

L'INTERVENTION PAR 1SA

Rappels : L'ouverture de 1SA

- On répète que cette ouverture est rigoureuse et précise :
 - Une force connue à 1 point près : 15H à 17H (ou 16HL à 18HL) :
 - ▶ On peut dire également : 16 ± 1 H, ou 17 ± 1 HL.
 - Une répartition régulière et non bicolore : 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 (sans majeure 5^{ème})
 - ▶ Une main 5-4-2-2 (bicolore) s'ouvre de 1 dans la couleur 5^{ème} jusqu'à 23HL (de 13 à 23HL).
 - ▶ De même, une main 6-3-2-2 est unicolore et s'ouvre de 1 à la couleur.

Rappel : 1SA est une ouverture précise 4333, 4432, 5332, avec 15-17H.

L'intervention par 1SA :

Ici, l'ouvreur a déjà, devant vous, promis à la fois une couleur et des points (≥ 13 HL). On conçoit que le partenaire de l'intervenant risque d'être très faible, 28H et plus étant déjà connus par l'intervenant, et surtout parce que la couleur de l'ouvreur risque d'être longue et coûteuse en levées : 1SA est dangereux en intervention. On admet donc qu'il faut un point de plus pour intervenir à SA que pour ouvrir.

- 1SA requiert 16H à 18H ou 17 à 19HL (et non 15H à 18HL, comme l'ouverture).
 - Exemple : Avec \spadesuit AR3 \heartsuit R104 \diamondsuit DV1054 \clubsuit D6, vous auriez ouvert d'1SA. Mais l'adversaire ouvre :
 - ▶ Sur l'ouverture d'1 \clubsuit , vous pouvez intervenir à 1 \diamond .
 - ▶ Mais après 1 \diamond / \heartsuit / \spadesuit , malgré de bons arrêts, il convient de PASSER.
 - ▶ Rassurez-vous, votre partenaire « réveillera » s'il a un peu de jeu.
- Cette enchère promet l'arrêt dans la couleur d'ouverture (et même 1 arrêt et demi, en principe).
 - Cette exigence est très sérieuse, mais ne concerne que la couleur d'ouverture.
 - L'absence d'arrêt ailleurs n'a pas d'importance. Exemple : \spadesuit AD \heartsuit 1082 \diamondsuit ARV9 \clubsuit R109
 - ▶ Avec cette main, après une ouverture d'1 \clubsuit / \diamond / \spadesuit , intervenez à 1SA, malgré l'absence d'arrêt \heartsuit .
 - ▶ Mais sur l'ouverture d'1 \heartsuit , 1SA est impossible, aucune intervention à la couleur n'est possible, et un contre d'appel (voir cours suivant) serait hasardeux. Une seule solution : PASSE !
 - ▶ Rassurez-vous, votre partenaire, s'il a quelque chose, « réveillera » les enchères. Sinon, il faudra s'efforcer de faire chuter vos adversaires en jouant en défense...

Principe : Pour une intervention à SA, la précision est la même avec 1 point de plus.

De plus, l'arrêt solide dans la couleur d'ouverture est indispensable.

On accepte sans problème une autre couleur « trouée ».

Les réponses sur l'intervention par 1SA :

On pourrait penser qu'il n'y a rien à changer aux réponses sur 1SA d'ouverture. Cependant, l'annonce d'une couleur par l'ouvreur, surtout si elle est majeure (\heartsuit / \spadesuit) rend caduque l'idée de chercher un fit dans cette couleur... Sur l'ouverture d'1 \heartsuit , dire 2 \diamond n'aurait aucun sens, par exemple. De plus, le Stayman ne rechercherait plus que l'autre majeure, ici \spadesuit . Des solutions permettent d'utiliser ces « enchères impossibles ou semi-utiles » autrement. Mais à votre stade (2^{ème} année, classement 4^{ème} ou 3^{ème} série), il est important de ne pas vous encombrer l'esprit avec des enchères sophistiquées. Nous verrons cela bien plus tard.

- En conséquence : Les réponses que vous pouvez faire seront les mêmes que sur l'ouverture d'1SA.
- ATTENTION : Il faut prévenir votre partenaire avant le tournoi que vos réponses seront inchangées !
- Remarquez que, l'intervention à 1SA se faisant avec un point de plus que l'ouverture 1SA :
 - Votre fourchette de réponse est, pour sa part, baissée d'un point (pour un total requis inchangé).
 - Le Stayman s'annonce à partir de 7H et évidemment une ou des majeures non nommées 4^{èmes}.
 - Le Texas peut toujours se faire à partir de 0 point.

Principe : A votre stade de connaissances, les réponses à une intervention à 1SA sont les mêmes que celles à l'ouverture d'1SA, mais avec 1 point de moins.

Remarque : Si l'on n'a pas les conditions requises pour 1°) Une intervention à SA, 2°) Une intervention à la couleur, 3°) Un contre d'appel (voir cours suivant), on PASSE.
On voit qu'en intervention, on peut passer jusqu'à 18HL !