

# BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

## SAISON - 2015/2016

### LES INTERVENTIONS - 1 - A LA COULEUR ET DEVELOPPEMENT

L'intervention marque le début des enchères compétitives, c'est la 1<sup>ère</sup> enchère d'un des 2 joueurs de la défense derrière une enchère de l'ouvreur ou du répondant. Les règles concernant les interventions n'ont pas les mêmes caractères obligatoires que celles concernant les ouvertures.

Vous avez vu qu'il y a de très bonnes raisons d'intervenir.

#### 1 - JOUER LE CONTRAT FINAL EN ATTAQUE OU EN DEFENSE.

**- En attaque** - Le camp de la défense peut être majoritaire en points, le contrat final peut fort bien lui appartenir. Il peut s'agir d'une PARTIELLE, d'une MANCHE ou même d'un CHELEM.

La découverte d'un FIT peut également vous faire trouver une MANCHE alors que vos adversaires sont parfois majoritaires en points H.

**- En défense** - Il est également indispensable d'intervenir, surtout en situation de VULNERABILITE FAVORABLE (Vert contre Rouge) permettant ainsi de trouver une défense économique contre une MANCHE ou + adverse.

#### 2 - GENER VOS ADVERSAIRES.

Une simple intervention, même au palier minimum peut gêner le camp adverse.

Toute intervention consomme un ou plusieurs paliers du camp de l'ouvreur.

Une intervention peut gêner le bon déroulement des enchères adverses

#### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♦	1♠		

Après votre intervention NORD n'a plus la possibilité de nommer une couleur en 1 / 1 s'il possède les ♥ NORD est obligé de s'exprimer au palier de 2

#### Exemple 2 :

S	O	N	E
1♣	1♦	1♥	2♦

Dans cet exemple nous voyons que l'intervention a 1♦ n'est pas gênante pour votre adversaire de gauche. Par contre le simple soutien à 2♦ gêne considérablement l'ouvreur

- Il ne peut plus nommer les ♠ au palier de 1
- Il ne peut pas annoncer sans atout
- Il ne peut plus répéter sa couleur au palier de 2

### 3 - DONNER UNE BONNE ENTAME

Il est très important d'intervenir pour indiquer la bonne entame à son partenaire.  
Le fait d'intervenir est un élément essentiel dans votre décision d'intervenir ou pas à la couleur.

#### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♣	1♥		
V 7 4			
A R V 9 8			
10 9 8 3			
6			

## L'INTERVENTION AU PALIER DE 1.

C'est la plus FREQUENTE de toutes les interventions.

### REGLE IMPERATIVE

**LA COULEUR NOMMEE EN INTERVENTION DOIT COMPORTER UN MINIMUM DE 5 CARTES ou 4 du type (A R D V)**

Toute intervention comporte évidemment un risque (les points manquants peuvent être essentiellement répartis en NORD et SUD), votre partenaire peut n'avoir qu'une main très faible sans FIT, de ce fait pour être efficace l'intervention à la couleur au palier de 1, doit IMPERATIVEMENT respecter les règles suivantes.

- 1 - UNE COULEUR SOLIDE au moins 5<sup>ème</sup>
- UNE COULEUR MOYENNE au moins 5<sup>ème</sup>, MAIS LES POINTS D'OUVERTURE

#### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♦	1♠		
A R V 9 8			
10 7 2			
10			
10 9 8 6			

#### Exemple 2 :

S	O	N	E
1♦	1♠		
D 9 8 7 3			
A 10 4			
5 2			
A R 5			

- 2 - UNE ZONE DE POINTS ALLANT DE :
  - 8 à 17 HL (Non vulnérable)
  - 10 à 17 HL (Vulnérable)

- 3 - ETRE COURT DANS LA COULEUR ADVERSE

## LA REPONSE A L'INTERVENTION AU PALIER DE 1.

-- POUR REPONDRE -- à l'intervenant vous devez penser que son intervention couvre une zone de points très étendue, (8 à 17 HL) le partenaire n'a pas forcément l'ouverture. Vous devrez donc faire preuve de prudence, en considérant certains critères.

En PARTICULIER -- LA **VULNERABILITE** --

**VERT** contre **ROUGE** avec des mains faibles limitées à 10H (Calcul de la main en points H) n'hésitez pas à prendre des risques, vous verrez que bien souvent une chute sera très favorable.

Les points marqués par les adversaires seront bien inférieurs à ceux qu'ils auraient marqués si vous les aviez laissés jouer.

Dans toutes les autres situations et surtout dans la situation **ROUGE** contre **VERT** ne répondre qu'avec des mains solides, si vous possédez un jeu faible en point H. sans soutien dans la couleur d'intervention **PASSER**

### LES SOUTIENS SIMPLES

LE SOUTIEN DIRECT d'une INTERVENTION au palier de 1  
Réponse au PALIER DE 2.

1 - La vulnérabilité **EST ESSENTIELLE**

2 - Le nombre d'atout

3 - La qualité des atouts

Ceci s'appelle LA SECURITE DISTRIBUTIONNELLE.

#### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♦	1♠	pas se	2♠

♠	R 7 5
♥	A 10 4 2
♦	8
♣	8 7 5 4 3

Réponse à l'intervention d'1♠

**2♠**

Main limitée à 10H (4 - 5 Atouts)

Le soutien direct au palier de 2 montre

1 - Main LIMITEE au plus à 10H.

2 - 3 atouts avec un HONNEUR

3 - Au moins 3 atouts -- 4 sans honneur -- SECURITE DISTRIBUTIONNELLE  
9 atouts dans la ligne.

LE SOUTIEN DIRECT d'une INTERVENTION au palier de 1

Réponse au PALIER DE 3.**Exemple 1 :**

S	O	N	E
1♦	1♠	passé	3♠

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

Réponse à l'intervention d'1♠  
 3♠

Main limitée à 10H (4 - 5 Atouts)

Le soutien direct au palier de 3 montre

1 - Main LIMITEE au plus à 10H.

2 - 4 atouts impératif avec un HONNEUR

3 - Au moins 5 atouts sans honneur -- SECURITE DISTRIBUTIONNELLE  
 9 ou 10 atouts dans la ligne.

LE SOUTIEN DIRECT d'une INTERVENTION au palier de 1Réponse au PALIER DE 4.**Exemple 1 :**

S	O	N	E
1♦	1♠	passé	4♠

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

Réponse à l'intervention d'1♠  
 4♠

Main limitée à 10H (4 - 5 Atouts)  
 C'est un BARRAGE

Le soutien direct au palier de 4 montre

1 - Main LIMITEE au plus à 10H.

2 - 5 atouts impératif avec un HONNEUR

-- SECURITE DISTRIBUTIONNELLE  
 10 atouts dans la ligne.

## LE SOUTIEN DIRECT d'une INTERVENTION (sans saut) au palier de 2

### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♠	2♥		
♠ 9 8			
♥ A D V 10 7 4			
♦ A D 10			
♣ 8 7 3			

Les INTERVENTIONS sans saut au palier de 2 montrent :

- 1 - Main voisine de l'ouverture ou +
- 2 - 6 cartes dans la couleur

Les soutiens seront donc encourageants pour la MANCHE mais NON FORCING

### Exemple 1:

S	O	N	E
1♠	2♥	Passe	3♥
♠ 10 7 5 3			
♥ R 9 5			
♦ R V 9 8 7			
♣ 9			

L'enchère de 3♥ est encourageante elle montre que l'on peut jouer le palier atteint 3♥

**Si NORD répond 2♠ le soutien au palier de 3 perd son caractère encourageant**

Nous retrouvons le principe énoncé plus haut (Soutien direct)

Vous soutiendrez avec peu de points mais 3 atouts (sécurité distributionnelle).

## LES SOUTIENS DIFFERES

Dès que vous possédez une main de 10H ou + (FITTE) vous utiliserez le FIT DIFFERE en l'exprimant soit :

- Par l'annonce d'une couleur à saut
- Par un CUE-BID

## L'ANNONCE D'UNE COULEUR A SAUT

### Exemple 1 :

S	O	N	E
1♥	1♠	Passe	3♦
♠ 10 7 5 3			
♥ R 9 5			
♦ R V 9 8 7			
♣ 9			

Réponse à l'intervention de 1♠

**3♦**

Main à partir de 10H et +  
FIT 4<sup>ème</sup> + couleur 5<sup>ème</sup> solide à ♦

LE CUE-BID (FORCING 1 tour)

Sans couleur secondaire et avec un jeu trop fort pour un soutien direct 10H ou + utilisation du CUE-BID.

**Exemple 1 :**

S	O	N	E
1♥	1♠	Passe	2♥

♠ 10 7 5 3  
♥ R 9 5  
♦ R V 9 8 7  
♣ 9

Réponse à l'intervention de 1♠  
2♥

Main à partir de 10H et +  
FIT 3<sup>ème</sup> - Pas de couleur secondaire

L'attitude de l'intervenant face à ces 2 enchères (Annonce d'une couleur à SAUT et CUE-BID) sera de poursuivre la description naturelle de son jeu, en tenant compte de son nombre de points

- La REPETITION de la couleur d'intervention exprimera **UNE INTERVENTION FAIBLE (8 - 9 - 10 - 11)**

- Toute nouvelle enchère dépassant le palier de répétition de la couleur d'intervention exprimera **UNE INTERVENTION FORTE (Ouverture ou +)**

**Exemple 1 :**

S	O	N	E
1♣	1♥	Passe	2♣
Passe	2♥		

♠ 9 6 4  
♥ A R 10 5 2  
♦ 9 6 2  
♣ D 10

Répétition de la couleur d'intervention  
2♥ - **Aveu de faiblesse**  
Intervention faible 8 à 11 H

**Exemple 1 :**

S	O	N	E
1♣	1♠	Passe	2♣
Passe	3♠		

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

Répétition de la couleur d'intervention  
à SAUT  
3♠ - **Signe de force**  
Intervention forte (Ouverture ou +)

## LES CHANGEMENTS DE COULEUR

Tous les changements de couleur montrent un **MINIMUM** de 8H au palier de 1 et de 11HL ou + au palier de 2 (**FORCING** pour 1 tour)

**SUR une INTERVENTION au palier de 1**  
**ANNONCE d'une nouvelle COULEUR au palier de 1.**

### Exemple

S	O	N	E
1♣	1♥	pas	1♠

♠ R V 10 5 2  
 ♥ 10 7  
 ♦ R D 7 2  
 ♣ 8 3

Réponse à l'intervention de 1♥  
 Nouvelle couleur (Palier de 1) 1♠  
 Main à partir de 8H et  
 5 cartes ou 4 cartes solides

Le changement de couleur au palier de 1 montre

- 1 - Main à partir de 8H ou +
- 2 - La couleur annoncée est 5<sup>ème</sup> -- **SECURITE DISTRIBUTIONNELLE**  
 9 ou 10 atouts dans la ligne.

**SUR une INTERVENTION au palier de 1**  
**ANNONCE d'une nouvelle COULEUR au palier de 2.**

### Exemple

S	O	N	E
1♣	1♠	pas	2♥

♠ 5  
 ♥ R D 10 7 5 3  
 ♦ A 8 7  
 ♣ 9 5 2

Réponse à l'intervention de 1♠  
 Nouvelle couleur (Palier de 2) 2♥  
 Main à partir de 11HL et  
 5 cartes ou 4 cartes très solides

**Tous ces changements de couleur ne dénie pas le FIT avec le partenaire.**