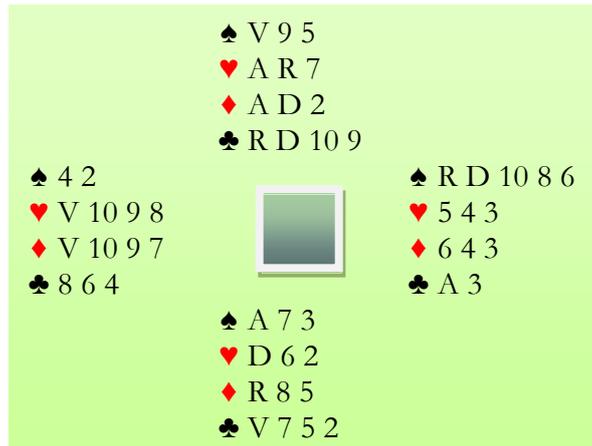


L'INTERVENTION AU PALIER DE 1 : GENERALITES (1)

Les objectifs sont au nombre de quatre :

- Découvrir un contrat gagnant dans son camp :
 - Ce n'est pas parce que les autres ont une manche que vous n'en avez pas !
 - ▶ Revoyez la donne du 1^{er} cours sur les *Notions d'enchères compétitives*.
- Découvrir un contrat de sacrifice. Il faut que les adversaires gagnent moins que prévu par leur contrat.
- Parfois, l'intervention ne sert qu'à indiquer une bonne entame à son partenaire. Voir le diagramme :
 - Bien entendu, il faut prévoir que l'adversaire pourrait vous contrer, même à bas palier. Pour une simple entame, veillez à ce que la couleur d'intervention (ici ♠) vous permette tout de même de gagner quelques levées !



Les conditions de l'intervention au palier de 1 :

Tous ces objectifs, combinés ou non, aboutissent à ces conditions d'intervention raisonnables :

- La couleur d'intervention doit contenir au moins 5 cartes (essentiel!), même si la couleur est mineure.
 - L'intervention à ♠ d'Est (diagramme) compte bien 5 cartes.

Principe : L'intervention à la couleur se fait toujours avec au moins 5 cartes.

- Force **entre 9 et 18HL**¹. Comment se fait-il que l'on puisse intervenir, alors même qu'on n'aurait pas ouvert, avec 9 à 12HL seulement ? (Voir le diagramme : sur l'ouverture d'1♣, intervention : 1♠ !).
 - Souvenez-vous : on ne cherche pas forcément à gagner ! On cherche peut-être un contrat de sacrifice ! De ce fait d'ailleurs, la vulnérabilité intervient dans les minima d'intervention :
 - ▶ A vulnérabilité égale, gardez 9HL comme plancher, mais :
 - ▶ A vulnérabilité différente, il faut ajouter (rouge/vert) ou retrancher (vert/rouge) 1 à 2 points.
- La fourchette d'intervention est large, et on différencie deux types de mains, avec et sans ouverture :
 - **De 13 à 18HL**, on intervient dès qu'on a une couleur 5^{ème} quelconque (même ♥65432, p. ex.).
 - ▶ Le but est de découvrir un contrat éventuel dans son camp. D'ailleurs, on aurait ouvert.
 - De 8 à 12HL, on n'aurait pas ouvert : il s'agit d'1 des 2 derniers objectifs. On intervient si :
 - ▶ La main est irrégulière (p. ex. singleton dans la couleur adverse : ♠R10873 ♥3 ♦A1087 ♣V95).
 - ▶ Ou si la couleur est très belle (au moins 2 gros honneurs et des cartes intermédiaires).

Principe : De 9 (+ ou – 2 selon vulnérabilités) à 12HL, avec une main plutôt régulière, ou une couleur insuffisamment belle, on passe.

Avec une belle couleur, ou une main très irrégulière, on INTERVIENT.

Jusqu'à quel niveau peut-on intervenir ?

- La notion de contrat de sacrifice permet, avec 23HLD dans la ligne, d'enchérir 4♠ contre 4♥, par exemple (vert contre rouge), et de gagner (l'adversaire gagne moins !) même s'il y a 2 de chute !
 - Ces levées seront réalisées non pas avec des points d'honneurs, mais avec des ATOUTS (longueur et coupes). Plus vous aurez d'atouts, plus vous réaliserez de levées.
- Le nombre de points dans la ligne devient moins important que :
 - La « forme » de la main : une main très irrégulière, avec singleton ou chicane est favorable.
 - La connaissance du nombre exact d'atouts que possède votre ligne.

Principe IMPORTANT : dans le bridge moderne, les enchères doivent donner le plus EXACTEMENT possible le NOMBRE d'atouts que vous possédez.

Ce sera l'objet du cours suivant : le niveau, quels éléments de décision ?

¹ Ce « plafond » de 18HL est important. Le partenaire sait que vous ne pouvez pas avoir plus, et peut donc passer avec 6-7HL ou moins.