

Séance 13

L'INTERVENTION À 1♦, 1♥ ET 1♠

Programme de la séance

- **Les objectifs de l'intervention**
 - **Les conditions d'intervention**
 - **Les réponses sans fit face à une intervention**

Première donne de la séance (13.1)

Faites jouer cette première donne en empêchant toute intervention du camp EO.

Sud réalisera sans difficulté dix levées.

Score : 4 ♥ = 420 NS.

Reprenez la même donne, et faites intervenir Ouest à 1♦.

Ouest réalisera également dix levées sans difficulté.

Score : 4♠ = 420 EO.

Cette donne illustre bien le fait qu'une manche peut être gagnée dans chaque camp et que, sans l'intervention d'Ouest, le camp EO ne peut annoncer le contrat gagnant de 4♠.

D'autre part, sans pour autant aboutir à un contrat gagnant, l'intervention d'1♦ permet d'indiquer au passage une bonne couleur d'entame.

Les objectifs de l'intervention

L'intervention à 1 à la couleur a pour objectifs principaux :

- proposer une couleur d'atout pour la découverte d'un contrat gagnant
- indiquer une bonne couleur d'entame

Les conditions d'intervention à 1♦, 1♥ et 1♠



Pour intervenir au palier de 1, il faut posséder :

- une couleur au moins cinquième
- 8 - 17 points H

Mais attention ! Les mains faibles doivent satisfaire à certaines exigences :

- dans la zone 8 -11 points H, on peut intervenir
 - avec une distribution irrégulière.

Ex :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♦ 8				1♦
♥ RV752		1♥		
♦ 743				
♣ AV85				

- avec une belle couleur.

Ex :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♦ 853				1♣
♥ A8		1♦		
♦ RDV97				
♣ 1086				

Ces deux premiers exemples mettent en évidence l'intérêt d'intervenir faible : proposer une couleur d'atout, indiquer une bonne couleur d'entame.

- dans la zone 12 - 17 points H, on intervient avec cinq cartes, quelle que soit la main.

Ex :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♦ V8754				1♣
♥ A83		1♣		
♦ AD2				
♣ R7				

Cette fois, comme à l'ouverture, on annonce 1♣.

Deuxième donne de la séance (13.2)

Donne 13.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - Donne 2
<p>♠ V 9 8 ♥ V 7 4 2 ♦ A D 6 ♣ 9 6 4</p> <p>♠ 6 4 ♥ 8 6 5 ♦ V 9 5 4 3 ♣ 1 0 8 2</p> <p>♠ R D 1 0 5 3 2 ♥ R D ♦ R 7 ♣ A 7 5</p>	<p>♠ A 7 ♥ A 1 0 9 3 ♦ 1 0 8 2 ♣ R D V 3</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1♣ Passe 2♣ Passe 4♣ Passe Passe</p> <p>Sud intervient à 1♣ montrant au moins cinq cartes et une force de 8 à 17 points H. Nord soutient à partir de 8 HD, pour le cas d'une intervention maximum, 17 H. Bingo ! Sud réévalue sa main à 21 HD et impose la manche. Entame : 2 de Trèfle</p>

Après l'entame Trèfle, Sud ne doit pas jouer atout au risque de chuter son contrat. Il défausse rapidement un Trèfle sur les Carreaux, empêchant ainsi les adversaires d'encaisser deux Trèfles.

Score : 4♣ = 420 NS

Troisième donne de la séance (13.3)

Donne 13.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 – Donne 3
<p>♠ 1 0 7 3 ♥ A 1 0 9 ♦ A D V 1 0 4 ♣ 5 4</p> <p>♠ D 9 8 2 ♥ R D V 5 ♦ 8 5 ♣ A D 1 0</p> <p>♠ A R 4 ♥ 7 4 2 ♦ 9 6 ♣ R V 9 7 2</p>	<p>♠ V 6 5 ♥ 8 6 3 ♦ R 7 3 2 ♣ 8 6 3</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>Passe 1♣ 1♦ Passe 1SA Passe Passe Passe</p> <p>Avec une belle couleur cinquième, Nord intervient à 1♦, montrant 8 à 17 H. Sud répond prudemment 1SA pour le cas où Nord aurait une main d'intervention faible. 11 + 8 H = 19 H seulement !</p> <p>Entame : Roi de Cœur</p>

Les zones de réponses à une ouverture (6-10, 11-12 et 13-15) sont inadaptées aux réponses à une intervention qui ne garantit que 8 points H. Il est convenu de rehausser ces zones de 2 points pour gagner en sécurité. Ici, sur la réponse d'1SA montrant maintenant 8-12 H, Nord passe avec 11 points H.

Sud recense quatre levées et, pour obtenir celles qui manquent, s'apprête à exploiter les Carreaux du mort en tentant l'impasse au Roi : il prend l'entame de l'As de Cœur, rentre en main à Pique et présente le 9 de Carreau (impasse « forçante »), de manière à renouveler l'impasse si elle réussit. Pas de chance, elle échoue ! Est prend du Roi et, même s'il joue Trèfle, ne peut empêcher Sud d'aligner les sept levées demandées. Ce dernier se félicitera d'avoir répondu prudemment 1SA, et non 2SA qui aurait chuté.

Reprenez le coup depuis le début, et demandez aux enfants si la défense pouvait faire chuter le contrat d'1SA. Autrement dit, comment empêcher l'encaissement des Carreaux ? En ne prenant du Roi qu'au deuxième tour, Est rend les Carreaux du mort inaccessibles !

Score : 1SA -2 100 EO.

Les réponses à une intervention sans fit

- En réponse à une intervention de 1 à la couleur, sans fit majeur possible, les enchères à SA sont rehaussées de 2 points H :
- ?
- 1SA : 8 - 12 H
 - 2SA : 13 - 14 H
 - 3SA : 15 H et +

Les réponses de 2SA et 3SA garantissent au moins un arrêt dans la couleur adverse.

Quatrième donne de la séance (13.4)

Donne 13.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - Donne 4			
		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D V 8 3	♦ D 7 3	1♦	1♠	Passe	
♦ 9 4		2SA	Passe	3SA	Passe
♣ A 5 3		Passe	Passe		
♠ R 9 2	♥ R V 5 2	♠ 1 0 6 4			
♦ R D V 1 0		♥ 1 0 9 6			
♣ 1 0 6		♦ 7 6 5			
♠ 7 5		♣ V 9 8 7			
♥ A 8 4					
♦ A 8 3 2					
♣ R D 4 2					
		La réponse de 2SA face à une intervention au palier de 1 indique 13-14 points H.			
		Entame : Roi de Carreau			

Sud compte six levées immédiates : une à Pique, une à Cœur, une à Carreau et trois à Trèfle. Les levées manquantes vont provenir de l'impasse répétée au Roi de Pique et des levées de longueur dans cette même couleur.

Score : 3SA + 1 430 NS

Félicitez celui qui a gardé son Valet de Trèfle quatrième en Est et celui qui, en Ouest, a défaussé un Carreau maître pour garder le Roi de Cœur second !