

# INTERVENTION APRES L'OUVERTURE DE 1SA

## Introduction :

- L'ouvreur, devant vous, a en moyenne 16 points H : il ne reste, pour les 3 autres joueurs, que 24H :
  - Autant dire qu'a priori la manche est lointaine pour le camp de la défense !
- L'ouvreur détient en principe des valeurs dans les 4 couleurs :
  - Il aura donc, si la défense emporte le contrat, une opposition forte... La chute guette !
- On ne connaît rien du jeu du n°3, qui lui est bien placé pour savoir ce qu'il convient de faire.

**Principe : Contre 1SA, on ne peut pas lutter avec des points, il faut donc des LEVEES !**

- Comment peut-on espérer des levées sans beaucoup de points ? 2 types de mains seulement :
  - Les mains UNICOLORES qui permettent de proposer un atout à soi tout seul.
  - Les mains BICOLORES, qui donnent l'espoir de trouver un bon fit chez le partenaire.

## Intervention par une couleur :

- Non vulnérable, il faudra l'équivalent d'un 2 faible. Ex : ♠ADV1087 ♥2 ♦963 ♣854, sur 1SA : 2♠.
- Vulnérable, au moins un gros honneur extérieur en plus. Ex : ♠R62 ♥ARV965 ♦3 ♣1073 : 2♥.
- V ou NV, avec un beau bicolore 5-5 à honneurs concentrés. Ex : ♠7 ♥AD1093 ♦82 ♣AV1064 : 2♥.
  - Le risque est atténué par le fait que vous pouvez au tour suivant (s'il y en a un !) proposer votre 2<sup>ème</sup> couleur à votre partenaire de façon économique : ici, après 2♥, vous direz (peut-être !) 3♣.

**Principe : Sur 1SA, on n'intervient qu'avec une belle couleur 6<sup>ème</sup> ou un beau bicolore.**

- Les réponses du partenaire se font à partir de la loi des atouts (JR Vernes).

## L'intervention par CONTRE a une vocation PUNITIVE :

- Le « contre d'appel » ne peut pas exister sur l'ouverture de 1SA !
  - Sur quelle couleur courte reposerait-il (voir le cours sur le contre d'appel) ?
  - Comment être en sécurité distributionnelle quelle que soit la réponse du partenaire ?
- Le contre est donc ici toujours punitif<sup>1</sup>. Pour contrer 1SA, il faut donc être SÛR de la chute :
  - En effet, l'adversaire de gauche a peut-être des points, et votre partenaire rien !
- On ne contre donc pas avec des points, mais avec des levées de chute, donc le plus souvent :
  - Une belle main unicolore à attaquer (vous avez l'entame, gain de temps précieux !).
  - Et des reprises suffisantes pour pouvoir l'exploiter après affranchissement.
    - ▶ Ex. : ♠RDV102 ♥A3 ♦V82 ♣AV5, ou bien ♠A4 ♥1053 ♦ARD10962 ♣7.

**Principe : CONTRE sur 1SA signifie : « J'ai en principe 7 levées dans ma seule main ».**

- || • **Corollaire IMPORTANT** (souvent oublié !) : avec une main régulière, même avec 20H, on PASSE !
  - Tout ce que vous pouvez espérer, en effet, c'est une chute de l'ouvreur et de son camp.
  - Si vous parlez, vous risquez fort ce que l'on appelle une CRÈME RENVERSÉE.

## Le 2♣ LANDY :

- Convention (quasi) universelle, elle indique un bicolore majeur du n°2.
  - Cette convention fera l'objet d'un exposé dans quelques temps. Premières notions :
- Le Landy indique plus une distribution que des points.
- Il se joue aussi bien en défense (sacrifice, pour gêner), qu'en attaque (espoir de manche) :
  - Ex. : ♠RV1096 ♥DV1085 ♦93 ♣2 (main minimale) ou ♠RD102 ♥AV1094 ♦V63 ♣5 (belle main).

## L'intervention par 2SA, bicolore mineur :

- Rarissime, avec un violent bicolore mineur ET un espoir de manche.

<sup>1</sup> De nombreuses paires, ayant remarqué que le contre punitif est finalement rare, ont récupéré ce contre pour en faire une convention (Landy sournois, bicolore mineur, et bien d'autres conventions). Pour vous, et pour longtemps, il doit rester PUNITIF.