

# LES INTERVENTIONS ET RÉVEILS SUR L'OUVERTURE DE 1SA

Comme toutes les enchères de défense vous allez examiner en priorité la distribution, mais l'ouvreur ayant déjà montré un minimum de 16 points il sera indispensable d'être strict sur la qualité de la distribution, tant pour les interventions que pour les réveils.

## 1. INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE DE 1SA

### 1.1. INTERVENTION PAR UNE COULEUR

Comme toute intervention au palier de deux, il vous faudra une couleur sixième. Compte tenu de la force de l'ouvreur, un singleton sera préférable.

❖ **AVEC SINGLETON :**

Une belle couleur sixième est suffisante.

♠ A D V 7 4 3  
♥ 5  
♦ V 8 5  
♣ 9 3 2

S	O	N	E
?			1SA

2♠

❖ **SANS SINGLETON :**

Il faudra au moins une couleur sixième et un gros honneur extérieur.

♠ A D V 7 4 3  
♥ 5 3  
♦ R 8  
♣ 9 3 2

S	O	N	E
?			1SA

2♠

### 1.2. INTERVENTION AVEC DES MAINS BICOLORE

Les interventions avec des mains bicolores se font toujours avec deux couleurs de bonne qualité.

❖ **BICOLORE MAJEUR : LE « LANDY »**

L'enchère de 2♣ promet cinq cartes à ♠ et cinq cartes à ♥. Elle demande au partenaire de choisir entre ces deux couleurs.

♠ R V X 6 3  
♥ A V 9 5 4  
♦ 7  
♣ D 5

S	O	N	E
?			1SA

2♣

## ATTITUDE DU RÉPONDANT

En réponse à un «Landy», vous ne devez regarder que les majeures et nommer la meilleure des deux.

▪ **Avec un maximum de trois atouts :**

♠ A 8 2  
♥ 7 3  
♦ V 5 4 2  
♣ R X 7 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
?			

2♠

Ou la moins mauvaise !

♠ 8 2  
♥ 3  
♦ 6 5 4 3 2  
♣ 7 6 4 3 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
?			

2♠

Quand vous ne saurez pas choisir quel contrat jouer, passez par l'enchère relais de 2♦. Vous demanderez ainsi au partenaire de choisir la majeure qu'il préfère.

♠ D 8 2  
♥ V 9 3  
♦ 6 2  
♣ 7 6 4 3 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
?			

2♦

Avec des espoirs de manche (deux honneurs dans la couleur du partenaire et un gros honneur extérieur) vous ferez un effort.

♠ D 8 2  
♥ R 9 3  
♦ A 2  
♣ 7 6 4 3 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
2♦ ?	—	2♥	—

3♥

Avec un autre gros honneur, vous nommerez la manche.

♠ D 8 2  
♥ R 9 3  
♦ A R  
♣ 7 6 4 3 2

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
2♦ ?	—	2♥	—

4♥

▪ **Avec quatre atouts :**

Avec une main minimum : soutien simple, mais avec une main correcte (trois honneurs) : soutien à saut.

♠ A 8 2  
♥ R X 7 3  
♦ 2  
♣ D V 7 4

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
?			

3♥

▪ **Avec cinq atouts :**

La manche directement, à moins que vous n'ayez une main extrêmement faible.

♠ A 8 2  
♥ R X 7 3 2  
♦ 2  
♣ D V 7

S	O	N	E
	1SA	2♣	—
?			

4♥

❖ **BICOLORE MINEUR : 2SA**

Comme toujours, lorsque l'enchère de 2SA n'est pas naturelle, il s'agit d'un appel pour les deux couleurs les moins chères. Enchère à ne faire qu'avec deux belles couleurs.

♠ 7  
♥ 9 5  
♦ R V X 6 3  
♣ A V 9 5 4

S	O	N	E
			1SA
?			

2SA

❖ **BICOLORE MAJEUR-MINEUR**

Avec une majeure cinquième et une mineure cinquième intervenez dans la majeure, comme si vous aviez six cartes. La présence d'une autre couleur longue vous apporte une sécurité distributionnelle.

### 1.3. INTERVENTION PAR CONTRE

L'intervention par « contre » montre une belle couleur et une reprise de main extérieure. Vous êtes sûr d'un minimum de six levées et avez un bon espoir de faire chuter.

Avec l'ouverture de 1SA, vous passez et laissez chuter tranquillement l'adversaire.

♠ R D V X 8 2  
♥ A 3  
♦ 9 2  
♣ V 7 4

S	O	N	E
			1SA
?			

X

Vous nommerez les ♠ avec une couleur moins solide, puisque vous n'avez alors que peu d'espoir de faire chuter 1SA.

## 2. RÉVEILS SUR L'OUVERTURE DE 1SA

### 2.1. RÉVEIL PAR UNE COULEUR

Avec une main correcte, un minimum d'une dizaine de points, vous pourrez réveiller avec cinq cartes. Réveillez toujours avec six cartes et un singleton.

♠ RDX82  
♥ A93  
♦ 92  
♣ X98

S	O	N	E
	1SA	—	—
?			

2♠

♠ X98642  
♥ 3  
♦ D92  
♣ V74

S	O	N	E
	1SA	—	—
?			

2♠

### 2.2. RÉVEIL AVEC DES MAINS BICOLORES

En réveil, le « Landy » peut se faire avec des mains beaucoup plus faibles et une distribution cinq-quatre.

♠ RX82  
♥ AD932  
♦ 9  
♣ X98

S	O	N	E
	1SA	—	—
?			

2♣

Sans soutien net du réveil, le relais à 2♦ prend ici tout son intérêt.

### 2.3. RÉVEIL PAR CONTRE

Le contre de réveil est atténué par rapport à celui d'intervention : une belle couleur cinquième et une reprise extérieure. Le partenaire passe avec une main correcte et entamera sa couleur la plus faible.

♠ A82  
♥ RDV92  
♦ 96  
♣ X98

S	O	N	E
	1SA	—	—
?			

X

Avec une main trop faible il dégagera à 2♣, vous laissant le choix du contrat final.