

Séance 11

L'INTERVENTION À 1SA


Programme de la séance

- Les conditions de l'intervention à 1SA
- L'entame dans la couleur du partenaire

Attention ! Pour la première et la troisième donne de cette séance, le joueur qui commencera les enchères ne sera pas celui qui aura distribué les cartes.

Première donne de la séance (11.1)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Sud.

Donne 11.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - Donne 17			
<p>♠ V 5 4 ♥ R 6 2 ♦ R 9 4 ♣ R 8 7 5</p> <p>♠ 8 7 3 ♥ V 1 0 9 3 ♦ 8 6 5 2 ♣ 1 0 4</p> <p>♠ 9 6 ♥ A D 7 5 ♦ A D 3 ♣ A V 6 2</p>	<p>♠ A R D 1 0 2 ♥ 8 4 ♦ V 1 0 7 ♣ D 9 3</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
		Entame : Valet de Cœur			

Le déclarant compte trois levées à Cœur, trois levées à Carreau et deux levées à Trèfle. Sud réalisera deux levées supplémentaires à Trèfle en réussissant l'impasse à la Dame et en établissant une levée de longeur.

Score : 3SA + 1 430 NS

Faites enchérir à nouveau la donne avec Nord donneur; Sud dira sans doute 1SA sur l'ouverture d'1♠ :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	Passe	1♠
Passe	Passe	3SA	Passe

Demandez à Ouest si ces enchères modifient son entame : il devrait réaliser que c'est son partenaire qui a du jeu et du Pique. L'entame Pique permet à son camp de réaliser les cinq premières levées.

Demandez aux enfants si ce résultat était prévisible. Oui, car en ouvrant d'1♠, Est a indiqué qu'il avait au moins les 12 H promis dans l'ouverture et au moins cinq cartes à Pique. Le danger des Piques était donc connu et aurait dû être pris en compte. Sud devait donc posséder un gros honneur à Pique (un **arrêt**) pour empêcher le défilé des Piques.

Exemples d'arrêt :

①	②	③
♠ A 7 2	♥ R 1 0 4	♦ D V 9 2



Pour intervenir à 1SA, il faut arrêter la couleur adverse.

Reprenez la main de Sud et demandez aux enfants s'il est possible d'intervenir à 1SA sur les ouvertures d'1♣, 1♦ et 1♥. Oui, avec un arrêt dans la couleur adverse. Ce qui n'est pas le cas sur l'ouverture d'1♠.

Demandez-leur maintenant quelles sont les conditions pour intervenir à 1SA. Ils devraient dire : les mêmes conditions que pour l'ouverture d'1SA, avec en plus un arrêt dans la couleur adverse. Vous pouvez souligner le fait que l'arrêt doit être d'autant plus sérieux que l'ouverture est majeure (couleur 5^{ème} connue chez l'adversaire, ce qui n'est pas le cas sur une ouverture mineure).

Demandez-leur la différence entre une ouverture et une intervention : l'adversaire a ouvert, il détient au moins 12 H. 12 H + 15 H = 27 H minimum sont déjà distribués.

Quelle en est la conséquence ? Le partenaire a plus de chance d'avoir un jeu faible que si l'adversaire avait passé. Intervenir à 1SA est donc plus dangereux que d'ouvrir d'1SA.

Comment réduire les risques ? Intervenir avec un jeu plus fort : 16 -18 H.



Pour intervenir à 1SA, il faut arrêter la couleur adverse, et posséder une main régulière sans majeure 5^{ème} de 16 - 18H.

Deuxième donne de la séance (11.2)

Donne 11.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - Donne 18			
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe	2SA	1♥
		3SA	Passe	Passe	Passe
♠ V 5 2 ♥ A 9 ♦ 1 0 5 4 ♣ R 9 7 6 3 ♠ 1 0 8 7 4 3 ♥ 8 3 2 ♦ 8 6 ♣ V 4 2	♠ D 9 6 ♥ D V 1 0 5 4 ♦ R D V ♣ D 1 0 ♠ A R ♥ R 7 6 ♦ A 9 7 3 2 ♣ A 8 5	Sud intervient par 1SA promettant 16-18 H et au moins un arrêt Cœur. Nord décale d'un point ses réponses habituelles à l'ouverture d' 1SA. 2SA correspond donc à 8 H au lieu de 9 H. Entame : 2 de Cœur			

Sud compte sept levées rapides : deux à Pique, deux à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle. Les deux levées manquantes proviendront de l'affranchissement de la longue à Trèfle.

Sud prend l'entame du Roi de Cœur (pour préserver la reprise au mort de l'As de Cœur) et joue l'As de Trèfle, le Roi de Trèfle et Trèfle. Les deux derniers Trèfles du mort sont ainsi affranchis.

Score : 3SA = 400 NS

L'entame dans la couleur du partenaire

C'est le moment d'inculquer aux enfants les bons réflexes qui leur permettront d'assimiler ensuite les règles de signalisation.

Nous l'avons vu, l'entame dans la couleur du partenaire doit être privilégiée à toute autre. Mais quelle carte choisir ? Il faut s'appuyer sur le cas d'un honneur second.

Observons ces Piques :

♠ R2 ♣ A D 1 0 6 4

De même que le bon maniement de la couleur consisterait à jouer l'honneur de la main courte, l'entame du Roi débloque la couleur du partenaire.

♠ 92 ♣ A D 1 0 6 4

Le choix de la carte d'entame suit le même principe : avec deux cartes, on entame de la plus forte.


♠ 9 5 2 ♣ A D 1 0 6 4

Il en découle qu'avec trois cartes, on entame de la plus petite.

**Avec un doubleton dans la couleur du partenaire,
on entame de la carte la plus forte.**

Troisième donne de la séance (11.3)

Attention ! Pour les enchères, imposez le donneur en Est.

Donne 11.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - Donne 19			
	♠ D 6 4 ♥ V 2 ♦ R V 1 0 9 3 ♣ R 7 6 ♠ 7 2 ♥ 7 6 5 4 ♦ 8 6 2 ♣ V 9 8 5 ♠ A R 3 ♥ A 8 3 ♦ 7 5 4 ♣ A D 1 0 4				
					
	♠ V 1 0 9 8 5 ♥ R D 1 0 9 ♦ A D ♣ 3 2				
		Sud 1SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA	Est 1♠ Passe
		Entame : 7 de Pique			

Sud compte sept levées sûres : trois à Pique, une à Cœur et trois à Trèfle. Il trouvera les deux levées manquantes en exploitant les Carreaux.

Il prend l'entame de l'As de Pique et joue Carreau pour le Valet, pris malheureusement par la Dame d'Est.

Au lieu de jouer machinalement, Est réfléchit. Rejouer Pique est sans avenir, les adversaires possédant encore la Dame et le Roi. Existe-t-il malgré tout un moyen de faire chuter le déclarant ? En jouant le Roi de Cœur bien sûr : l'As tombera et tous les Cœurs seront affranchis. Est récupérera la main à l'As de Carreau et fera chuter le contrat.

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (11.4)

Donne 11.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - Donne 20			
				Sud	Ouest	Nord	Est
					Passe	Passe	1♠
				1SA	Passe	3SA	Passe
				Passe	Passe	Passe	
				Sud intervient par 1SA promettant 16-18 H et au moins un arrêt Pique.			
				Cette fois avec 9 H, Nord impose 3SA avec l'assurance de trouver 25 H dans son camp.			
				Entame : Dame de Pique			

Sud compte ses levées sûres : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et trois à Trèfle. Pour trouver ses levées manquantes à Carreau, il devra répéter trois fois l'impasse au Roi en utilisant les trois Trèfles du mort pour communiquer.

Il est à noter que le Roi de Carreau se trouve forcément dans la main de l'ouvreur, qui détient les 12 points H restants du camp de la défense.

Score : 3SA = 400 NS