

INTERVENTION PAR 1SA

1. Contexte

L'intervention par **1SA** est généralement présentée comme équivalente à l'ouverture de **1SA** avec un arrêt solide dans la couleur d'ouverture. Beaucoup préconisent la zone 16-18H plutôt que 15-17H. Indifférent pour la suite, le risque est équivalent.

Intervenir avec une main intermédiaire régulière est particulièrement risqué.

Risque, d'une pénalité couteuse à **1SA** ou au niveau de **2** à la couleur sans fit de **8** cartes, lorsque l'adversaire détient la majorité des points.

La situation est très différente de celle de l'ouverture de **1SA**.

D'abord, le total des **2** autres mains est plafonné à seulement 11-12H.

La probabilité d'une manche et celle d'un **Contre** punitif adverse sont équivalentes (9+H dans l'une de ces **2** mains).

On se retrouve donc le plus souvent en situation compétitive pour une partielle.

L'intervention par **1SA** promet des valeurs dans la couleur d'ouverture, ce qui réduit d'autant celles dans les **3** autres couleurs (peu propice aux contrats à la couleur).

Cependant, le partenaire dispose du **Cue-bid** comme enchère forcing, ce qui permet d'affecter, **quelle que soit l'ouverture (mineure ou majeure)**, les réponses naturelles au niveau de **2** aux unicolores faibles. Plutôt que **Passe** par défaut.

2. Les réponses

2-1 A la couleur (naturelles).

- au niveau de **2** : unicolore faible. Arrêt
- au niveau de **3** : unicolore de 10+H. Supporte le rebid à **3SA**.
- au niveau de **4** en majeure : pour les jouer.

2-2 A SA

- **2SA** : naturel, 8-9H
- **3SA** : pour les jouer.

2-2 En Cue-bid (Baron majeur)

A partir de 8H et selon le niveau imposé, sans couleur cinquième, et avec au moins une majeure quatrième non nommée. L'ouvreur déclare en priorité sa majeure quatrième la moins chère. Sans majeure, repli à **SA (2SA ou 3SA)**.

3. Echapper au Contre punitif du joueur N°3

La couleur d'ouverture est exclue, et on ne déclare que les **3** couleurs restantes.

3-1 Le surcontre

Avec une couleur de **5** cartes.

L'intervenant rectifie obligatoirement à **2♣**. Le répondant « **Passe** ou corrige ».

3-2 Préférence à la couleur

Avec un 4-4, on déclare la moins chère.

Recherche d'un fit 4-3. L'intervenant **Passe** avec **3** cartes. Sinon, il déclare sa couleur troisième la moins chère. Le répondant « **Passe** ou corrige ».

3-3 Passe

Sans préférence, et une main régulière.

L'intervenant dispose à son tour des **2** options précédentes, le **Surcontre** avec une couleur de **5** cartes, et la moins chère d'un 4-4. Développements analogues à ceux ci-dessus. Simple inversion répondant / intervenant.

Alternative : La convention **1SA Raptor** (voir **Interventions Tapioca**).