

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 alors bien placé pour savoir ce qu'il convient de faire (Rubensohl¹).

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^{ème} 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^{ème} ou un beau bicolore.

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

L'intervention par CONTRE a évolué :

- 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 était donc pour le SEF toujours punitif. Pour contrer 1SA, il fallait donc être SÛR de la chute :
 - En effet, l'adversaire de gauche a peut-être des points, et votre partenaire rien !
- On ne contraît donc pas avec des points, mais avec des levées de chute visibles.
- Aujourd'hui, devant la rareté de ce contre, celui-ci est devenu **CONVENTIONNEL** (SEF 2018, p. 81) :
 - Il montre un bicolore avec 5+ cartes dans une mineure ET 4 cartes dans une majeure.
 - ▶ C'est ce que l'on appelle le « contre Mineure-Majeure » (prévenir votre partenaire !).
 - Quelle que soit la vulnérabilité, on peut le nommer avec 9H (10HL), à condition que :
 - ▶ les points soient concentrés dans le bicolore. En outre, un singleton est le bienvenu.
 - Exemple : ♠RDV10 ♥3 ♦V82 ♣A10985 → Contre.

Principe : Le CONTRE sur 1SA indique un bicolore « Mineure-Majeure ».

Le 2♣ LANDY :

- Convention (quasi) universelle, elle indique un bicolore majeur du n°2.
 - Cette convention fait l'objet d'un cours séparé : Le 2♣ Landy. Premières notions :
- Le Landy indique plus une distribution que des points. Il promet 9 cartes entre les 2 majeures.
- 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.

Principe : 3 interventions sont conventionnelles contre 1SA d'ouverture : le X « Mineure-Majeure », le 2♣ Landy et le 2SA bicolore mineur.

¹ Le Lebensohl et le Rubensohl sont des conventions de défense du n°3 contre l'intervention sur 1SA. Pour notre part, nous adopterons le Rubensohl, plus facile et plus moderne, que nous étudierons ultérieurement.