



# L'Atelier Bridge des Copains

présente

Les interventions

Bridge Traveller : Édition Hiver 24-25

# Les interventions

- Rappel :
- Pour « ouvrir les enchères » (être le premier à parler) il faut impérativement avoir un minimum de 12 H dans la quasi-totalité des situations.
- Ex: 1  doit être interprété par les autres joueurs comme : 12 H mini, meilleure mineure (3 ou 4 cartes au minimum)
- Ex : 1  doit être interprété par les autres joueurs comme : 12 H mini, 5 cartes au minimum
- Etc ...

# Les interventions

- Pour intervenir en position N° 2, il suffit de 8 H quand on est « vert », de 10 H quand on est « rouge »
- Vous le voyez, intervenir est possible alors même que vous auriez été interdit d'ouverture.
- Avec 8 H vert ou 10 H, on n'ouvre pas les enchères
- Mais, on peut intervenir.
- Ex : ouverture 1 ♥. C'est à vous de parler avec ce jeu
- Vous n'auriez pas ouvert avec 8 H, mais vous pouvez peut-être intervenir

♠	<b>RV432</b>
♥	<b>82</b>
♦	<b>A10</b>
♣	<b>9764</b>

- **VERT** : vous devez dire 1 ♠ et certainement ne plus parler dans la suite des enchères
- Pourquoi « ne plus parler » : parce que votre jeu est faible. Reparler ferait croire à un jeu fort.
- Ne pas reparler indiquera une intervention faible (par exemple pour donner l'entame)
- **ROUGE** : vous vous taisez impérativement

# Les interventions

- Ex : ouverture 1 ♥. C'est à vous de parler avec ce jeu

♠	ARV43
♥	R2
♦	A10
♣	9764

- Sans hésitation, vous auriez ouvert de 1 ♠
  - Aussi, **vert** ou **rouge**, vous intervenez avec l'enchère de 1 ♠
  - Et vous pourrez reparler lors d'un deuxième tour d'enchères pour montrer votre force.
- On peut aussi intervenir avec **X**

- Ex : ouverture 1 ♥. C'est à vous de parler avec ce jeu

♠	ARV4
♥	D2
♦	D109
♣	9764

- Les conditions sont différentes. Pour intervenir avec **X**, vous devez impérativement disposer de 12 H et de 4 cartes dans l'autre majeure
- C'est le cas ici : 4 cartes à ♠ et 12 H, vous pouvez poser **X**. L'avenir dira si vous emportez la mise.

# Les interventions

- Ne dérogez jamais à ces principes de base.
- L'objectif prioritaire est que chaque camp mesure sa force.
- Ainsi, la réponse à l'ouverture de 1 ♥ ne se fera plus avec 6 H, mais avec 8 H minimum : le camp de l'ouvreur est certain d'être majoritaire en points H. ( $12 \text{ H mini} + 8 \text{ H mini} \geq 20 \text{ H}$ )
- De même, la réponse à votre intervention viendra fixer la force de l'autre ligne.
- Quelques cas sont à préciser à ce niveau :
- Le joueur N° 4 peut donner le fit à son partenaire à partir de 6 H. Vous le voyez, cela peut faire : 8H en intervention et 6 H en réponse : l'autre ligne possède les points de manche.
- Cela peut faire un joli « hold up ».

# Les interventions

- Le joueur N°4 peut changer de couleur. Rappel : quand il n'a jamais eu l'occasion de parler, il peut être riche, avoir l'ouverture.
- Le partenaire de l'intervention a le droit de changer la couleur de l'intervention avec 5 cartes minimum et un jeu qui tient la route : 12 H si **vert** ; 10 H si **rouge**.
- Toujours le même principe de base : valider que l'on détient la majorité ou presque des points H.
- Ex : ouverture 1 **♦** en meilleure mineure, intervention 1 **♥**
- Le joueur N° 3 ne répond pas (certitude : il n'a pas 8 H)
- Le joueur N° 4 peut poser l'enchère de 1 avec ce jeu.
- Sans le fit , il mentionne tout de même ses 5 et ses 12 H
- L'avenir est certainement à cette ligne. Pour quel
- Contrat ? C'est une autre histoire. C'est en construction
- Avec une certitude : nous sommes majoritaires en points H.
- **Vert** : vous disposez d'un minimum de 20 H ; **Rouge**, vous disposez d'au moins 22 H. Cela permet d'empocher le contrat

♠	ARV42
♥	D2
♦	D10
♣	9764

# Les interventions

- Un peu de complication.
- L'intervention a été **X**.
- Deux situations de points H
- Deux situations de répartition des cartes
- Le **X** doit d'abord être lu comme : 12 H mini et 4 cartes dans l'autre majeure et 7 cartes minimum réparties 4-3 dans les deux majeures sur ouverture en mineure.
- Si celui qui a posé **X**, décide de reparler, il affirme qu'il dispose de 18 H : c'est l'affirmation d'un beau jeu et donc d'un **X** toutes distributions.
- Avec 18 H, il n'est pas du tout tenu aux règles « 4 cartes dans l'autre majeure et 7 cartes minimum réparties 4-3 dans les deux majeures sur ouverture en mineure ».
- Quand il nomme sa couleur au 2<sup>ème</sup> tour des enchères, il affirme 18 H mini et 6 cartes dans sa couleur. (le cas est rare, j'en conviens)

# Les interventions

- L'intervention a été **X**.
- Vous êtes toujours tenu de répondre si le joueur N°3 ne parle pas (sans soupir, sans grimace, même avec 0 H)
- Seule exception : vous êtes certain de faire chuter l'enchère qui a été contrée (bien rare également)
- Comment répondre à ce **X**. Que répondre
- Cela dépend de votre jeu:
- Avec 0-7 : la plus petite réponse possible dans votre couleur la plus longue(à l'exception de la couleur de l'ouvreur).
- Avec 8-10, vous avez le droit de répondre 1 S.A. avec un jeu régulier et une petite tenue dans la couleur de l'ouvreur
- Vous avez aussi le droit d'effectuer un petit saut pour exprimer une certaine force.

# Les interventions

- L'intervention a été X.
- Votre supposition est que votre partenaire est 4-3 dans les majeures ou 4 dans l'autre majeure.
- Vous disposez d'un fit possible avec 4 cartes dans une majeure.
- Vous parlez au plus bas niveau possible dans cette couleur avec 0-7
- Vous parlez avec un saut dans cette couleur avec 8-10
- Vous parlez avec un double saut dans cette couleur avec 10 H et si possible 5 cartes.
  
- La suite au prochain numéro.
- Cela fait déjà le tour de biens des situations.

# Les interventions

- L'intervention a été X.
- Vous avez répondu votre couleur en précisant votre zone de points, mais votre partenaire reparle dans une autre couleur.
- Ceci doit attirer votre attention : son X était « toutes distributions », c'est-à-dire garantie de 18 H et d'une couleur annonçable.
- À vous de prendre en compte cette nouvelle donnée en appliquant l'éternel calcul : ses points + mes points =
- Points de manche ou pas
- C'est à vous de voir.
- Allez plus loin que la manche ne semble pas réaliste, mais pas impossible non plus, même si la 1<sup>ère</sup> enchère vient des adversaires.
  
- Cela fait déjà le tour de biens des situations.

# Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51 100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

[bridgedescopains.grandreims@gmail.com](mailto:bridgedescopains.grandreims@gmail.com)

Ouvert aux membres des différentes sections de  
l'Amicale Jamin



Bridge Traveller : Édition Hiver 24-25