

Principes d'intervention

Pourquoi intervenir ?

- pour déclarer un contrat gagnant ("attaquer") lorsque vous possédez autant ou davantage de points que l'adversaire
- pour préparer une défense avec une couleur solide et un jeu faible. En outre, vous indiquez une bonne entame au partenaire si l'adversaire s'adjuge le contrat
- pour gêner les enchères adverses, par des interventions à saut avec des couleurs plus longues.

Les différentes interventions

- 1) L'annonce d'une couleur sans saut
- 2) L'annonce à saut d'une couleur : le barrage
- 3) Le Sans-Atout
- 4) Le contre d'appel
- 5) (Les bicolores)
- 6) La « non-intervention »

Interventions au palier de 1

- Promet au moins 5 cartes
- Une force de 8 à 18HL
- Si la main ne comporte pas l'ouverture, la couleur d'intervention est robuste (ou distribué)

Interventions au palier de 1

Sud	
♠	A D V 6 2
♥	6 4
♦	7 5 2
♣	10 8 4

S	O	N	E
	1 ♣	-	1 ♥
1 ♠			

Sud	
♠	2
♥	R V 9 6 4
♦	7 5 2
♣	A V 8 4

S	O	N	E
			1 ♦
1 ♥			

Absence de couleur solide
compensée par la main distribuée

Interventions au palier de 1

Sud	
 A 2	
 R 9 6 4 2	
 A 5 2	
 A V 4	

S	O	N	E
			1 
1 			

Aucune nécessité de qualité de couleur si on détient une bonne ouverture et plus

Interventions au palier de 2 sans saut

- En mineure, promet au moins 6 cartes
 - Si vous n'avez que 5 cartes, vous avez au moins 15HL
- Une force de 11 à 18HL
- L'intervention à 2C promet 5 cartes ET pratiquement toujours l'ouverture

Interventions au palier de 2

Sud	
 2	
 8 2	
 A D V 10 5 2	
 D 8 7 4	

Sud	
 7 2	
 A R D 10 9	
 A V 9 2	
 V 4	

S	O	N	E
			1 
2 			

Minimum de l'intervention à 2K

S	O	N	E
			1 
2 			

Couleur robuste, solide intervention

Interventions à saut d'une couleur : le barrage

- Comme à l'ouverture
- Jeux faibles 6-10H
- Couleur robuste
- Dénient la possession de 2 As
- Intervention à hauteur du nombre de cartes
 - 6 cartes au palier de 2
 - 7 cartes au palier de 3
 - 8 cartes au palier de 4 (ou une distribution 7/4)

Interventions en barrage

Sud	
 R D 9 8 6 2	
 8	
 10 5 2	
 V 7 4	

Sud	
 2	
 R D V 9 8 7 5 2	
 V 2	
 6 4	

S	O	N	E
			1 
2 			

Non-vulnérable

S	O	N	E
			1 
4 			

7 levées, il faut en demander 10 !

Intervention par 1SA

- Proche de l'ouverture de 1SA
- Force de 16 à 18HL
- Jeu régulier
- Garantit au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture, de préférence un arrêt et demi sur une ouverture majeure (p. ex. R V 2 ou A 10 7)

Intervention par 1SA

Sud	
 8 6 2	
 A 3	
 R 9 5	
 A R D 7 4	

Sud	
 R V 8 2	
 R V 7 5	
 A 2	
 R D 4	

S	O	N	E
			1 
1 SA			

Mieux que 2T pour annoncer la structure et la force de la main

S	O	N	E
			1 
1 SA			

Préférez le Sans-Atout au X avec 4 cartes dans la couleur d'ouverture

Intervention par 1SA

Sud	
	R 6 2
	A 3
	R 9 5
	A R 8 7 4

S	O	N	E
	1 	-	1 
1 SA			

L'intervention par 1SA peut se faire aussi après ouverture-réponse adverse. Il faut l'arrêt dans les 2 couleurs annoncées.

Le X d'appel - 1

- Couvre deux zones de points :
- **Force de 13 à 18HL** dans laquelle certains critères distributionnels sont obligatoires
 - courte dans la couleur d'ouverture (jamais quatre cartes)
 - 8 ou 7 cartes majeures réparties 4-4 ou 4-3 après une ouverture mineure
 - quatre cartes dans l'autre majeure sur une ouverture majeure
 - avec les honneurs principalement concentrés sur les couleurs non annoncées

Le X d'appel - 2

- Couvre deux zones de points :
- **Force $\geq 19HL$ « toute distribution »**
 - Toute autre intervention ne signifie pas (plus) une enchère forte
 - Le Contreur reparle sur la réponse du partenaire pour indiquer qu'il se trouve dans la zone forte

Le X d'appel – ex 1

Sud	
	R D 6 2
	A 4 3 2
	9 5
	R D 7

Sud	
	A 2
	R V 7 5
	9 8 2
	R D 9 4

S	O	N	E
			1 
X			

Limpide

S	O	N	E
	1 	-	1 
X			

Après ouverture-réponse, le X garantit les 2 autres couleurs 4ème

Le X d'appel – ex 2

Sud	
	R D 8 5
	A 4 3
	A D 9
	R D 7

Sud	
	A 7 2
	A R D 7 5
	R 8 2
	R 4

S	O	N	E
			1 
X			

Et non pas 2SA qui a une autre signification

S	O	N	E
			1 
X			

Trop fort pour l'enchère d'1C

Les interventions bicolores

- Il existe des enchères pour exprimer des mains bicolores 5/5 et 6/5
 - Ces enchères font partie d'un cours séparé
- Les mains 5/4 ou 6/4 sont traitées en intervention comme une intervention à la couleur

La « non- » intervention

- Toutes les mains qui n'entrent pas dans une des catégories précédentes doivent être traitées par un **Passé** initial.
- Vous pouvez avoir 16 points d'honneur et n'avoir aucune enchère satisfaisante
- Si le répondant passe, votre partenaire **doit réveiller à partir de 8 points s'il est court dans l'ouverture**. Vous ne risquez donc pas de passer à côté d'un contrat dans votre ligne.
- Si le répondant parle, vous pouvez vous manifester au 2^{ème} tour (attention danger)

Savoir passer...

Sud	
 R 8	
 A R 3	
 9 8 6 3	
 R D 7 5	

Sud	
 R 6 2	
 A D 10 7 5	
 A D 8 2	
 4	

S	O	N	E
			1 
P			

Passez (rapidement), et attendez la suite

S	O	N	E
			1 
P			

Attendez la chute des adversaires

Savoir passer...

Sud	
	A R 9 8
	7 3
	D 9 8
	A V 7 5

S	O	N	E
			1 
P	1 	-	2 
X			

Vous contrerez au deuxième tour après le fit adverse pour indiquer les deux autres couleurs et la valeur d'une ouverture.

Contre de soutien

DONNES D'APPLICATION