

CLUB DE BRIDGE LOBBES

INTERVENTIONS DU CAMP ADVERSE DANS LES ENCHERES

PAR UNE COULEUR	PAR 1SA	PAR UN CONTRE
<p>Intervention au palier 1 avec au moins 7H + 5 cartes dans une couleur + 2 honneurs</p> <p>Avec 12H et + la couleur peut être quelconque</p>	<p>L'intervenant doit avoir une main régulière et l'équivalent d'une ouverture à 1SA + 1 point H (de 16 à 18H)</p>	<p>Le contre est possible à partir de 12H</p> <p><i>Pas de couleur 5^{ième} ou 6^{ième} pour intervenir à la couleur ou chicane/singleton dans la couleur d'ouverture</i></p>
<p>Intervention au palier 2 sans saut avec au moins 8-9H + 6 cartes dans une couleur + 2 honneurs</p> <p>Avec 12H et + la couleur peut être moins belle</p>		<p>Sur une ouverture adverse de 1T ou 1K</p> <p>Il faut de 12 à 17H et avoir au moins une main 4-3 en majeures</p>
<p>Autres interventions : les enchères de barrage avec une main faible</p>		<p>Sur une ouverture adverse de 1C ou 1P</p> <p>Il faut de 12 à 17H et avoir au moins 4 cartes dans l'autre majeure</p>

Avec 18 H et plus, vous pouvez contrer quelque soit la composition de votre main.

LES REPONSES APRES UNE INTERVENTION

APRES UNE INTERVENTION EN MAJEURE

La priorité sera de soutenir son partenaire.

Les réponses dépendront du nombre d'atouts détenus dans sa main.

Il faudra au moins 5 ou 6 HD pour soutenir son partenaire.

Avec 3 atouts : soutien au palier 2.

Avec 4 atouts : soutien au palier 3.

Avec 5 atouts et plus : soutien au palier 4.

Changement de couleur.

Il faudra au moins 8H.

Une couleur 5^{ème} au palier 1 (forcing 1 tour).

Une couleur 6^{ème} au palier 2 (non forcing).

Réponses par SA.

Pas de fit avec son partenaire et pas de couleur annonçable, mais une belle tenue dans la couleur d'ouverture du camp adverse.

Avec 13 ou 14H : 2SA.

Plus de 15H : 3SA.

APRES UNE INTERVENTION EN MINEURE

On va s'orienter vers un contrat à 3SA.

APRES UNE INTERVENTION A SA

Sur une ouverture mineure du camp adverse.

Même principe que sur une ouverture de 1 SA (Stayman et Texas).

Sur ouverture majeure du camp adverse.

Généralement, le joueur N°3 va passer.

Le partenaire de l'intervenant (4^{ème} joueur) annoncera une couleur 5^{ème} en Texas.

APRES UNE INTERVENTION PAR UN CONTRE

Vous êtes tenu de parler, même avec 0 points (sauf si le partenaire de l'ouvreur se manifeste).

Jeu faible (0 à 7 H) : annoncer sa couleur la + longue, au palier le + bas et de préférence en majeure.

Jeu moyen (8 à 10 H) : répondre par un saut que l'on a un peu de jeu.

Saut simple = 4 cartes

Saut double = 5 cartes

Jeu fort (> 11 H) : c'est probablement la manche.

Avec une majeure 5^{ème}, votre partenaire conclura à la manche, car il a au moins 3 cartes dans la majeure.

Avec un jeu régulier, sans majeure 5^{ème} et une bonne tenue dans la couleur d'ouverture :
2 SA avec 11 points ou 3 SA avec 12 points et +