

# L'INTERVENTION EN SANDWICH DU N° 4

## **Introduction :**

On parle de SANDWICH quand 2 couleurs adverses ont été nommées, excluant fit et SA en réponse.

## **L'intervention en « sandwich » :**

- Cette intervention est dangereuse pour 3 raisons :
  - Votre partenaire a passé, et n'a donc pas les conditions d'une intervention. Toutefois, rappel :
    - ▶ Il pourrait posséder les points de l'ouverture (on passe parfois jusqu'à 17H !).
  - Le camp adverse a le plus souvent 18-19H et plus, donc déjà à peu près la moitié des points.
  - Et surtout, ils ne sont pas fittés, ou pas encore fittés, et il y a donc peut-être du misfit dans l'air !
- Au total, l'intervention en SANDWICH sera donc particulièrement sérieuse, car dangereuse !

**Principe : L'intervention en sandwich, très dangereuse,  
requiert une belle ouverture ET une belle couleur ou un beau bicolore inverse.**

## **L'intervention à la couleur, avec un unicolore :**

- Belle couleur 6<sup>ème</sup> ou très belle couleur 5<sup>ème</sup>. Dans ce dernier cas, il vous faut 14H au moins :
  - En effet, gare au misfit et aux mauvaises répartitions adverses si vous remportez le contrat.

## **L'intervention à SA, rare :**

- Elle est rarissime, même avec 18 ou 19 points H. En effet, votre partenaire a probablement 0-3H !
  - Il faudrait un arrêt solide dans les 2 couleurs adverses, et une longue permettant d'atteindre TOUT SEUL 9 levées. Seul, en effet, le contrat de 3SA est intéressant (prime de manche) :
    - ▶ Dans les autres cas, laissez les adversaires s'enfermer (rappel : le répondant est forcing et les enchères vont donc continuer...), il y a des chances que vous puissiez contrer le contrat final.
- Cette intervention est si rare que de nombreux joueurs l'ont abandonnée et l'utilisent comme convention.

## **L'intervention en « sandwich » bicolore :**

- Statistiquement, on comprend que la possession d'un bicolore inverse est fréquente (et intéressante !) :
  - Attention, pour intervenir, il faut des conditions draconiennes (le contre adverse n'est pas loin) :
    - ▶ Un vrai bicolore 5-5 ou 6-5, pas de point perdu dans les courtes. Ici, 9-10H suffisent parfois.
    - ▶ Un bicolore moins fourni, 5-4, ou même 4-4 (danger !), mais alors avec 14-15H au moins.
    - ▶ On compte aussi en perdantes : au maximum 6-7 perdantes vert, et 5-6 perdantes rouge.

## **L'intervention par « contre » :**

- Elle indique un intérêt pour les 2 autres couleurs, donc un bicolore 4-4 ou 4-5. Mais attention :
  - Si la couleur 5<sup>ème</sup> (majeure, forcément) peut être annoncée au niveau de 1 : annoncez-la !
  - D'une façon générale, si la plus chère est la plus longue, annoncez-la, plutôt que « contre » :
    - ▶ L'autre sera annoncée plus tard (si on a l'occasion...) de façon économique.

**Principe : En sandwich, « contre » indique un bicolore 4-4 ou 4-5  
dans les autres couleurs (avec 5 cartes dans la moins chère)**

## **L'intervention par un cue-bid :**

- Ici, 2 cue-bids possibles : dans la couleur de l'ouvreur et dans celle du répondant. Attention :
  - Le cue-bid de la couleur du répondant est NATUREL et garantit 6 belles cartes :
    - ▶ En effet, vous êtes derrière un répondant qui peut être faible.
    - ▶ Il faut pouvoir annoncer une belle couleur 6<sup>ème</sup>, que vous jouerez alors avec une répartition 4-1.

**Principe : En sandwich, le cue-bid de la couleur du répondant est NATUREL avec 6 cartes.**

- En revanche, le cue-bid de l'ouverture (vous êtes mal placé, avant l'ouvreur) est CONVENTIONNEL :
  - Il indique un beau 5-5 (voire 5-6) dans les 2 autres couleurs. En cas de 5-6, 6 dans la moins chère :
    - ▶ En effet, il vaut mieux dans ce dernier cas annoncer la couleur 6<sup>ème</sup> naturellement d'abord.

**Principe : En sandwich, le cue-bid de l'ouverture indique un 5-5 ou un 5-6 inverse.**