

## Séance 14

### L'INTERVENTION À LA COULEUR AU PALIER DE 2

#### Programme de la séance

- **L'intervention à la couleur au palier de 2**

*Inutile de préciser « sans saut », cela pourrait perturber inutilement les enfants.*

#### Première donne de la séance (14.1)

Donne 14.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - Donne 5			
	<p>♠ A D 3 ♥ 3 2 ♦ A D V 8 7 3 ♣ V 2</p> <p>♠ 5 4 ♥ A V 9 6 4 ♦ R 9 4 ♣ A 1 0 9</p> <p>♠ R 8 7 ♥ R D 1 0 ♦ 1 0 6 5 ♣ R 6 5 3</p> 	Sud	Ouest	Nord	Est
		2SA Passe	Passe	1♦ 3SA	Passe Passe
		Entame : 6 de Cœur Score : 3SA + 1 430 NS			

Faites enchérir la donne ci-dessus et, dès que le déclarant aura réussi et répété l'impasse au Roi de Carreau, faites dire au déclarant que le contrat va gagner et arrêtez le jeu. Laissez le jeu du mort étalé et bien visible.

Demandez à Ouest ce qu'il aurait dit s'il avait été donneur ? 1♥.

Demandez aux enfants ce que le mort aurait dit ? 2♦.

Qu'est ce que cette enchère ? Une intervention à la couleur ; à la différence des interventions déjà connues à la couleur (1♥, 1♠), elle se fait au palier de 2 et non de 1.

Qu'est ce que cela change ? Il faudra jouer au moins au palier de 2 et donc faire au moins huit levées et non sept.

Que fallait-il pour intervenir à 1♥ ou 1♠ ? Au moins 5 cartes et au moins 8 H.

Faudra-t-il la même chose ? Non car l'intervention au palier de 2 est plus dangereuse, donc il faudra être plus fort.



Pour intervenir à la couleur au palier de 2, il faut posséder

- six belles cartes, au moins 9 H
- cinq très belles cartes, au moins 12 H

*Ne précisez toujours pas que l'intervention est faite « sans saut » ; vous ferez la distinction lors de la leçon sur les barrages.*

## Exercices

L'adversaire a ouvert de 1♠. Vais-je intervenir ?

①	②	③	④	⑤
♠ 5 ♥ A73 ♦ RD10974 ♣ 1052  9 H  six belles cartes	♠ A4 ♥ 83 ♦ RD5 ♣ ADV852  16 H  six belles cartes	♠ 982 ♥ ARD108 ♦ A754 ♣ 6  13 H  cinq très belles cartes	♠ V3 ♥ AD5 ♦ R97643 ♣ 105  10 H  six cartes fragiles	♠ A4 ♥ 62 ♦ A872 ♣ AV753  13 H  cinq cartes anémiques
2♦	2♣	2♥	Passe	Passe

## Deuxième donne de la séance (14.2)

Donne 14.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 6			
♠ A72 ♥ 943 ♦ RD105 ♣ RD6  ♠ 106 ♥ 82 ♦ V873 ♣ 108432   ♠ 853 ♥ RDV1065 ♦ 94 ♣ A7	♠ A72 ♥ 943 ♦ RD105 ♣ RD6  ♠ 106 ♥ 82 ♦ V873 ♣ 108432  ♠ 853 ♥ RDV1065 ♦ 94 ♣ A7	Sud	Ouest	Nord	Est
		2♥ Passe	Passe	4♥ Passe	1♠ Passe

Avec 10 H et une belle couleur sixième, Sud intervient à 2♥.

Entame : 10 de Pique

Nord connaît un fit au moins huitième et un minimum de 23 H auxquels il ajoute 4 points : soit 3 points H et 1 D si le partenaire est intervenu avec seulement cinq cartes, soit 4 points D s'il est intervenu avec six cartes. En effet, avec cinq cartes le partenaire a au moins un doubleton, donc 1 D ; avec six cartes, il a deux doubletons (ou un singleton) et le 9<sup>ème</sup> atout, donc 4 D. Totalisant ainsi 27 HD, Nord peut conclure à la manche.

Après l'entame Pique, le flanc dispose de quatre levées : deux Piques, un Cœur et un Carreau. Le déclarant doit donc se débarrasser rapidement d'une perdante s'il veut gagner son contrat : il défausse un Pique sur un Trèfle du mort avant de jouer atout et de rendre la main aux adversaires.

Score : 4♥ = 420 NS

### Troisième donne de la séance (14.3)

Donne 14.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 7												
		Sud	Ouest	Nord	Est									
	♠ V 9 6 ♥ 1 0 6 5 ♦ A D 8 2 ♣ 1 0 7 4	1♥ 4♥	Passe Passe	2♥ Passe	2♦ Passe									
♠ 8 3 ♥ V 7 4 ♦ V 1 0 9 5 3 ♣ 8 5 2	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="width: 25px;"></td><td style="width: 25px;">N</td><td style="width: 25px;"></td></tr> <tr><td>O</td><td style="text-align: center;">O</td><td>E</td></tr> <tr><td style="width: 25px;"></td><td>S</td><td style="width: 25px;"></td></tr> </table> ♠ 7 4 ♥ A R D 9 2 ♦ R 6 ♣ R D V 9		N		O	O	E		S		♠ A R D 1 0 5 2 ♥ 8 3 ♦ 7 4 ♣ A 6 3			
	N													
O	O	E												
	S													
				Entame : 8 de Pique										

Après l'intervention à 2♦, Ouest n'a aucune difficulté à trouver l'entame ! Est tire deux tours de Pique, suivi d'un troisième pour mettre son partenaire en surcoupe ; si le déclarant coupe du 9, Ouest surcoupe du Valet ; s'il coupe d'un honneur, Ouest fera encore son Valet ! Le déclarant est victime d'un « uppercut ».

À la fin du coup demandez à Ouest ce qu'il aurait entamé si son partenaire n'était pas intervenu à 2♦ ? Le Valet de Carreau.

L'intervention a donc indiqué l'entame qui fait chuter le déclarant.

Score : 4♥ - 1 50 EO.

### Quatrième donne de la séance (14.4)

Donne 14.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 8												
		Sud	Ouest	Nord	Est									
	♠ 8 6 ♥ A D ♦ 9 7 3 2 ♣ A D V 1 0 9	1♦ 3SA	Passe	2♦ Passe	Passe									
♠ A D V 1 0 5 3 ♥ R 8 7 ♦ R 6 4 ♣ 4	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="width: 25px;"></td><td style="width: 25px;">N</td><td style="width: 25px;"></td></tr> <tr><td>O</td><td style="text-align: center;">O</td><td>E</td></tr> <tr><td style="width: 25px;"></td><td>S</td><td style="width: 25px;"></td></tr> </table> ♠ R 9 4 ♥ 9 3 2 ♦ A D V 5 ♣ R 7 5		N		O	O	E		S		♠ 7 2 ♥ V 1 0 6 5 4 ♦ 1 0 8 ♣ 8 6 3 2			
	N													
O	O	E												
	S													
				Avec 13 points H et une très belle couleur cinquième, Nord intervient à 2♦.										
				Entame : Dame de Pique										

L'intervention à 2♦ promet une belle couleur souvent sixième : avec le Roi troisième en complément, Sud peut compter sur au moins cinq levées dans la couleur et très souvent six ; son arrêt Pique et ses honneurs à Carreau lui permettent de conclure à 3SA.

Après l'entame Pique le déclarant est à la tête de huit levées : cinq Trèfles, deux As et le Roi de Pique ; la neuvième peut provenir de l'impasse au Roi de Cœur ou de l'impasse au Roi de Carreau.

Quelle impasse a le plus de chance de réussir ? Celle au Roi de Cœur puisque Ouest a ouvert, c'est lui qui possède les points !

Score : 3SA = 400 NS