

INTERVENTIONS SUR 1SA

Adapté d'un article de Pat Harrington, USA, ACBL 2004

Adapté d'un article de Michel Bessis, Le Bridgeur, 2000.

L'intervention sur l'ouverture de 1 SA doit être faite avec une main unicolore ou bicolore de 9 à 14 H environ. La main ne doit pas être trop forte en points d'Honneur : en ce cas, le partenaire de l'intervenant n'a rien.

Avec une Main Unicolore : avec 6 cartes par 2 Honneurs, dire 2 , 2 , 2 ou 3 . La main doit avoir la valeur d'un beau « 2 faible », un singleton est le bienvenu.

Avec une Main Bicolore : le bicolore Majeur étant à privilégier, utiliser l'enchère conventionnelle appelée « **LANDY** » : dire 2 avec un 5-5 Majeur. Un 5-4 est possible, avec les Honneurs dans les 2 couleurs, sans points perdus. Attention : cette enchère étant conventionnelle, ne pas oublier d'**ALERTER** !¹

Le partenaire de l'intervenant choisit la Majeure : 2 ou 2 . S'il est 2-2 ou 3-3, il peut dire « 2 », pour laisser le partenaire choisir. Avec 10H & + et 4 cartes dans la Majeure, dire 3 ou 3 .

Dans quel cas peut-on contrer une ouverture de 1 SA ?

Jamais avec une main régulière, surtout forte ! Il faut avoir de quoi faire chuter : une couleur rapidement affranchissable, et une reprise de main extérieure (*voir infra*).

Comparons ces mains :

1. A2 RD875 RV7 V73	2. 62 RDV105 AR4 A73	3. A ARDV65 632 873	4. 6 RD10965 A63 742	5. DV10954 6 DV106 74
------------------------------	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

- La main 1 a des points, mais est trop régulière pour intervenir. Passe.

- Avec la main 2, vous avez 7 levées sûres contre 1 SA, en entamant le Roi de . En revanche, si vous nommez les , vous risquez un mauvais résultat si votre partenaire y est singleton ou chicane. Contrez, ce contre étant punitif.

- Avec la main 3, même raisonnement : vous risquez la chute à , mais vous avez la chute en main contre 1SA. Contrez (punitif).

- Main 4 : c'est une main valable pour intervenir à 2 : courte à , un As extérieur, pas trop de points.

- La main 5 n'est pas forte en points, mais elle a une bonne distribution : intervenez à 2 .

Après une intervention, que doit faire le partenaire de l'ouvreur ?

- Contre = punitif. Vous alliez dire 2SA (ou 3SA).

- Plus de Texas ni de Stayman.

- Couleur au palier de 2 = pour la jouer, l'ouvreur doit passer.

- Couleur au palier de 3 = main de manche, couleur 5è.

- Cue-bid de la couleur d'intervention = Stayman, mais avec une main de manche, ou demande d'arrêt pour jouer 3 SA.

Et, si vous voulez être plus précis, apprenez le Lebensohl ou le Rubensohl. Mais mettez-vous au point avec votre partenaire !

¹ C'est le partenaire du joueur qui a produit l'enchère conventionnelle qui alerte.

Et surtout, ne vous croyez pas dispensés d'alerter parce que « tout le monde connaît » ! Ce n'est pas vrai, tout le monde ne joue pas les mêmes conventions, et vous risquez une rectification de l'arbitre en cas d'erreur !