



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Se défendre contre l'enchère de 1 S.A. par vos adversaires

Extrait du livret « tout autour de SA » pp. 28-33

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A.

- Les adversaires ont ouvert les enchères avec 1 S.A. juste avant vous.
- Vous aviez un jeu pour ouvrir ou vous avez un jeu pour intervenir.
- Que faire ?
- Passer et laisser l'autre ligne
- Intervenir et vous positionner pour remporter les enchères
- Tout dépend de votre force (10 H mini) et de votre distribution (c'est l'aspect le plus essentiel)

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A.



- Les interventions après 1 S.A. exigent toutes environ 10 H minimum
- X : 5 cartes dans une mineure indéterminée et 4 cartes dans une majeure indéterminée
- 2 ♦ : 6 cartes dans une majeure indéterminée
- 2 ♥ : 5 cartes à ♥ et 4 cartes dans une mineure indéterminée

- 2 ♠ : 5 cartes à ♠ et 4 cartes dans une mineure indéterminée
- 2 ♣ « landy » : bicolore majeur
- 2 S.A. : bicolore mineur
- Ce système est proposé, pas imposé.
- Utilisé, il perturbe les adversaires

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : X (5 en min et 4 en maj)

- X = 5 cartes dans une mineure et 4 cartes dans une majeure et 10 H mini
- Que répond le partenaire du D. et répond-il ?
- Le camp de l'ouvreur de 1 S.A. continue normalement les enchères. Ce « X » n'interrompt pas les enchères pour le R. à 1 S.A.

- Si le R. à 1 S.A. a passé :
- Répondez en enchère conventionnelle
- 2 ♣ pour jouer en mineure
- 2 ♦ pour jouer en majeure
- Sur 2 ♣, l'auteur du X peut rectifier à 2 ♦
- Sur 2 ♦, il nommera 2 dans sa majeure
- Pliez-vous à ce schéma
- Il est conventionnel
- Il n'est pas naturel

Si celui qui a posé X
Reparle au 2^{ème} tour,
C'est un X : toutes
Distributions
Rarissime mais possible

Il faudra surtout le
Comprendre

Ex :

1 S.A. X P « 2♣ » pour jouer
en mineure

P « 2♥ » : celui qui a posé X
Possède 18 H et 5 ♥

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : X (5 en min et 4 en maj)

10H ♠ V9

♥ RD53

♦ 94

♣ A7653

10H ♠ V9

♥ RD53

♦ A7653

♣ 94

Vert ou rouge, intervenez par X avec ces jeux : X enchère forcing

Jeu du haut

Le partenaire dit 2 ♣ pour jouer en mineure, vous posez P

Le partenaire dit 2 ♦ pour jouer en majeure, vous dites 2 ♥

Jeu du bas

Le partenaire dit 2 ♣, vous posez 2 ♦
« rectification indiquant votre mineure de 5 »

Le partenaire dit 2 ♦, vous dites 2 ♥

18H ♠ AV

♥ RD532

♦ RV4

♣ A76

Rarissime mais possible

Ouverture de 1 SA, vous avez ce jeu

Posez X puis reparlez à au 2^{ème} tour

d'enchères pour indiquer 18 H et du ♥

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 ♦ :

(6 dans une majeure – laquelle ?)



- L'intervention est l'enchère de 2 ♦
- 2 ♦ indique 6 cartes dans une majeure indéterminée et 10 H minimum
- L'enchère est sympathique puisqu'elle met en panique les adversaires.
- En face du 2 ♦, assis en face de l'auteur de cette enchère, ayez soin d'alerter (mon partenaire possède une majeure de 6 cartes)
- Vous répondrez 2 ♥ par défaut, même en étant chicane ♥
- Votre partenaire peut laisser avec 6 ♥ ou bien rectifier à 2 ♠ avec 6 ♠.

- Sur l'enchère rectifiée de 2 ♠, vous récupérez la parole. C'est parfois utile pour aller à la manche.
- Sur votre réponse à 2 ♥, il arrivera souvent que vous n'ayez plus la parole.
- Aussi si vous êtes plutôt beau « 10-12 H » et 3-3 en majeure, préférez rectifier l'enchère de 2 ♦ avec l'enchère de 2 S.A. plutôt que l'enchère de 2 ♥
- Votre partenaire nommera alors sa couleur au niveau de 3 et vous verrez si vous souhaitez aller plus loin.

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 ♦ :

(6 dans une majeure – laquelle ?)

10H ♠ V9

♥ RD9543

♦ 94

♣ A76

10H ♠ RD9543

♥ V9

♦ 94

♣ A76

Les adversaires ont ouvert de 1 S.A.
Perturbiez-les avec l'enchère de 2 ♦
enchère forcing « J'ai une majeure de 6
cartes et 10 H mini » Que répondre ?

Le plus souvent 2 ♥ pour rendre la
parole à cet intervenant qui pourra
rectifier

à 2 ♠ ou laisser cette enchère de 2 ♥ en
posant l'enchère **P**

Et si vous avez le jeu ci-contre
(10H vous aussi), dites 2 S.A.

En disant 2 S.A., vous l'obligerez à
reparler

Les Cahiers de Bridge des Copains Édition Hiver 24-25

10H ♠ 108

♥ A1086

♦ R5

♣ DV532

Dites 2 S.A. et pensez
Fortement « manche »

S'il répond 3 ♥ , vous
irez à 4 ♥ avec 10
atouts et 13 HLD

S'il répond 3 ♠ , vous
poserez **P** mieux que
4 ♠

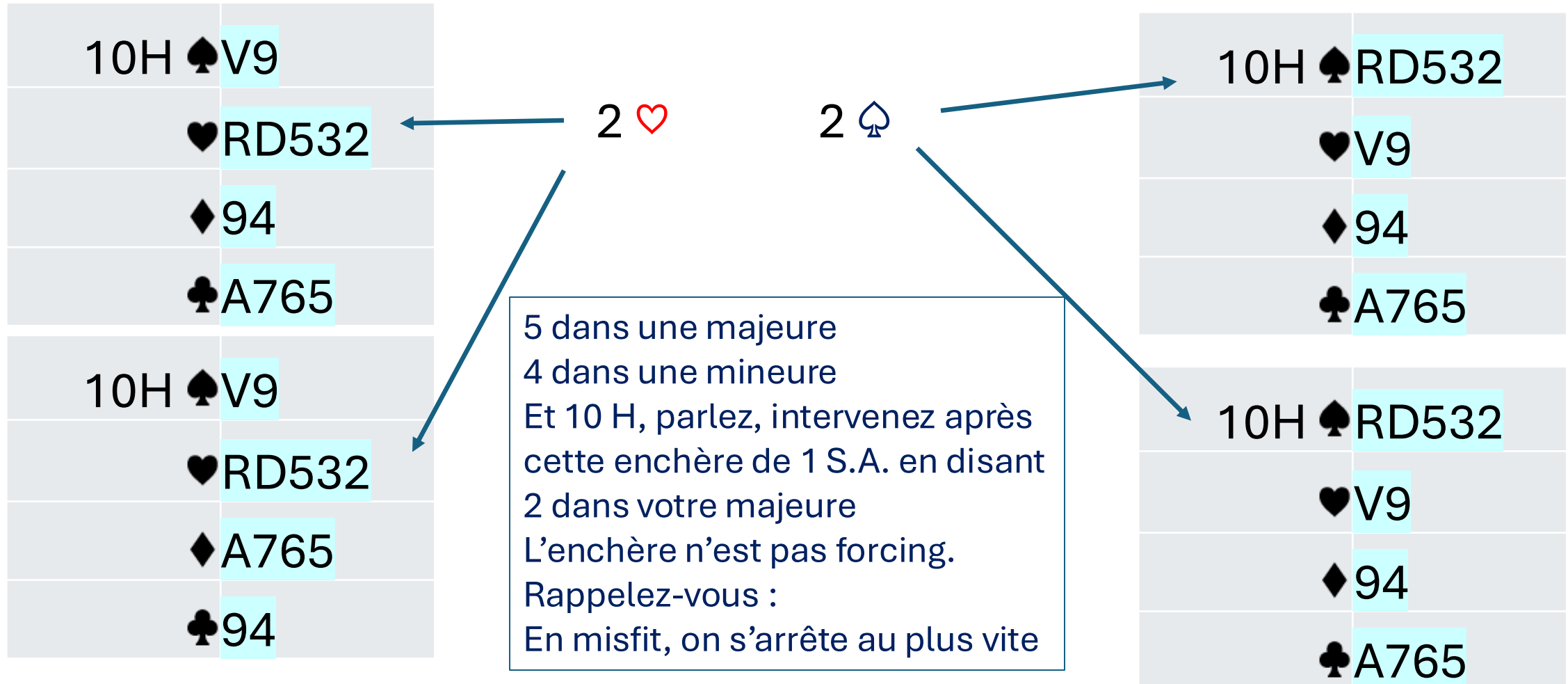
Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 ♥ ou 2 ♠ (5 dans le maj et 4 dans une min indéterminée)

- Autres interventions sur 1 S.A., toujours avec 10 H minimum
- 2 ♥ avec 5 cartes à ♥ et une mineure indéterminée de 4 cartes
- 2 ♠ avec 5 cartes à ♠ et une mineure indéterminée de 4 cartes
- Ne dérogez pas à cette proposition
- Le carton **Passe** est parfois bien utile quand on ne peut pas s'exprimer de manière à être compris.

- Votre partenaire peut laisser avec un petit fit en majeure
- Avec 8 h mini, Sans fit majeur et avec une mineure de 4, préférer l'enchère de 2 S.A. qui évite une enchère au niveau de 3. Y a-t-il un fit en mineure ??
- De toutes les manières, vous avez perturbé la construction d'un contrat chez les adversaires, et c'est le but.



Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2♥ ou 2♠ (5 dans le maj et 4 dans une min indéterminée)



Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 ♣ (bicolore majeur)

- Toujours avec 10 H minimum
- 2 ♣ Landy
- C'est la plus connue, la plus utilisée des enchères d'intervention sur 1 SA
- C'est aussi la moins perturbante.
- Vous annoncez un bicolore majeur et 10 H environ
- de préférence 5-5, parfois 5-4
- Évitez de le faire si 4-4

- Votre partenaire doit nommer sa majeure la plus longue.
- Il nommera 2 ♦ s'il est 2-2 ou 3-3 en majeure : choisis toi-même
- S'il est 2-1 en majeure. Il doit nommer celle de 2.
- C'est une incidence des conventions.
- S'il est beau (10-12 HLD) avec une majeure de 4 cartes, il peut faire un saut : proposition de manche.
- L'avantage de l'enchère initiale de 1 SA est que l'on sait où sont les points H. des adversaires

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 ♣ (bicolore majeur)



10H ♠ V9765

♥ RD532

♦ 9

♣ A7

Avec les jeux de gauche, intervenez

En Landy : 2 ♣

Vous distinguez celui du haut

Bicolore 55, celui du bas : 54

Si les adversaires ne parlent pas en position 3, répondez

10H ♠ V9765

♥ RD53

♦ 95

♣ A7

Avec les jeux de droite, répondez au landy

Avec celui du haut : dites 2 ♥ sans hésitation

Avec celui du bas, dites 2 ♦, « choisis ta majeure »

Les adversaires seront parfois désarçonnés

Dans cet exemple, ils ont 29 H ou 30 H.

Vous pouvez les empêcher de trouver la manche.

Les Cahiers de Bridge des Copains Édition Hiver 24-25

0H ♠ 8

♥ 9874

♦ 7432

♣ 9865

1H ♠ 108

♥ 64

♦ 7432

♣ V1098

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A.: 2 S.A. (bicolore mineur)



- Toujours avec 10 H minimum
 - 2 SA : appel aux mineures
 - L'enchère est moins utilisée car elle oblige à monter au niveau de 3.
 - Utilisez cette enchère avec un bicolore 6-5 ou 5-5 (6-6 est encore mieux)
 - Sinon, s'abstenir
- Votre partenaire doit nommer sa mineure la plus longue.
 - Tant pis s'il est 2-1 en mineure. Il doit nommer celle de 2.
 - C'est une incidence des conventions.
 - S'il est beau (10-12 HLD) avec une mineure de 4 cartes, il peut faire un saut à 4 : proposition de manche.
 - L'avantage de l'enchère initiale de 1 SA est que l'on sait où sont les points H.

Les interventions sur l'enchère de 1 S.A. : 2 S.A. (bicolore mineur)



11H ♠ V5

♥ A

♦ V9765

♣ RD532

Avec les jeux de gauche, intervenez à 2 S.A.

Pour signaler un bicolore mineur

Vous distinguez celui du haut

Bicolore 55, celui du bas : 54

Si les adversaires ne parlent pas en position 3, répondez

10H ♠ V5

♥ A6

♦ RD543

♣ V975

Avec les jeux de droite, répondez à l'intervention

Avec celui du haut : dites 3 ♦ sans hésitation

Avec celui du bas, dites 3 ♣, « sans engagement »

Les adversaires seront parfois désarçonnés

Dans cet exemple, ils ont 25 H ou 26 H.

Vous pouvez les empêcher de trouver la manche.

Les Cahiers de Bridge des Copains Édition Hiver 24-25

4H ♠ D1097

♥ D1097

♦ 743

♣ 65

4H ♠ D1097

♥ D10974

♦ 72

♣ 109

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 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

