

BRIDGE CLUB DE ST CYR - JAUNAY CLAN

SAISON - 2015/2016

LES INTERVENTIONS

Vous avez jusqu'à présent étudié les enchères dans le silence adverse l'INTERVENTION marque le début des ENCHERES COMPETITIVES.

C'est la 1^{ère} enchère d'un des 2 joueurs de la défense après une enchère de l'ouvreur ou du répondant.

Les règles concernant LES INTERVENTIONS n'ont pas le même caractère obligatoire que celles concernant les ouvertures. Au moment de l'ouverture vous n'avez qu'une seule bonne ouverture, alors qu'en défense, vous aurez parfois le choix entre :

INTERVENIR ou PASSER.

Certaines INTERVENTIONS sont évidentes, d'autres le sont moins. **Avant d'intervenir vous devrez tenir compte des vulnérabilités en présence.**

Il est possible d'intervenir par un CONTRE, une annonce à SANS ATOUT, ou plus fréquemment par l'annonce naturelle d'une couleur.

3 bonnes raisons d'INTERVENIR

- 1 - Jouer le contrat final en attaque ou en défense.
- 2 - Donner une bonne entame
- 3 - Gêner vos adversaires.

Supposons que vous déteniez les jeux suivant en OUEST :

	1	2	3
♠	8 7	R V 5	9
♥	A R V 10 5	D 9 8 5 3	A R V 9 5 4 2
♦	V 10 5 4	A R 8	8 4 2
♣	6 3	V 9	9 6

- Avec le **jeu 1** sur une ouverture d'1♣, annoncez 1♥, si vous ne jouez pas un contrat dans votre ligne, vous aurez au moins l'avantage d'indiquer une bonne ENTAME à votre partenaire.

- Avec le **jeu 2** sur une ouverture d'1♣, annoncez 1♥, non pas pour l'entame, mais avec l'espoir de jouer un CONTRAT dans votre ligne.

- Avec le **jeu 3** sur une ouverture d'1♣, annoncez 3♥ en BARRAGE, cela rend plus difficile la découverte d'un contrat chez l'adversaire.

Si vous observez le jeu 1 et le jeu 2, vous voyez peu de points en 1 mais une couleur dite solide, en 2 une couleur très faible compensée par une main forte en points.

Couleur dite SOLIDE	➡	La main peut être faible en point HL - Mini 8HL
Couleur FAIBLE	➡	La main <u>doit</u> être SOLIDE en point HL - Mini 12HL

L'INTERVENTION AU PALIER DE 1

A LA COULEUR

L'intervention au palier de 1 ne peut se faire qu'avec une couleur minimum 5^{ème} et dans une zone de points assez large -- 8 à 17 HL.

Lorsque vous intervenez avec moins de l'ouverture, la couleur devra comporter 2 gros honneurs, ou 3 quelconques (le 10 inclus), dans ce cas, vous indiquez une bonne entame à votre partenaire.

Vous abandonnez toute considération qualitative dès lors que vous possédez les points d'ouverture, vous interviendrez même avec des couleurs insipides

	1	2
♠	8 7	R 5 2
♥	A R 10 8 5	A 9 7 6 5
♦	V 10 5 4	A 7 4
♣	6 3	A 3

9 HL seulement 1 beau ♥

Couleur à ♥ faible mais largement l'ouverture

1^{ère} règle IMPORTANTE

La qualité globale de la distribution est un élément déterminant lorsque vous intervenez SANS les points d'ouverture. En règle générale posséder une longueur dans la couleur adverse est un facteur dévaluant qui doit vous pousser à PASSER, tandis que vous ne devez pas hésiter à intervenir si vous y êtes court.

Exemple 1 :

Sur l'ouverture d'un ♣

♠	R V 9 8 6
♥	R D 8 7
♦	10 7 4
♣	8

Intervention indiscutable avec 5 beaux ♠ et un singleton dans la couleur d'ouverture adverse.

Exemple 2 :

Sur l'ouverture d'un ♥

♠	R V 9 8 6
♥	R D 8 7
♦	10 7 4
♣	8

L'intervention à ♠ est exécrable malgré la distribution et les points, la longueur et les points à ♥ seront utiles en défense.

Conseil

Si vous hésitez à intervenir SANS les points d'ouverture, vous serez amené à prendre davantage de risques lorsque vous n'êtes pas vulnérable (surtout si vos adversaires le sont) tandis que vous ferez preuve de PRUDENCE si vous l'êtes.

Tout ceci conduit à reconsidérer le seuil MINIMUM d'intervention

- **NON VULNERABLE** 8 HL
- **VULNERABLE** 10 HL

L'INTERVENTION AVEC SAUT

L'intervention avec SAUT est une enchère de BARRAGE montrant une main FAIBLE (6 à 10H) et une couleur solide.

Même conditions que l'ouverture d'un 2 FAIBLE.

Votre objectif est de bousculer les enchères adverses, tout en n'excluant pas la possibilité d'un contrat dans votre ligne.

Exemple 1 :

MAJEURE avec SAUT au palier de 2

Sur l'ouverture d'un ♠

♠	R D V 8 7 2
♥	9
♦	D 10 4
♣	6 3 2

Intervention à 2 ♠ avec cette belle couleur 6^{ème} dans un jeu comportant moins de 2 levées annexe (en dehors des ♠)

Exemple 2 :

COULEUR avec SAUT au palier de 3

Sur l'ouverture d'un ♠

♠	V 8 4
♥	9
♦	A V 10 8 7 6 3
♣	D 2

Intervention à 3 ♦ avec une couleur 7^{ème} dans un jeu comportant moins de 2 levées annexe (en dehors des ♦)

Exemple 3 :

COULEUR avec SAUT au palier de 4

Sur l'ouverture d'un ♥

♠	A D V 9 8 5 4 2
♥	9
♦	10 7
♣	V 2

Intervention à 4 ♠ avec une couleur 8^{ème}
Pas de levée annexe

Sur l'ouverture d'un ♥

♠	7
♥	9
♦	V 9 6 3
♣	A R 10 8 7 6 5

Intervention à 4 ♣ avec une couleur 7^{ème}
(Si la répartition est BICOLORE 7/4)
Pas de levée annexe

Dans ces 2 derniers cas, vous n'êtes pas en danger au palier de 4 et vous posez un sérieux problème d'enchère aux adversaires s'ils ont du jeu.

Conseil

Prenez des risques VERT contre ROUGE, un peu moins à vulnérabilité égale, restez prudent à vulnérabilité défavorable.

Ne peut se faire qu'avec une couleur minimum 5^{ème} et dans une zone de points assez large -- 8 à 17 HL.

Lorsque vous intervenez avec moins de l'ouverture, la couleur devra comporter 2 gros honneurs, ou 3 quelconques (le 10 inclus), dans ce cas, vous indiquez une bonne entame à votre partenaire.

L'INTERVENTION AU PALIER DE 2 SANS SAUT

A LA COULEUR

L'intervention au palier de 2 ne peut se faire qu'avec une couleur 6^{ème} et dans une zone de points allant de 11 à 17 HL.

Vous pouvez intervenir au palier de 2 avec 5 cartes, mais seulement en respectant les 2 conditions suivantes

- Posséder une couleur très forte.
- Détenir minimum les points d'ouverture 13HL.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♠

	1	2
♠	9 4	9 7
♥	A 6 5	A R 8
♦	A R D V 7	A 10 9 7 5 3
♣	6 3 2	8 7

14 HL et 5 très beaux ♦

6 cartes à ♦ convenables

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♠

	3
♠	R 2
♥	R V 9 7 2
♦	A D 4 2
♣	V 3

Dans cet exemple, vous possédez l'ouverture donc largement les 11HL requis pour pouvoir parler au palier de 2, mais la longueur et la qualité de vos ♥ **ne vous permettent d'intervenir à 2 ♥**.

Règle IMPORTANTE

Si vous tendez vers le MAXIMUM en points HL -- 17 -- N'hésitez pas à nommer des couleurs 6^{ème} même de qualité médiocre.

Exemple : Sur l'ouverture d'un ♣

♠	A D 2
♥	9
♦	A R 2
♣	D 8 7 6 3 2



La longueur n'est pas BELLE, mais avec cette main forte en HL
N'hésitez pas à nommer les ♣

L'INTERVENTION A SANS ATOUT

JEU REGULIER

Très fréquente, cette intervention montre une distribution régulière et des conditions identiques à l'ouverture d'1 SA. Par contre elle nécessite, un arrêt dans la couleur adverse et une main plus forte allant de 16H à 18H, ceci pour limiter le risque d'un contre adverse.

Conditions de l'intervention à SA.

- Posséder un JEU REGULIER.
- Pas de MAJEURE 5^{ème}
- Détenir une main allant de 16 à 18H.
- Posséder un arrêt dans la couleur d'ouverture adverse.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠ A D 9 5
♥ R 9
♦ A D 6
♣ D 10 7 5



JEU REGULIER - Pas de MAJ 5^{ème}
17H - Arrêt à ♦
Conditions parfaites
INTERVENTION 1SA

L'INTERVENTION PAR CONTRE de 12 à 17HL

Le CONTRE est une INTERVENTION conventionnelle qui garantit les points d'ouverture et dénie a priori une enchère naturelle. Le plus souvent vous contrez avec des mains acceptant de jouer n'importe quel autre contrat que la couleur d'ouverture.

- De 12 à 17HL Contrez avec des jeux à tendance tricolore
(4 4 4 1 -- 5 4 4 0 -- 5 4 3 1 -- 4 4 3 2)
- Avec 18HL et + Contrez quelle que soit votre distribution.

1 - LE CONTRE sur une ouverture MINEURE

Pour contrer sur une ouverture MINEURE, vous devez vous appuyer sur des critères distributionnels précis :

- Soit une répartition 4/4 en MAJEURE
- Soit une répartition 4/3 en MAJEURE et au plus un doubleton dans la couleur d'ouverture)

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠ A D 7 2
♥ R 10 8 5
♦ 9 5 3
♣ A 5



REPARTITION 4/4 en MAJEURE
INTERVENTION X

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠	A V 10 8	}	→
♥	R D 6		
♦	7 3		
♣	A 9 7 6		

REPARTITION 4/3 en MAJEURE
INTERVENTION X

Ces 2 distributions sont de très loin les plus fréquentes pour contrer, le contre **PARFAIT** étant beaucoup plus rare.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠	A V 10 8	}	→
♥	R D 6		
♦	7 3		
♣	A 9 7 6		

CONTRE PARFAIT
Répartition 4/4 ou 4/3 en MAJEURE
Main TRICOLORE
court dans l'ouverture adverse
INTERVENTION X

Le CONTRE IDEAL main TRICOLORE -- Court dans la couleur d'ouverture.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠	A D 7 6 3	}	→
♥	R D 5 3		
♦	9		
♣	D 10 8		

Réponse naturelle
1 ♠

NE CONTREZ PAS AVEC EN MAIN UNE ENCHERE NATURELLE

2 - LE CONTRE sur une ouverture MAJEURE

Pour contrer sur une ouverture **MAJEURE**, vous devez vous appuyer sur des critères distributionnels précis :

- Posséder l'autre MAJEURE
- Pas plus d'un doubleton dans la couleur d'ouverture.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♥

♠	A V 10 8	}	→
♥	R D 6		
♦	7 3		
♣	A 9 7 6		

4 cartes dans l'autre MAJEURE ♠
INTERVENTION X

L'INTERVENTION PAR **CONTRE** à partir de 18HL

Tout d'abord rappelons que la limite supérieure d'une intervention à la couleur est de 17HL. Donc toutes les mains d'au moins 18HL ou + seront traitées par le **CONTRE TOUTE DISTRIBUTION**.

A l'exception de l'intervention à 1SA qui garantit de 16 à 18 H, ainsi que les MICHAEL'S CUE-BID que nous verrons ultérieurement.

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♦

♠	A R V 9 6 3	}	→	INTERVENTION X Suivie au second tour de parole de 1 ♠
♥	7			
♦	A 9 6			
♣	R D 7			

Annoncez 1♠ ne rendrait pas hommage à la force de votre jeu, **CONTREZ** d'abord, puis nommez les ♠ ensuite pour montrer un JEU FORT d'au moins 18HL.

L'INTERVENTION PAR **CUE - BID** -- LES MICHAEL'S CUE - BID

Les MICHAEL'S CUE-BID sont des enchères conventionnelles qui décrivent des mains **BICOLORES**.

Cette intervention ne peut se faire qu'avec certaines conditions précises :

- Bicolore 5/5 ou 6/5 **jamais 6/4**
- Avoir la majorité des points concentrés dans les longueurs
- Posséder au **MINIMUM 7 levées de jeu si non vulnérable - 8 si vulnérable**

1 - Après une ouverture **MINEURE**

Sur l'ouverture d'1 ♣ - L'Intervention à 2♦ = Bicolore MAJEUR 5♥ - 5♠
 - L'Intervention à 2SA = Bicolore les 2 moins chères 5♦ - 5♥

Sur l'ouverture d'1 ♦ - L'Intervention à 2♦ = Bicolore MAJEUR 5♥ - 5♠
 - L'Intervention à 2SA = Bicolore les 2 moins chères 5♣ - 5♥

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♣

♠	A R 10 8 7	}	→	INTERVENTION 2♦ Michael's cue-bid 5/5 Bicolore MAJEUR
♥	R D V 9 7			
♦	3			
♣	7 4			

Sur l'ouverture d'1 ♣

L'intervention à 2♣ n'est pas un MICHAEL'S c'est une intervention naturelle promettant 6 cartes et au moins 11HL.

1 - Après une ouverture MAJEURE

Sur l'ouverture d'1 ♥

- L'intervention à 2♥ = Bicolore MAJEUR 5♠ - 5♣
- L'intervention à 2SA = Bicolore les 2 moins chères 5♦ - 5♣
- L'intervention à 3♣ = Bicolore les 2 moins chères 5♠ - 5♦

Sur l'ouverture d'1 ♠

- L'intervention à 2♠ = Bicolore MAJEUR 5♥ - 5♣
- L'intervention à 2SA = Bicolore les 2 moins chères 5♦ - 5♣
- L'intervention à 3♣ = Bicolore les 2 moins chères 5♥ - 5♦

Exemple : Sur l'ouverture d'1 ♥

♠	A R 10 8 7
♥	7 4
♦	3
♣	R D V 9 7



INTERVENTION 2♥
 Michael's cue-bid 5/5
 Bicolore 5 cartes ♠ - 5 cartes à ♣

L'intervention conventionnelle de 3♣ (Michael's cue-bid) supprime l'enchère naturelle de 3♣ en barrage, donc avec un unicolore faible à ♣ (6 à 10H) de 7 cartes, annoncez d'abord 2♣ puis répétez votre couleur au second tour.

TABLEAU RECAPITULATIF

INTERVENTION SANS SAUT

Au palier de 1	COULEUR 5 ^{ème}	8 à 17HL
Au palier de 2	COULEUR 6 ^{ème}	11 à 17HL

INTERVENTION AVEC SAUT

Au palier de 2	COULEUR 6 ^{ème}	Barrage 6 à 10H
Au palier de 3	COULEUR 7 ^{ème}	Barrage 6 à 10H
Au palier de 4	COULEUR 8 ^{ème}	Barrage 6 à 10H

INTERVENTION MICHAEL'S CUE-BID

Après 1♣ ou 1♦	2♦	BICOLORE MAJEUR 5♥ - 5♠
	2SA	BICOLORE des 2 moins chères

Après 1♠ ou 1♥	2♥/2♠	BICOLORE des extrêmes
	2SA	BICOLORE MINEUR 5♦ - 5♣
	3♣	BICOLORE excluant les ♣