

## Intervenir après une ouverture adverse à 1 Sans-Atout

Intervenir après une ouverture adverse à 1 Sans-Atout est plus dangereux qu'intervenir après une ouverture à la couleur. En effet :

- 15 à 17 H sont déjà connus chez l'ouvreur
- le partenaire de l'ouvreur est bien placé pour agir efficacement
- le contrat se jouera au minimum au palier de 2.

Mais l'ouverture d'1 S-A a considérablement évoluée, la zone d'ouverture a baissé et la structure distributionnelle s'est élargie. Il n'est en effet pas rare d'ouvrir d'1SA avec des mains 5-4-2-2 ou 6-3-2-2 avec une belle mineure 6<sup>ème</sup> (avec parfois 14 points H seulement). Les possibilités de découvrir un contrat satisfaisant après intervention se sont ainsi accrues.

Bien entendu, intervenir sur l'ouverture d'1SA adverse nécessite un système performant mais qui évite des complications excessives et de gros efforts de mémorisation. Il est essentiel de bien cerner les types de mains offrant de bonnes conditions d'intervention qui déboucheront sur un résultat favorable. En réalité, deux types de distributions offrent de bonnes garanties : les unicolores et les bicolores.

### I - Intervention du n°2 après une ouverture d'1SA du n°1.

#### Enoncé du système.

S	O	N	E	
1SA	?			X : bicolore mineure / majeure
				2T : bicolore majeur
				2K : unicolore majeur 6 <sup>ème</sup> (2 Carreaux multi)
				2C : bicolore Coeur/mineure
				2P : bicolore Pique/mineure
				2SA : bicolore mineur
				3x : barrage dans la couleur nommée

Apportons quelques précisions :

- le bicolore mineure/majeure comporte 5 ou 6 cartes dans la mineure et 4 dans la majeure.
- le bicolore majeur est au moins 5/4.
- le bicolore majeure/mineure montre 5 cartes exactement dans la majeure et au moins 4 cartes dans la mineure. Si la majeure est 6<sup>ème</sup> et la mineure 4<sup>ème</sup>, la main est traitée comme un unicolore.
- le bicolore mineur est au moins 5/5.
- un unicolore montre, bien sûr, une couleur au moins 6<sup>ème</sup>.
- la force en points n'est pas essentielle, ce qui compte c'est que la (ou les) couleur(s) soit(ent) convenable(s). Moins la distribution est intéressante plus la force en point doit être élevée.
- l'intervention à 2SA est plus axée sur l'effet barrage que sur un sens constructif. Une distribution 6/5 est recommandée.

Exemples :

Intervention sur ouverture d'1 S-A adverse

♠ AD 10 6  
♥ 3  
♦ V 7 2  
♣ RV 10 8 5

S O N E  
          1SA  
?

**Contre.** Les 2 couleurs du bicolore sont solides.

♠ DV 10 8 4  
♥ ADV 9  
♦ 6  
♣ R 10 4

S O N E  
          1SA  
?

**2 Trèfles.** Distribution minimale mais belles couleurs liées.

♠ RD 10 9 7 5  
♥ 7  
♦ AV 5  
♣ V 4 2

S O N E  
          1SA  
?

**2 Carreaux.** 11 points mais du solide.

♠ A 9 2  
♥ RV 7 5 4  
♦ DV 2  
♣ V 8

S O N E  
          1SA  
?

**Passe.** Des valeurs douteuses et une main sans structure.

♠ 5  
♥ 10  
♦ DV 10 7 6 5  
♣ RV 10 9 3

S O N E  
          1SA  
?

**2 SA.** Un splendide bicolore mineur défensif.

♠ V 2  
♥ DV 9 8 6  
♦ AR 7 5 4  
♣ 8

S O N E  
          1SA  
?

**2 Coeurs.** Un bicolore 5/5 qui frôle la perfection.

II - Développements des enchères.

a) Après le Contre du n°2 (bicolore majeure/mineure).

Avec un jeu banal, le partenaire du contreur dira 2 Trèfles avec une préférence pour un contrat en mineure et 2 Carreaux avec un intérêt pour les majeures.

Avec un fit certain et un espoir de manche, il choisira un cue-bid à 2SA.

Les enchères de 2 Coeurs ou 2 Piques sont naturelles.

Exemples :

♠ R 2  
♥ V 7 4  
♦ 10 8 7 4  
♣ R 9 4 2

S O N E  
      1SA X -  
?

**2 Trèfles.** Jeu banal avec préférence pour les mineures.

♠ D 10 8 4  
♥ 9 8 6 3  
♦ A 2  
♣ 10 7 3

S O N E  
      1SA X -  
?

**2 Carreaux.** Jeu banal avec préférence pour les majeures.

♠ RD 7 6  
♥ 10 6  
♦ A 7 6 2  
♣ R 4 2

S O N E  
      1SA X -  
?

**2 Carreaux.** Bof... si le contreur a les Coeurs et les Trèfles !

Si le n°3 agit, bien évidemment, le partenaire du contreur est libéré de parole. Si le n°3 surcontre, les enchères deviennent naturelles et le "Passe" demande à l'intervenant de nommer sa mineure. Pour proposer un choix en majeure, le partenaire du contreur passe puis dira 2 Coeurs sur la nomination obligatoire de la mineure du contreur.

**b) Après un Landy (2 Trèfles) du n°2.**

Sans espoir de manche, le partenaire du contreur dit 2 Coeurs ou 2 Piques s'il a une préférence ou 2 Carreaux s'il est à égalité de longueur dans les majeures. Avec un fit certain (au moins 4 cartes) et un jeu plus intéressant, le partenaire du contreur saute à 3 Coeurs ou 3 Piques ou fait un cue-bid à 2 SA.

Exemples :

♠ V 6 5  
♥ 5 3  
♦ R D 9 4  
♣ 8 7 6 2

S O N E  
1SA 2T -  
?

**2 Piques.** Une simple préférence.

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

S O N E  
1SA 2T -  
?

**2 Carreaux.** Demande au contreur de choisir.

♠ V 3  
♥ R 10 6 2  
♦ 7 2  
♣ A 10 7 5 3

S O N E  
1SA 2T -  
?

**3 Coeurs.** Un fit et 2 beaux honneurs.

♠ V 6 5  
♥ V 6 5  
♦ R D 9  
♣ 8 7 6 2

S O N E  
1SA 2T -  
?

**2 Carreaux.** Pas de préférence.

♠ A 6 4  
♥ R V 10  
♦ 10  
♣ A 8 7 6 3 2

S O N E  
1SA 2T -  
?

**2 SA.** La manche ne doit pas être loin.

♠ A 10 7 6 5  
♥ R 2  
♦ R D V 7 6  
♣ 8

S O N E  
1SA 2T -  
?

**4 Piques.** What else ?

Si le n°3 contre le Landy, l'attitude à adopter est la suivante :

- Passe montre une longueur à Trèfle sans fit majeur
- Surcontre montre une égalité de longueur dans les majeures
- 2 Carreaux est naturel
- 2 Coeurs ou 2 Piques est une simple préférence.

**c) Après un 2 Carreaux multi (unicolore Coeur ou Pique).**

Le répondant relaie, la plupart du temps, à 2 Coeurs sur lequel l'intervenant passe ou rectifie à 2 Piques.

Autres enchères possibles de la part du partenaire de l'intervenant :

- 2 Piques : supporte de jouer 3 Coeurs
- 2 SA : cue-bid avec espoir de manche
- 3 Coeurs : double fit majeur dans une main distribuée.

Exemples :

♠ D 7 2  
♥ V 3  
♦ R 10 8 7 4  
♣ V 5 2

S O N E  
1SA 2K -  
?

**2 Coeurs.** Sans plus.

♠ D 8  
♥ R 7 4  
♦ A R 7 6 2  
♣ V 9 5

S O N E  
1SA 2K -  
?

**2 SA.** La manche est envisageable.

♠ V 8 7 4  
♥ R 9 2  
♦ A 8 6 4  
♣ 10 3

S O N E  
1SA 2K -  
?

**3 Coeurs.** Un fit 9<sup>ème</sup> est garanti dans une des deux majeures.

d) Après une intervention à 2 Coeurs ou 2 Piques.

Ces interventions étant naturelles et non forcing, le partenaire de l'intervenant agira de la façon suivante :

- Passe : rien à rajouter
- 2SA : cue-bid montrant un bon espoir de manche
- 3 Trèfles : pour jouer 3 Trèfles ou 3 Carreaux, l'intervant choisira la mineure
- Fit à 3 Coeurs ou à 3 Piques : petit espoir de manche
- 2 Piques sur une intervention à 2 Coeurs : enchère naturelle et misfittée.

Exemples :

♠ V 6 5 4 2  
♥ D 8  
♦ D 9 3  
♣ D 10 4

S O N E  
1SA 2C -  
?

**Passe.** Allons-y comme ça.

♠ R 8 2  
♥ R V 8 6  
♦ A 10 7 6 4  
♣ 5

S O N E  
1SA 2C -  
?

**3 Coeurs.** La manche peut s'envisager.

♠ A 7 2  
♥ 4  
♦ A V 8 3  
♣ R D 10 6 5

S O N E  
1SA 2C -  
?

**2 SA.** Pourquoi pas 3 SA ou une manche en mineure ?

♠ R V 10 9 7 4 2  
♥ 8  
♦ R V 8  
♣ 6 4

S O N E  
1SA 2C -  
?

**2 Piques.** Naturel et non forcing.

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

S O N E  
1SA 2C -  
?

**3 Trèfles.** "Je préfère jouer en mineure".

♠ A  
♥ D 10 7 5 3  
♦ A 7 5 3  
♣ R D 3

S O N E  
1SA 2C -  
?

**4 Coeurs.** Ne tournons pas autour du pot.

## II - Réveils après une ouverture d'1SA adverse.

Pour faciliter la mémorisation, il est souhaitable de conserver le même système mais en abaissant le minimum de points. En fait, il appartiendra au joueur placé en position de réveil de prendre en compte sa distribution plutôt que sa teneur en nombre de points.

Exemples :

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

S O N E  
1SA - -  
?

**2 Carreaux.** Le partenaire a obligatoirement des points.

♠ R 10 8 4 2  
♥ D V 8 7 3  
♦ 6  
♣ 9 4

S O N E  
1SA - -  
?

**2 Trèfles.** On ne sera pas en danger au palier de 2 Coeurs ou 2 Piques.

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

S O N E  
1SA - -  
?

**2 Piques.** Pour jouer 2 Piques ou 3 Trèfles.

Ces mains ne justifiaient pas une intervention en n°2.