

# LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N°2

## Intervention par 1 SA

### 16 à 18 HL

- Sur ouverture mineure, pas de majeure 5<sup>ème</sup>, un arrêt dans l'ouverture.
- Sur ouverture majeure, un arrêt et demi dans l'ouverture.

### Développements

- Après une ouverture mineure, Texas et Stayman classiques.
- Après une ouverture majeure, tout est Texas à partir de 2 T, le Texas impossible étant Stayman.
- 2 et 3 SA sont naturels.

### **\*\*\* Cas de l'intervention à 1 SA contrée par le joueur N°3\*\*\***

Le joueur N°4, qui a nécessairement un jeu très faible, doit informer son partenaire sur la couleur de repli qu'il possède éventuellement. Il nommera en Texas sa couleur au moins 5<sup>ème</sup>, le surcontre étant Texas ♣.

S'il ne possède pas de couleur 5<sup>ème</sup>, il passera. Dans le silence du joueur N°1, son partenaire nommera sa couleur 5<sup>ème</sup>. S'il n'en a pas, il surcontrera pour demander à son partenaire de nommer sa première couleur 4<sup>ème</sup> (Baron).

## Intervention à la couleur

Les vulnérabilités relatives sont à prendre en compte.

### **Intervention au palier de 1**

Couleur au moins cinquième, force de 9 à 18 HL.

#### **a/ Zone 9/12 HL**

Belle couleur jouable en défense et qui supporte l'entame si les adversaires jouent un contrat.

#### **b/ Zone 13/18**

Pas de critère de qualité, l'objectif est de jouer un contrat gagnant.

### **Intervention au palier de 2 sans saut et interventions avec saut**

Hormis les interventions descriptives de bicolores (Michaël Cue-Bid), les enchères à partir du palier de 2 décrivent :

#### **Intervention sans saut**

6 cartes en mineure avec 11/18 HL

5 cartes à Coeur dans 2♥ sur 1♠ avec 13 H mini

#### **Intervention avec saut**

Barrages destinés à gêner l'adversaire avec 6/10 H

Au palier de 2                      6 cartes

Au palier de 3                      7 cartes

Au palier de 4                      8 cartes

# LES INTERVENTIONS DU JOUEUR N°4

Joueurs 1 et 3 ont parlé, le joueur N°3 ayant fait un changement de couleur 1 sur 1.

## Intervention par une couleur.

Intervention plus "musclée" qu'une intervention du joueur N°2 L'intervenant est pris en "sandwich" entre les points adverses.

- Au palier de 1, belle couleur 5ème en majeure.
- Au palier de 2, très belle couleur:
  - 5ème en majeure
  - 6ème en mineure.

## Intervention par 1 SA après un "Passe" initial.

Bicolore 6/4 dans les couleurs non nommées avec 6 cartes dans la moins chère et 4 cartes dans la plus chère.

Cette enchère peut se jouer également sans Passe initial.

Il suffit d'en convenir avec son partenaire

## Intervention par Contre.

Contre d'appel, jeu fort et au minimum 4 cartes dans chacune des couleurs non nommées.

## Intervention par un Cue-Bid.

- Cue-Bid de la couleur d'ouverture = bicolore 5/5 dans les deux couleurs non nommées, 6 perdantes maxi. Le répondant raisonne en couvrantes.
- Cue-Bid dans la majeure du joueur N°3 = enchère naturelle montrant 6 belles cartes dans cette majeure

## Intervention par 2 SA

Bicolore défensif 5/5 dans les deux couleurs non nommées, plus de 6 perdantes.