes si vous êtes allergique aux trèfles (2 cartes souhaitées).

AV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

D8 **1♥** **Contre**

AD1092 14HL, 5♦-4♠ n'hésitez pas à contrer.

82

Si votre partenaire répond 2♣, vous aurez deux possibilités :

- La classique : passez votre partenaire a au maximum 7H
- Annoncez 2♦, mais vous vous mettez hors système : il faut une entente avec le partenaire et le jour où vous aurez de beaux carreaux avec 19 HL, il faudra faire un saut à 3♦

En revanche, soyez prudent avec 5 cartes à ♣ et l'autre majeure quatrième :

A98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

ADV8 **1♠** **passe**

2 15HL, mais sur une réponse à ♦ de votre partenaire vous seriez

DV1086 bien ennuyé. La théorie préconise de passer et de contrer au prochain tour.

4.3 Après une ouverture en troisième

Comme ces ouvertures sont de plus en plus basse (en nombre de points), contrez dès que vous avez une ouverture et une distribution à peine convenable.

Exemple :

98	Sud	Ouest	Nord	Est
R108	1♠	contre		
AD92	Ce sera toujours aussi dangereux et souvent moins rémunérateur			
RD87	de vous manifester plus tard.			

5. Les interventions à Sans Atout :

5.1 Par 1SA sur une ouverture adverse au palier de 1

Cette intervention a deux caractéristiques liées au fait qu'elle n'est fondée sur aucun critère distributionnel.

1 Elle est très dangereuse :

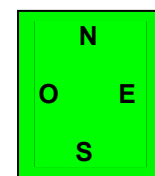
Connaissant une valeur d'ouverture en face, le répondant n'a aucune difficulté à contrer cette intervention dès qu'il possèdera 9 points d'honneur et plus. Ceci étant, si l'ouvreur a ouvert faible en Majeure, rien ne dit qu'il laissera le contre.

2 Elle peut rapporter gros :

Supposons que vous possédiez ♠ **R108** ♥ **D98** ♦ **AR9** ♣ **R1097**, on ouvre de 1♣, si vous ne vous manifestez pas par 1SA (même vulnérable), vous serez dans l'impossibilité de déclarer une manche si votre partenaire possède une dizaine de points. Il suffira à l'adversaire de répondre avec une main très faible (ce qu'il fera dans 80% des cas) et en position de réveil vous êtes dans l'impossibilité de décrire votre main. Est ouvre 1♣, **1SA chez vous et 3SA chez votre partenaire : bien joué.**

Inversez les mains de Nord et Ouest !

	♠ D3	
	♥ V97	
	♦ D10953	
	♣ A84	
♠ V865		♠ A972
♥ R87		♥ A1043
♦ 874		♦ V2
♣ 952		♣ DV7
	♠ R104	
	♥ D95	
	♦ AR6	
	♣ R1063	



Quelques conseils en vrac :

- 🍏 Intervenez par 1SA, même avec 15 vilains points sur une ouverture en troisième (surtout en Majeure). Ce sera plus difficile pour eux de vous pénaliser.
- 🍏 Ne vous préoccupez pas trop d'une tenue fragile (Dxx, Rx) dans la couleur d'ouverture si celle ci est une mineure.
- 🍏 Évaluez à sa juste valeur une couleur 5^{ème} correcte qui peut vous permettre un repli en cas de contre.
- 🍏 N'intervenez pas par 1SA avec une longue puissante dans la couleur adverse (laissez les chuter). Il vaut mieux avoir ses honneurs dans ses propres longues.
- 🍏 Ayez plutôt deux tenues pour intervenir contre une ouverture majeure effectuée en première ou deuxième position.

5.2 Par 2SA sur une ouverture de 2 Majeure faible adverse

Cette enchère n'est fondée sur aucun critère distributionnel et n'est donc pas sans risque. Néanmoins, compte tenu de l'agressivité de ces ouvertures (surtout vert contre rouge), le répondant n'osera pas souvent contrer car il se méfiera. Je vous conseille de ne pas avoir peur d'intervenir, particulièrement quand votre partenaire n'a pas passé d'entrée. Notez d'autre part que, compte tenu de l'absence présumée de rentrées dans la main de l'ouvreur, il vous suffira de posséder une seule tenue pour 2SA, en prenant soin de pouvoir réaliser au moins un laisser passer.

Exemples :

R98	Sud	Ouest	Nord	Est
98	2♠	2SA		
ADV109	Même vulnérable contre Non vulnérable			

AV8

Par contre

R8	Sud	Ouest	Nord	Est
AD8	2♠	pas		
R1092	Vous ne pouvez pas laisser passer une fois. Un contre peut être			
RV98	envisagé, même si vous pouvez déchirez ce Roi de ♠.			

5.3 Par 3SA sur une ouverture au palier de 3

Tout ce qui a été dit précédemment est toujours valable (une tenue suffit), sauf que dans cette situation il faut posséder des levées d'attaque. Un exemple pédagogique pour vous montrer le bon jugement d'une main.

Exemple :

R8 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

108 3♠ 3SA

ARV10982 Vous avez pratiquement 8 levées de jeu. Soyez offensif

A9

Avec un jeu régulier de 18 à 20H et un arrêt dans la couleur adverse, préférez 3SA au contre d'appel (Cf l'entame que vous souhaitez recevoir).

R82 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

ADV10 3♠ 3SA

AD7 Si vous contrez, c'est votre partenaire qui va jouer le coup sur une

R98 entame Trèfle pour L'As, retour ♠ pour l'As et double coupe adverse !

6. Les interventions après avoir passé d'entrée :

Le fait d'avoir au préalable passé permet de se manifester avec des jeux plus faibles sans crainte de tromper le partenaire. Il convient évidemment de faire preuve de mesure mais une certaine agressivité est de mise dans cette éventualité, notamment en matière de contre d'appel. En tournoi par 4 on fera attention de ne pas remettre les adversaires dans le bon contrat.

Exemple :

D1087 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

53 **pas** **pas** **pas**

AD7 1♥ **contre**

R987 Par paires, contre évident, par 4 moins évident.

En outre il faudra préciser la signification des différentes enchères de 1SA (non naturel, donc) dans différentes situations. Deux cas sont standards :

Sur une ouverture Majeure :

76 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

53 **pas** **pas** **pas**

ADV7 1♥ 1SA

R10987 Sur une ouverture Majeure, c'est un bicolore mineur.

On peut être plus faible, vert contre rouge avec un 5-5 ♠ 8 ♥ 98 ♦ **R10982** ♣ **R10974**

Intervention en Sandwich :

RV75	Sud	Ouest	Nord	Est
53		1SA	1♦	1SA
7	1♥			

RD10987 C'est un bicolore 6-4 des deux autres (6 dans la moins chère).

Bien entendu Vert contre Rouge on pourra être plus agressif.

RV75	Sud	Ouest	Nord	Est
53		1SA	1♦	1SA
72	1♥			

AD1098 Moins convaincant, mais pratique.

Si on possède un 5-5, si vous pouvez le faire sans trop élever le niveau des enchères, faites un cuebid de l'ouverture mineure.

RV752	Sud	Ouest	Nord	Est
53		1SA	1♦	1SA
7	1♥	2♦		

RD1098 C'est un bicolore 5-5 des deux autres.

7. Les interventions sur 1SA :

L'ouverture de 1SA a beaucoup évolué ces dernières années :

- 1SA avec des mains de 15H
- 1SA avec des mains bicolores 5422
- 1SA avec un singleton (en général un Roi sec)

Il y a essentiellement deux raisons :

- Une anticipation d'une redemande peu satisfaisante si l'on avait ouverte de 1 à la couleur.
- Un effet de barrage certain sur les adversaires

Un foisonnement de systèmes d'intervention, tous plus ou moins destinés à retrouver un fit majeur et une manche dans certains cas sont apparus. Nous allons en choisir un et le décrire : il a l'avantage de décrire toutes les situations.

Toutefois, avant de passer à la description de ce système, je voudrais insister sur un point fondamental de ces interventions :

Sur l'ouverture de 1SA adverse, pas de distribution, pas d'intervention

On ne lutte pas contre des points avec des points mais de la distribution. Si vous avez une main semi régulière et des points (14-17H), le contrat de 1SA va certainement chuter, prenez cette chute et n'essayez pas un hypothétique contrat à l'aveugle.

	Sud	Ouest	Nord	Est
AV862				
R103	1SA	?		
DV7	Dire 2♠, c'est postuler que votre partenaire possède quelques			
R7	points et un Fit : dans ces conditions la chute à 1SA est quasiment certaine. A l'inverse si votre partenaire n'a rien, la chute est assurée et vous êtes favori pour décaisser 1100.			
RV108	Sud	Ouest	Nord	Est
R103	1SA	?		
AD7	Contrener punitif, c'est postuler que votre partenaire possède			
A85	quelques points. Si ce n'est pas le cas, vous serez souvent en main et vous livrerez plusieurs levées au déclarant. Mieux vaut passer.			

7.1 L'intervention du numéro 2 :

7.11 Le système :

Le système présenté, est relativement simple et a surtout le mérite de bien préciser la longueur des couleurs majeures que l'on possède. Le voici synthétiser dans le tableau suivant :

- **Contre** : bicolore Majeure par 4 / Mineure par 5+
- **2♣** : bicolore Majeure 5/5
- **2♦** : style multi **6♥ ou 6♠**
- **2♥ et 2♠** : 5 cartes dans la majeure nommée et une mineure au moins 4^{ème}.
- **2SA** : bicolore mineure au moins 5/5
- **3♦/♣** : bel unicolore mineure au moins 6^{ème}

7.12 La suite des enchères :

7.121 L'intervention par *contre*

L'attitude du partenaire de l'intervenant, consistera en général à trouver le meilleur contrat partiel de son camp (moins de manche avec des majeures seulement 4^{ème} en intervention). A cet effet, le répondant disposera de deux relais, 2♣ montrant un intérêt pour les mineures, 2♦ montrant un intérêt pour les majeures. Voyons ceci sur quelques exemples :

862 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
R103 1SA **contre** **passe** ?
A1097 Dire 2♣, pour indiquer votre souhait d'une mineure.
987

82 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
R10983 1SA **contre** **passe** ?
10975 Dire 2♣, pour indiquer votre souhait d'une mineure.
R7 Vous jouerez 2♣ ou 2♦

RV108 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
R1032 1SA **contre** **passe** ?
32 2♦ évident pour jouer en majeure.
985

8 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
R10872 1SA **contre** **passe** ?
A1098 2♦ suivi de 4♥ si 2♥ sinon 2SA pour les mineures (vous jouerez
R985 3♣ ou 3♦).

7.122 L'intervention par 2♣

Les conditions d'emploi, comme pour les interventions bicolores, de la vulnérabilité et de la distribution. Cette intervention indique au **minimum 9 cartes** dans les majeures (**10** si on est rouge) et la **valeur d'une petite ouverture**. La suite des enchères et les développements sont les suivants :

- Au palier de 2, il s'agit d'une préférence faible avec un maximum de 2 couvertures.

D98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**
108 1SA 2♣ **passe** ?
A1098 2♠ simple préférence
9875

- Avec une main plus intéressante, il peut nommer la manche directement, ou faire une proposition au palier de 3.

DV98	Sud	Ouest	Nord	Est
108	1SA	2♣	passé	?
8	4♠ La manche est un bon pari avec cette belle distribution			
AV9875				

D1098	Sud	Ouest	Nord	Est
108	1SA	2♣	passé	?
AV103	3♠ : demandons l'avis du partenaire.			
1075				

- 2♦, une enchère qui signifie, dans un premier temps : **Je n'ai pas de préférence entre les deux majeures**, choisis celle qui convient.

1098	Sud	Ouest	Nord	Est
1082	1SA	2♣	passé	?
AV103	2♦ : demandons l'avis du partenaire.			
D75				

Cette enchère de 2♦ peut aussi être utilisée pour faire un petit effort de manche avec trois atouts, seulement dans une des couleurs.

R98	Sud	Ouest	Nord	Est
D9	1SA	2♣	passé	?
AV103	2♦ : si le partenaire répond les cœurs, on mettra 2♠.			
10987	Si on entend 2♠, on mettra 3♠ pour un espoir de manche.			

Remarque : il faudrait faire la même enchère avec Les Cœurs et les Piques inversés :

- si le partenaire dit 2♥ on mettra 3♥
- si le partenaire met 2♠, on passera sagement.

Nota : Sur le relais à 2♦, le partenaire annonce :

- 2♥ avec 5♥ et 4♠
- 2♠ avec 4♥ et 5♠

7.123 L'intervention par 2♦

Elle est calquée sur l'ouverture du même nom, elle décrit un unicolore Majeure 6^{ème} indéterminé (dans un premier temps). La possession d'une belle couleur et d'un peu de distribution est suffisante pour intervenir. Voici quelques exemples

RD10862	Sud	Ouest	Nord	Est
3	1SA	?		
AV109	Dites 2♦, pour indiquer vos ♠ 6 ^{ème} .			
98	Attention : ce ne sera jamais un deux Majeure faible.			

RV10862	Sud	Ouest	Nord	Est
3	1SA	?		
R1098	Dites 2♦, pour indiquer vos ♠ 6 ^{ème} .			
98	Attention : ici la vulnérabilité vous est très favorable.			

RD10862	Sud	Ouest	Nord	Est
D3	1SA	?		
AV10	Passe, pas de distribution, des petits honneurs dans les courtes.			
D8				

En réponse à cette intervention, le partenaire adopte les développements suivants :

- Pas de manche possible, c'est l'enchère de 2♥ « passe ou corrige ».
- 2♠ : accepte de jouer 3♥ ou 4♥ : l'intervenant peut passer s'il a les ♠.
- Une manche certaine dans une des deux majeures : c'est le relais à 2SA : L'intervenant répond 3♣ pour les ♥ et 3♦ pour les ♠. Le but est de faire entamer l'ouvreur de 1SA.
- Une manche certaine dans les deux majeures, nous avons deux possibilités. Soit nous jouons soit c'est le partenaire donc :
 - o 3♣ nomme ta majeure en Texas
 - o 3♦ nomme ta Majeure

Voyons cela sur deux exemples :

RD108	Sud	Ouest	Nord	Est
DV43	1SA	2♦	passé	?
AV109	3♣ pour connaître la Majeure du partenaire.			
9	Vous souhaitez recevoir l'entame.			

RD108	Sud	Ouest	Nord	Est
AR43	1SA	2♦	passé	?
10987	3♦ Attendre l'annonce de la Majeure du partenaire.			

9

7.124 L'intervention par 2♥ ou 2♠

Bien entendu, en position vert contre rouge, les majeures peuvent être 5-4 mais avec un singleton (ou chicane) . Les options du répondant sont au nombre de 4 :

- Passer pour jouer ce contrat en Majeure.
- Soutenir la Majeure au palier de 3 avec 4 atouts et des couvrantes.
- Relayer à 2SA pour connaître la mineure
- Relayer à 2SA avec le fit en Majeure pour décider la hauteur du contrat en fonction de la mineure du partenaire.

7.2 L'intervention du numéro 4 en réveil :

Avant de vous exposer le système, il faut tout d'abord bien saisir la différence théorique des deux situations de réveil suivantes :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passé	passé	?
Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passé	passé	?

Dans le premier cas, on sait que Ouest n'est pas très fort, sinon il aurait contré. On sait aussi que s'il a des majeures, il n'a pas beaucoup de jeu. De plus, l'ouvreur peut détenir 18-19H s'il est régulier, voire même plus s'il possède un jeu irrégulier. Pour toute ces raisons, on fixe la valeur minimale du réveil à 8H, si la main comporte une courte dans la couleur d'ouverture.

Dans la deuxième séquence, non seulement le partenaire peut tout à fait posséder un jeu régulier fort (sans distribution, pas d'intervention), mais les points que l'on a pas ne peuvent être chez l'ouvreur (il a zoné sa main) et son partenaire (il a au maximum 7H).

Pour toutes ces raisons, on considérera que le seul mot d'ordre pour réveiller sur 1SA sera de posséder une **belle distribution**, quelque soit ou presque la valeur de la main : le corolaire étant qu'avec des mains plates, il faudra à nouveau savoir se taire.

Dans un premier temps, nous allons vérifier les interventions sur une ouverture Majeure au palier de 1. Les prochaines séances seront consacrés aux interventions sur les barrages puis celles par une enchère à Sans Atout avec les réponses du partenaire. En

gros on réveillera avec une courte, un unicolore 6^{ème} et plus ou un beau bicolore. Gardez à l'esprit, qu'avoir peu de jeu sera presque un avantage, car les points seront alors chez le partenaire et bien placés (derrière la main forte). Voyons cela sur quelques exemples :

	Sud	Ouest	Nord	Est
DV98762	1SA	pas	pas	?

987

2

1098 Un unicolore, un singleton, il faut intervenir

	Sud	Ouest	Nord	Est
DV987	1SA	pas	pas	?

RV876

2

109 Un bicolore majeure, un singleton, il faut intervenir

mais

	Sud	Ouest	Nord	Est
AD108	1SA	pas	pas	?

V87

RD82

D9 Main plate : il faut passer

On peut bien sur conserver le même système qu'en intervention en N°2, mais le système précise la nature et la longueur des couleurs majeures que l'on possède. Le voici synthétiser dans le tableau suivant :

- **Contre** : Exactement 4♥ avec une Mineure par 5+
- 2♣ : bicolore Majeure 5/5
- 2♦ : Exactement 4♠ avec une Mineure par 5+
- 2♥ et 2♠ : au moins 5 cartes dans la majeure nommée
- 2SA : bicolore mineure au moins 5/5
- 3♦/♣ : bel unicolore mineure au moins 6^{ème}

Le joueur N°2 peut immédiatement décider s'il opte pour la majeure ou pour la mineure de son partenaire, en utilisant la technique du « passe ou corrige ». 2SA est aussi un relais pour connaître la mineure du partenaire.

8. Après la théorie, la pratique :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud :

♠ 108	Sud	Ouest	Nord	Est
-------	-----	-------	------	-----

♥ A5	1C	?		
------	----	---	--	--

♦ AD9765				
----------	--	--	--	--

♣ V6				
------	--	--	--	--

♠ A5				
------	--	--	--	--

♥ 87				
------	--	--	--	--

♦ ARD7432				
-----------	--	--	--	--

♣ R6				
------	--	--	--	--

♠ AR86				
--------	--	--	--	--

♥ R74				
-------	--	--	--	--

♦ ARV10				
---------	--	--	--	--

♣ 97				
------	--	--	--	--

♠ D108				
--------	--	--	--	--

♥ ADV				
-------	--	--	--	--

♦ ARV73				
---------	--	--	--	--

♣ V5				
------	--	--	--	--

♠ ADV6				
--------	--	--	--	--

♣♦♥♠

♥ 2

♦ ARV73

♣ V54

♠ RD73

♥ ADV6

♦ AV85

♣ 3

7. Donnes à travailler :

Pour chaque donne indiquer la ligne de jeu employée et le timing.

Donne 1 :

♠ 87653	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 86	Sud donneur joue 5 carreaux			
♦ 853	1 donnez la séquence d'enchères			
♣ DV6	Entame Valet de cœur pour votre Roi. Sur l'As de Carreau , Est défause un trèfle. A vous !			

♠ R2

♥ AR

♦ ADV109642

♣ 9

Donne 2 :

♠ A62	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 93	1K	passe	2T	passe

♣♦♥♠

Bridge-ENS

♦ 84	2C	pas	3T	pas
♣ AD10743	3C	pas	4C	Fin

Entame du Roi de Pique. A vous !

♠ 43

♥ ARDV10

♦ DV10962

♣ -

Donne 3 :

♠ AR	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV76	1T	pas	1K	pas
♦ V1094	2C	pas	2P	pas
♣ 532	3K	pas	6C	Fin

Entame du 2 de cœur. A vous !

♠ -

♥ AD109

♦ ARD

♣ AD10764

Bibliographie :

La Majeure 5^{ème} et tous ses secrets : Philippe SOULET & Thierry ROUFLET

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Le bridgeur N° 853 : les interventions, *Le New Deal* de Michel BESSIS