



Intervenir sur 1SA, 2♣ Landy, Contre majeur-mineur

par Olivier Giard

INTERVENTIONS SUR 1SA

Le critère le plus important pour intervenir sur 1SA est la distribution, ce qui veut dire qu'il vaut mieux passer avec des jeux réguliers, même avec du jeu.

Si vous devez intervenir avec des jeux faibles, faites attention à la vulnérabilité!

L'adversaire ouvre de 1SA, c'est à vous :

♠ RDV643
♥ A86
♦ 432
♣ 2
Une bonne intervention à 2♠ avec six belles cartes.

♠ AD987
♥ 4
♦ RV75
♣ R65
Seulement cinq cartes, mais avec un singleton et la valeur de l'ouverture.

♠ AD75
♥ R63
♦ AV5
♣ R97
Passer est l'option la plus raisonnable avec ce jeu plat.

On se rend donc compte que pour intervenir, il faut soit un unicolore, soit un jeu bicolore.

Le système français intègre trois interventions bicolores dans son arsenal :

- Le 2♣ Landy, pour les bicolores majeurs.
- Le Contre majeure-mineure.
- 2SA avec un bicolore mineur (au moins 5-5).

En réveil : Utilisez le même système tout en abaissant la force requise.

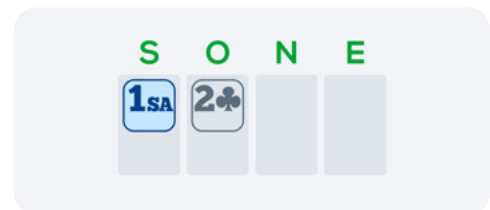
LE 2♣ LANDY

En intervention sur l'ouverture de 1SA, l'enchère de 2♣, est utilisée pour indiquer un bicolore majeur.

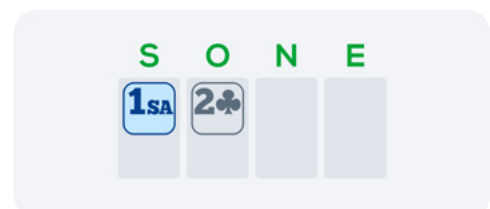
Le Landy est utilisé à partir de neuf cartes majeures (5-4) et d'une dizaine de points (la valeur de l'ouverture si vulnérable).

Plus la force diminue, plus elle doit être concentrée dans les deux majeures.

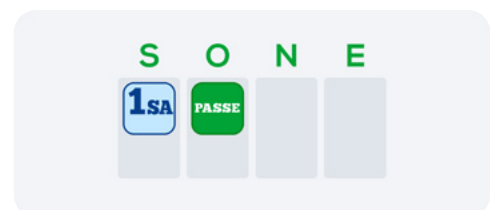
Exemples : (Vous êtes assis en Ouest)



♠ RDV64
♥ AD987
♦ 32
♣ 2
Enchère idéale! Vous êtes 5-5, vous avez l'ouverture et les points sont concentrés entre les deux couleurs. Que demande le peuple?



♠ A9876
♥ RDV10
♦ V32
♣ 6
Minimum, mais les Cœurs sont beaux et la distribution élégante.



♠ V432
♥ D9654
♦ RD
♣ RV
Les points y sont, mais les couleurs majeures sont anémiques. De plus, la distribution est la pire possible.

Réponses au Landy :

Comme toujours face à un bicolore, vous devez tenir compte de trois choses importantes :

- L'obligation de parler !
- La qualité de votre soutien : plus vous avez d'atouts, plus le bicolore deviendra puissant.
- L'emplacement de vos honneurs : ils seront utiles dans les couleurs longues du partenaire et inutiles (à l'exception des As) dans ses courtes.

Un exemple pour comprendre cette dernière notion :

♠ AD987
♥ AD987
♦ 32
♣ 2

① ♠ R654 *Avec le jeu n°1 en face du bicolore, vous réalisez sans trop d'effort dix levées en ne perdant que trois levées mineures.*
♥ R65
♦ 765
♣ 765

② ♠ 6543 *Avec le jeu n°2 qui possède le même nombre de points et la même distribution, vous risquez d'avoir du mal à faire huit levées.*
♥ 654
♦ R65
♣ R65

1. Les soutiens

2♥ ou 2♠

Ce sont des préférences pour la majeure choisie (plus long à Cœur ou à Pique) qui montrent le désir de jouer ce contrat si l'ouvreur ne possède pas de réserve.

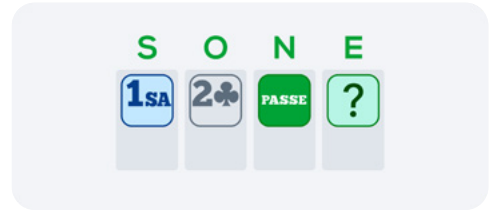
3♥ ou 3♠

Ces soutiens sont basés sur la distribution et nécessitent d'avoir quatre atouts (loi des levées totales).

4♥ ou 4♠

Deux possibilités, soit du jeu et un minimum de quatre atouts en attaque (pour les gagner), soit cinq atouts et de la distribution en défense (sacrifice contre un gain adverse).

Exemples :



♠ D73
♥ 5
♦ DV43
♣ V8542

2♠
Préférence.

♠ 9
♥ 32
♦ A6543
♣ R8543

2♥
Les Cœurs sont plus longs que les Piques.

♠ R632
♥ V4
♦ A10874
♣ 75

3♠
Soutien quatrième et de la distribution.

♠ D4
♥ R987
♦ AD875
♣ 42

4♥
Avec un bon espoir de les gagner.

♠ D9752
♥ 2
♦ R5432
♣ 64

4♠
En défense contre une manche adverse.

♠ 7643
♥ R64
♦ DV4
♣ DV7

2♠ seulement...
...les Dames et les Valets faisant peu de levées en face des courtes d'Ouest.

2. Le relais à 2♦

Un problème se pose lorsque l'on possède le même nombre de cartes dans chaque couleur majeure.

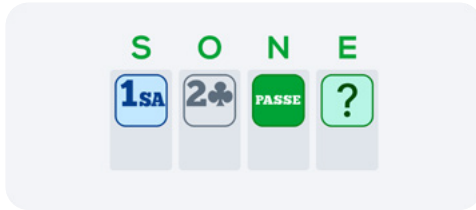
En effet, on ne peut deviner la couleur la plus longue du bicolore.

Le meilleur moyen reste donc de demander au partenaire de se décrire pour aboutir au meilleur contrat.

L'enchère de 2♦ est un relais (artificiel) qui demande la couleur la plus longue du bicolore (2♥ à égalité).

Vous l'utiliserez aussi avec les mains fortes qui ne permettent pas de donner un fit directement (souvent avec seulement trois atouts).

Exemples :



♠ R3
♥ 76
♦ 853
♣ A97653

2♦

Les Piques sont plus beaux que les Cœurs mais votre partenaire pourrait n'en avoir que quatre! Par la suite vous passerez sur son enchère de 2♥ ou 2♠, compte tenu de votre faiblesse.

♠ 764
♥ V53
♦ RV852
♣ D92

2♦

Mêmes raisons que précédemment, avec cette fois-ci la certitude de jouer dans le fit huitième.

(On peut aussi utiliser ce relais pour avoir l'occasion de reparler sur la réponse du partenaire.

♠ R32
♥ D7
♦ A42
♣ V6432

2♦

Que l'on fera suivre d'un soutien à Pique au palier minimum.

Le joueur ayant fait le Landy nommera sa couleur la plus longue au palier de deux, mais fera une autre enchère s'il détient une force maximum.

Exemples :



♠ RD105
♥ AV754
♦ 9
♣ R43

2♥

Intervention classique, on nomme sa majeure cinquième.

♠ RV743
♥ DV642
♦ R2
♣ 5

2♥

Avec un 5-5, préférez les Cœurs, plus économiques.

♠ RDV987
♥ ADV10
♦ 32
♣ 2

3♠

Faites un saut avec cette belle couleur sixième et cette main puissante en levées de jeu.

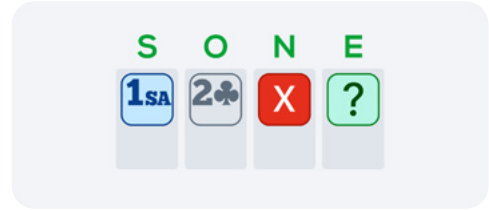
3. Après une enchère du n°3

Si l'adversaire parle sur le Landy, il n'y a plus de relais, seuls sont forcé les cue-bids.

Si l'adversaire contre et que vous avez une bonne mémoire, vous pouvez surcontrer pour demander au partenaire de nommer sa couleur la plus longue!

Le Passe indique alors une longue à Trèfle et 2♦ montre une longue à Carreau.

Exemples :



♠ 73
♥ 76
♦ 853
♣ AV10854

Passe

J'ai du Trèfle, qu'en penses-tu ?

♠ 764
♥ V53
♦ V853
♣ D92

Surcontre

Nomme ta majeure!

♠ 754
♥ 2
♦ 96542
♣ 8743

2♠

Et avec le sourire en plus!

4. Attitude de celui qui a fait un Landy

N'oubliez pas que vous avez contraint votre partenaire à nommer une majeure.

Soyez prudent sur une enchère de 2♥/♠. Reparler sur une enchère faible promet du jeu, essayez de décrire votre jeu.

Exemples :



♠ AV65
♥ RD1087
♦ 2
♣ D54

Passe

Votre partenaire est bien tombé, ne le punissez pas en surenchérissant.

♠ RD975
♥ AD63
♦ 2
♣ AD4

3♣
*Vous avez du jeu pour reparler
et vous indiquez votre résidu.*

LE CONTRE MAJEUR-MINEUR

1. L'intervention par contre

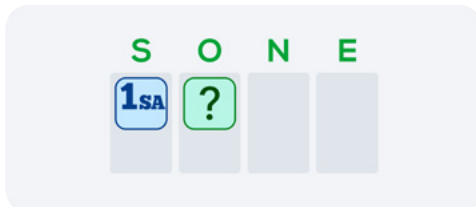
Classiquement, le Contre sur l'ouverture de 1SA est punitif (le plus souvent avec une couleur longue affranchissable).

Son usage étant assez rare, on a préféré l'utiliser dans un sens conventionnel pour être en mesure de décrire plus de mains sur 1SA.

Les conventions sont diverses et variées mais le standard actuellement penche vers un contre « majeur-mineur », c'est-à-dire promettant une majeure quatrième et une mineure au moins cinquième.

Au niveau de la force, vous promettez approximativement la valeur de l'ouverture. Avec un jeu plus faible, il faut des circonstances favorables (vulnérabilité favorable, mineure sixième...)

Exemples : (en Ouest)



♠ 2
♥ RD108
♦ ADV75
♣ 432

Contre
L'enchère du livre!

♠ A1063
♥ 2
♦ 43
♣ RV8754

Contre
*Faible en points mais
bonne distribution
(sauf peut-être rouge/trèfle).*

♠ R754
♥ D2
♦ R9654
♣ A4

Passe
*Pas de singleton, pas de belle
couleur... pas de bonne
raison pour se manifester.*

2. Les réponses

■ 2♣ : « Passe ou corrige » pour jouer 2♣ ou 2♦ en fonction de la longue mineure du contreur.

Le contreur doit passer s'il possède des Trèfles et rectifier à 2♦ si sa longue est à Carreau. Passez si les Carreaux vous conviennent; cherchez sa majeure en commençant par les Cœurs sinon.

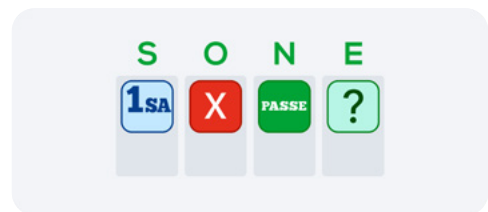
■ 2♦ : Nomme ta majeure quatrième (idéalement avec au moins quatre cartes dans chaque majeure).

Le contreur nomme sa majeure tout simplement !

■ 2♥/♠ : Naturel avec une bonne couleur sixième (jouable en face d'un singleton).

Le contreur passe ou reparle avec une main forte ou bien fittée.

Exemples : (en Est)



♠ A2
♥ 9752
♦ D9654
♣ 74

2♣
*Votre partenaire est favori pour
avoir du Trèfle et du Pique.*

♠ 29754
♥ D865
♦ R542
♣ 2

2♦
*Idéal, vous avez le soutien
dans chaque majeure.*

♠ RD10875
♥ 82
♦ D754
♣ 4

2♠
*Sûrement le meilleur contrat
en face du bicolore Trèfle-
Cœur présumé d'Ouest.*

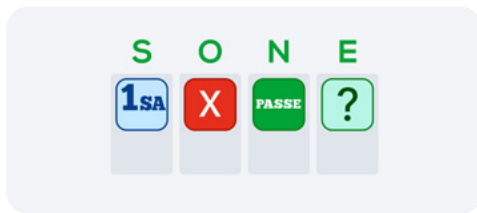
Reprenons un jeu d'Ouest qui contre l'ouverture de 1SA :

♠ AD987
♥ AD987
♦ 32
♣ 2

■ Sur une réponse de 2♣, nommez vos Carreaux (2♦).
■ Sur une réponse de 2♦, nommez vos Cœurs (2♥).
■ Sur une réponse de 2♠, passez !

3. Les autres cas

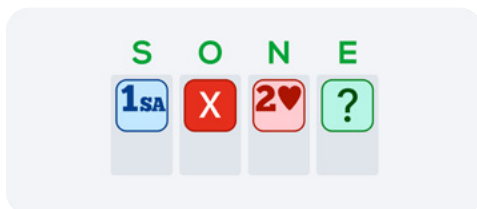
- Vous pouvez transformer le Contre en Contre punitif avec du jeu et de quoi supporter l'entame dans la couleur longue du partenaire, il suffit pour cela de passer!



♠ A65
♥ 65
♦ R74
♣ AV1085

Passez, vous êtes majoritaire en points et vous apportez le Roi de Carreau dans l'entame plus que probable de votre partenaire. Ça devrait être cher.

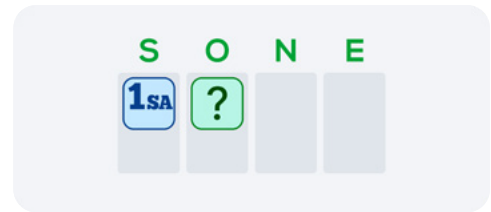
- Si le n°3 fait une enchère, vous n'êtes plus obligé de parler! Les enchères sont naturelles et compétitives et le Contre est d'appel sur une couleur, le contreur pouvant bien évidemment passer si la couleur adverse correspond à la sienne!



♠ AV65
♥ 43
♦ R62
♣ V1054

Si l'enchère de 2♥ est naturelle, contretez pour couvrir tous les cas: vous supportez toutes les autres couleurs ainsi qu'un Passe d'Ouest s'il détient quatre beaux Cœurs.

- Avec un jeu trop fort pour intervenir naturellement: contretez puis nommez votre couleur (au besoin en faisant un saut).



♠ ARV54
♥ 2
♦ RD65
♣ AV4

Vous avez trop de jeu pour dire 2♣.

Commencez par contreter et nommez ensuite vos Piques sur l'enchère probable de 2♣ de votre partenaire. Il comprendra que vous avez un jeu fort puisque vous ne nommez pas de mineure.

Sur une enchère de 2♦, vous seriez assuré d'un fit à Pique et il faudrait dire 3♠ pour montrer le jeu fort.