





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

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines<sup>o</sup>  
stagiaires de l'Atelier Bridge des Copains

Les interventions après l'enchère de 1

# 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

- Nous distinguerons deux situations radicalement différentes.
- 1. L'enchère de l'ouvreur est réalisée à la couleur
- 2. L'enchère de l'ouvreur est réalisée à S.A.
  
- L'intervention est le plus souvent le fait du joueur N°2
- L'intervention du joueur N°4 après ceci :
- $1x - \text{P} - 2x$  ou  $1y - \text{N}^\circ 4$  : intervient dans la « conversation »
- Est aussi possible
- Par contre, dans la situation suivante :
- $1x - \text{P} - \text{P}$  : le joueur N°4 parle non pas en intervention, mais en réveil avant extinction de la conversation, donc des enchères.
- Les réveils seront abordés plus tard.



# Les interventions

- 1. L'enchère de l'ouvreur est réalisée à la couleur
- L'intervention sera :
- Au niveau de 1 dans une autre couleur
- Au niveau de 2 dans une autre couleur (sans saut)
- **X : contre d'appel**
- Les bicolores d'intervention
- 1 S.A.



# Les interventions

- L'intervention sera :
- Au niveau de 1 dans une autre couleur
- Ex : 1  $\diamond$  - 1  $\heartsuit$ / $\spadesuit$  : l'intervention est bien au niveau de 1 à la couleur
- Au niveau de 2 dans une autre couleur (sans saut)
- Ex : 1  $\heartsuit$ / $\spadesuit$  - 2  $\clubsuit$ / $\diamond$  ou 1  $\spadesuit$  - 2  $\clubsuit$ / $\diamond$  /  $\heartsuit$
- **Intervenir avec un saut n'est pas encore dans votre boîte à outils (cela viendra)**

## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- Pour intervenir en position N° 2, il suffit de 8 H quand on est « vert », de 10 H quand on est « rouge »
- 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 après l'ouverture de 1 à la couleur

- 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 après l'ouverture de 1 à la couleur



- 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 H mini + 8 H mini  $\geq$  20 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 après l'ouverture de 1 à la couleur



- 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 : 10 H si **vert** ; 12 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 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 : la ligne est majoritaire 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  |

## Intervenir par X

- 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 5 cartes au moins dans sa couleur. (le cas est rare, j'en conviens)



## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- 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 saut pour exprimer une certaine force.



## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- L'intervention a été X.
- Votre supposition immédiate 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 H
- Vous parlez avec un saut dans cette couleur avec 8-10 H
- Vous parlez avec un double saut dans cette couleur avec 10 H et si possible 5 cartes (fit certain)
  
- La suite au prochain numéro.
- Cela fait déjà le tour de pas mal de situations.



## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

|       |        |
|-------|--------|
| 21H ♠ | ARDV86 |
| ♥     | A10    |
| ♦     | 74     |
| ♣     | AR8    |

Vous possédez ce jeu et vous avez déjà une enchère en tête  
Malheur : un joueur ouvre les enchères devant vous.

Ex : 1 ♣

Que faire ?



## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- L'intervention a choisi **X** que vous interprétez toujours : 12Hmini et 4/3 mini en majeure ou 4 dans l'autre majeure
- 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 de 5 cartes minimum.
- 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 rajoute quelques situations.



## Les bicolores d'intervention

- Nous entrons de nouveau dans un monde entièrement conventionnel.
- L'ouvreur démarre avec 1 à la couleur
- Vous détenez un bicolore 5-5 (parfois 5-4, ou mieux 6-5) et toujours un minimum de 10 H.
- Vous disposez d'outils pour l'exprimer en une seule enchère
- Il faut les connaître pour les retrouver facilement dans la boîte à outils »bridge« (de chaque côté de la table)
- Restons simples :



## Les bicolores d'intervention



- Après toute enchère à la couleur, l'utilisation en intervention de l'enchère de 2 S.A. signifie toujours un bicolore des 2 couleurs les moins chères dans la hiérarchie des couleurs.
- Ainsi :
- Après 1 ♣, l'intervention à 2 S.A. signifie bicolore  $\diamond/\heartsuit$
- Après 1  $\diamond$ , 1  $\heartsuit$  ou 1  $\spadesuit$  l'intervention à 2 S.A. signifie bicolore  $\clubsuit/\diamond$

C'est le « 2 en 1 » qui est ainsi proposé.

Remarque : votre partenaire doit répondre ... (sauf si le joueur N°3 le délivre) et on arrive déjà au niveau de « 3 ».

## Les bicolores d'intervention



- Après l'enchère de 1 en mineure (1 ♣ ou 1 ♦), l'enchère d'intervention de 2 ♦ signifie toujours : bicolore majeur (5-5 c'est mieux) et 10 H minimum
- Enchère naturellement forcing (sauf si le joueur N°3 vous délivre)
- Avantage de taille : les enchères sont toujours au niveau de 2.
- Cela permet de moduler sa réponse au niveau de 2 quand on est faible et avec ou sans petit fit
- Ou bien au niveau 3 quand on est plus fort et avec un beau fit

## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- L'intervention n'est pas à la couleur, ni par **X**, mais l'intervenant pose 1 S.A.
- Rappel :
- À la couleur, **vert** : 8 H minimum
- À la couleur, **rouge** : 10 H minimum
- Par **X** : 12 H minimum
  
- Par 1 S.A. : jeu régulier de 16-18 H, et ... (page suivante)
- Même forme de jeu que pour l'ouverture de 1 S.A., mais avec 1 point de plus, et ...
- Quant aux réponses, vous pouvez baisser de 1 H puisque l'intervenant garantit 16 H, et ...
- Pourquoi 16-18 et pas 15-17 ?



## Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur

- Pourquoi 16-18 et pas 15-17 ?
  - L'intervention est à risques multiples
  - Votre jeu est régulier alors que celui de l'ouvreur peut avoir une couleur longue (ouverture en majeure).
  - Vous devez garantir un arrêt dans la couleur de l'ouvreur
  - 1 arrêt sur ouverture en mineure
  - 1 ½ arrêt sur ouverture en majeure.
  - Ceci rend l'intervention par 1 S.A. plus à risque.
- 
- Comment répondre à ce 1 S.A. d'intervention ?
  - Répondez 2 S.A. avec jeu régulier à partir de 7/8 H, 3 S.A. à partir de 8/9 H



# Les interventions après l'ouverture de 1 à la couleur



- Comment répondre à ce 1 S.A. d'intervention ?
- Analysez l'enchère de l'ouvreur : mineure ? ou majeure ?
- Sur ouverture « mineure », répondez tranquillement en Texas, Stayman sans contrainte particulière puisque l'intervenant garantit un arrêt dans la couleur de l'ouvreur.
- Sur ouverture « majeure » c'est plus compliqué. Le Stayman n'est plus évident, le Texas non plus. Le principe général est le suivant : Après la séquence
- 1 ♥/♠ - 1 S.A. – **P** – tout est Texas
- 2 ♣ : Texas pour ♦ ; 2 ♦ : Texas pour ♥ ; 2 ♥ : Texas pour ♠ ; 2 ♠ : Texas pour ♣
- Repérez le « Texas impossible ». Quelle fonction lui donner ? Il devient Stayman pour l'autre majeure. Ainsi sur ouverture : 1 ♥ - 1 S.A. – **P** – 2 ♦ est un Stayman pour l'autre majeure.
- Arrivé à la fin de cette fiche, vous comprenez pourquoi l'intervention par 1 S.A. est « à risque », même avec 16-16 H
- Double risque : garde insuffisante et incompréhension entre les 2 joueurs, ...

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.



- La situation est tout à fait différente.
- L'ouvreur est fort : 15-17 H, jeu régulier.
- Votre intervention en joueur N° 2 sera liée à une main le plus souvent bicolore ou unicolore accompagnée d'une dizaine de points.

• Ex :

|   |              |            |
|---|--------------|------------|
| ♠ | <b>RD532</b> |            |
| ♥ | <b>D7</b>    |            |
| ♦ | <b>75</b>    |            |
| ♣ | <b>ADV9</b>  |            |
|   |              | <b>14H</b> |

|   |               |            |
|---|---------------|------------|
| ♠ | <b>62</b>     |            |
| ♥ | <b>ARV762</b> |            |
| ♦ | <b>A10</b>    |            |
| ♣ | <b>864</b>    | <b>12H</b> |

|   |              |   |
|---|--------------|---|
|   | <b>10H</b>   | ♣ |
| ♠ | <b>AV</b>    |   |
| ♥ | <b>V1084</b> |   |
| ♦ | <b>A8765</b> |   |
| ♣ | <b>54</b>    |   |

- Si vous choisissez d'intervenir, votre entente avec votre partenaire doit être exemplaire.
- Si ce n'est pas le cas, abstenez-vous d'intervenir et attendez le jeu de la carte

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.

- Vous choisissez d'intervenir, alors utilisez ce système qui est compatible avec celui proposé par l'Université du Bridge
- Après l'enchère de 1 S.A., quelles sont les enchères libres : toutes celles qui commencent par « 2 »
- Le système est entièrement artificiel et conventionnel
- L'enchère de 2 ♣ sera utilisée pour exprimer les mains 5-5 en majeure. L'enchère s'appelle « Landy »

Ex :

|   |       |
|---|-------|
| ♠ | RD532 |
| ♥ | ADV96 |
| ♦ | 75    |
| ♣ | 9     |
|   | 12H   |



- Avec ce jeu, ne vous laissez pas impressionner par ce 1 S.A. et exprimez-vous par l'enchère de 2 ♣. Le joueur N° 4 doit immédiatement poser le carton « alerte » et dire sur demande : « mon partenaire a une dizaine de points H et un bicolore majeur ».
- Cette enchère perturbe considérablement la ligne qui a dit 1 S.A.
- Comment exprimer un Stayman ? Peut-on encore penser à un Texas majeur ?

# Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.



|   |       |
|---|-------|
| ♠ | RD532 |
| ♥ | ADV96 |
| ♦ | 75    |
| ♣ | 9     |
|   | 12H   |

- Si le joueur N° 3 trouve une enchère, le joueur N° 4 est « libéré de parole ». Il a le droit de passer.
- Si le joueur N° 3 ne trouve pas d'enchère, le joueur N° 4 doit impérativement s'exprimer, même avec 0H.
- Comment ?
- En majeure dès qu'il identifie un fit. Il le fera au niveau de 2, de 3 ou de 4 selon son jeu « revalorisé en points HLD » (non forcing)
- Si le joueur N° 4 possède deux majeures de même longueur, sa réponse « forcing » sera 2 ♦ : « partenaire, choisis ta majeure, je n'ai pas de préférence ».
- Si le joueur N° 4 possède 10 cartes en mineure et seulement 3 réparties en majeure, il devra toujours répondre 2 dans la couleur de 2, sans fit.

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.

- Continuons l'exploration des enchères disponibles. La prochaine est : « 2 ♦ »
- Vous l'utiliserez avec une majeure de 6 cartes, jeu unicolore.

Ex :

|          |     |
|----------|-----|
| ♠ 62     |     |
| ♥ ARV762 |     |
| ♦ A10    |     |
| ♣ 864    | 12H |



- Là encore, le partenaire doit sortir le carton « alerte » et dire sur demande : mon partenaire possède une dizaine de points et une majeure de 6 cartes.
- Là encore, c'est perturbant pour la ligne qui a commencé avec 1 S.A. : pas de Stayman, Texas compliqué : quelle galère (c'est le but).
- Le joueur N° 4 répond le plus souvent 2 ♥ (non forcing), que l'intervenant pourra toujours rectifier à 2 ♠ ou bien laisser à 2 ♥
- Quand le joueur N°4 se trouve beau : une dizaine de points H minimum, il ne répondra pas 2 ♥, mais 2 S.A. (forcing)
- L'objectif est alors de ne pas risquer d'empailler une manche.
- Sur ce 2 S.A., l'intervenant précisera lui-même sa couleur et on ira parfois à la manche.

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.



- Restent trois enchères disponibles au niveau de 2
- 2 ♥, 2 ♠, 2 S.A.
- 2 ♥ sera réservé à une main bicolore : 5 cartes à ♥ et 4 cartes dans une mineure indéterminée. Alerte nécessaire
- 2 ♠ sera réservé à une main bicolore : 5 cartes à ♠ et 4 cartes dans une mineure indéterminée. Alerte nécessaire
- Toujours une dizaine de points H et toujours l'idée de perturber la ligne qui a exprimé 1 S.A.
- Avec le fit majeur, le joueur N° 4 passera le plus souvent ou fera une proposition de manche.
- Sans le fit majeur, le joueur N° 4 peut passer ou poser une enchère en mineure. Attention, on est au niveau de 3 et l'on risque la séquence de l'arroseur arrosé.

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.



- Dernière enchère disponible au niveau de 2 : 2 S.A.
- Elle exprime un bicolore mineur chez celui qui intervient.
- Alerte nécessaire.
- Intervention délicate puisqu'elle oblige à parler au niveau de 3.
- Il faut l'intégrer quand on l'utilise.
- En l'absence de réaction du camp qui a dit 1 S.A. (groggy à ce stade), le joueur N°4 nomme sa mineure la plus longue au niveau de 3 (enchère non forcing)

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.

- Il reste une dernière intervention possible après l'enchère de 1 S.A. : c'est le carton **X**.
- Il n'a pas du tout la même signification que quand l'ouverture a été de 1 à la couleur.
- Il indique ici : une dizaine de points H (impératif dans toutes les interventions après 1 S.A.), 5 cartes dans une mineure et 4 cartes dans une majeure. Quelle mineure ? Quelle majeure ?
- En l'absence de parole du joueur N°3, le joueur N°4 doit parler.
- Il dira 2 ♣ s'il est prêt à jouer en mineure
- Il dira 2 ♦ s'il préfère jouer en majeure
- L'intervenant peut laisser 2 ♣ s'il possède 5 ♣ ou rectifier à 2 ♦ s'il possède 5 ♦
- L'intervenant rectifiera toujours la réponse 2 ♦ en nommant sa majeure de 4 cartes au niveau de 2.

## Les interventions après l'ouverture de 1 S.A.

- Vous allez penser que ce n'est jamais fini et vous n'aurez pas tort.
- Ce carton X peut aussi avoir une signification de force.
- C'est le X « toutes distributions »
- C'est rare, très rare, mais il ne faut pas l'oublier.
- L'ouvreur a 15-17 H, le joueur N° 2 a 18 H. Quel que soit la forme de son jeu, il pose X interprété classiquement comme à la diapositive précédente.
- Quand son tour de parole revient il reparle de manière souvent surprenante : vous ne rêvez pas. C'est un X « toutes distributions ».
- Dès lors le joueur N°4 réfléchit, additionne, avant d'aller plus loin.
- Dès qu'il 6 ou 7 H, il sait que le joueur N°3 possède « 0 ».
- Cela doit grandement faciliter le jeu de la carte pour le preneur du contrat.

# Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 3 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](mailto:bridgedescopains.grandreims@gmail.com)

Ouvert aux membres des différentes sections de  
l'Amicale Jamin

