

# Le Tapioca

## Les interventions directes sur les ouvertures naturelles de 1 à la couleur

### Plan

Généralités	2
Les interventions naturelles à la couleur	3-4
Les conventions pour les bicolores	5-6
L'intervention en Contre	7
Les tricolores forts	8
Le tableau récapitulatif des interventions	9

Canevas des interventions directes				
	1♣	1♦	1♥	1♠
1♦	Naturel			
1♥	Naturel	Naturel		
1♠	Naturel	Naturel	Naturel	
1SA	Bicolore	Bicolore	Bicolore	Bicolore
2♣	Bicolore	Naturel	Naturel	Naturel
2♦	Deux faible	Bicolore	Naturel	Naturel
2♥	Deux faible	Deux faible	Bicolore	Naturel
2♠	Deux faible	Deux faible	Deux faible	Bicolore
2SA	Tricolore fort	Tricolore fort	Tricolore fort	Tricolore fort
3♣	Proposition 3SA	Barrage	Barrage	Barrage
3♦	Barrage	Proposition 3SA	Barrage	Barrage
3♥	Barrage	Barrage	Proposition 3SA	Barrage
3♠	Barrage	Barrage	Barrage	Proposition 3SA
3SA	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible

## Généralités

### 1. Classification des distributions en intervention.

#### 1-1. *Unicolores*

Ce sont les mains qui, dans les trois couleurs restantes (hormis la couleur d'ouverture), comportent une seule couleur au moins cinquième, non accompagnée d'une couleur quatrième de plus de 4H.

Exception : les mains qui comportent une couleur septième et plus, sont des unicolores, même si la seconde couleur est quatrième.

#### 1-2. *Bicolores*

Ce sont les mains dont, parmi les trois couleurs restantes (hormis la couleur d'ouverture), la deuxième plus longue est au moins quatrième. On distingue :

- les plésio-bicolores \* (mains 5-4 sans chicane, et mains 6-4),
- les bicolores (mains 5-5, 6-5 et 6-6).

\* Néologisme personnel pour désigner spécifiquement ces bicolores 5-4 et 6-4.

#### 1-3. *Tricolores*

Ce sont les mains dont chacune des trois couleurs restantes (hormis la couleur d'ouverture) est au moins quatrième.

#### 1-4. *Régulières*

Ce sont les mains qui ne comportent, ni chicane, ni singleton, ni deux doubletons.

### 2. Evaluation des mains

Les points d'honneur (H) : As = 4, Roi = 3, Dame = 2 et Valet = 1.

Les points de distribution sont calculés comme suit :

- points de longueur ( L ) : 1 point pour chaque carte d'une couleur à partir de la cinquième incluse.
- points de soutien ( S ) : différence entre le nombre de cartes détenues à l'atout et celui de la couleur la plus courte de la main (atout inclus).

## Les interventions naturelles à la couleur

### 1. Les distributions

Ces interventions naturelles décrivent un unicolore, ou un plésio-bicolore (5-4 ou 6-4) dont la **couleur quatrième est la moins chère des deux**.

L'intervention en mineure dénie une majeure quatrième, à l'exception des mains 7-4 et 8-4.

**Qualité de la Couleur d'Intervention (QCI) :** Somme du nombre de cartes et du nombre d'Honneurs dans la couleur d'intervention. Le Valet compte s'il est accompagné d'un gros Honneur, et le 10 compte s'il est accompagné du Valet.

### 2. Les interventions sans saut

#### 2-1. Les conditions d'intervention

Jusqu'à 16-17H. Au-delà l'option du **Contre** est à considérer (voir page 7).

- au **niveau de 1**, QCI au moins égal à 7, **et** couleur cinquième. Les deux conditions requises, sauf à vulnérabilité favorable.
- au **niveau de 2**, QCI au moins égal à 8, **et** couleur sixième. Les des deux conditions requises, sauf à vulnérabilité favorable.

#### 2-2. Les réponses aux interventions au niveau de 1

##### 2-2.1. Les réponses fittées

Avec un fit troisième (réponses n'imposant pas le **niveau de 3**) :

- soutien au **niveau de 2** : 6-10HS.
- cue-bid au **niveau de 2** : à partir de 11HS (**limite ou mieux**).

L'intervenant précise sa main :

- intervention médiocre : répétition simple.
- sinon :
  - répétition à saut : 6 cartes.
  - **2♦** ou **2♥** : bicolore économique 5-4.
  - **2SA** : arrêt dans la couleur d'ouverture.

Avec un fit quatrième (réponses imposant au moins le **niveau de 3**) :

- soutien direct au **niveau de 3** : jusqu'à 6/7HS (barrage).
- soutien direct au **niveau de 4** : fit cinquième, jusqu'à 6/7HS (barrage).
- cue-bid à **saut au niveau de 3** (mixed raise) : avec 8-10HS.
- nouvelle couleur à **saut** : **Jump-fit**. Couleur cinquième consistante. Valeurs concentrées dans les 2 couleurs. Recherche de double fit.
- cue-bid à **saut au niveau de 4** : **Splinter**. Singleton ou chicane dans la couleur d'ouverture. Valeurs éparses.

##### 2-2.2. Les réponses naturelles à SA

- **1SA** (un demi-arrêt garanti) : 8-11H.
- **2SA** (un arrêt garanti) : 12-14H.
- **3SA** : pour les jouer.

##### 2-2.3. Les changements de couleur

- au **niveau de 1** : naturel, non forcing.
- au **niveau de 2**, avec ou sans saut : couleur au moins cinquième, forcing.

#### 2-3. Les réponses aux interventions au niveau de 2

##### 2-3.1. Les réponses aux interventions à **2♣** et à **2♦** (pas de majeure quatrième)

L'alternative : recherche d'un contrat à **SA**, sinon soutiens compétitifs (barrages).

Les réponses naturelles à **SA**

- **2SA** (un arrêt garanti) : 12-14H.
- **3SA** : pour les jouer.

Les invitations à jouer **3SA** (fit troisième garanti) :

- cue-bid : régulier, sans arrêt dans la majeure d'ouverture.
- nouvelle couleur : naturel, sans arrêt dans la couleur d'ouverture.

Les soutiens directs : barrages selon loi des levées totales.

### 2-3.2. Les réponses à l'intervention à 2♥ (mineure quatrième possible).

Avec un fit ♥ troisième :

- soutien à 4♥ : jusqu'à 5/6HS. Un gros honneur troisième ou fit quatrième (barrage).
- soutien à 3♥ : 6/7-11HS.
- cue-bid à 2♠ : à partir de 11/12HS. L'intervenant précise sa main :
  - intervention médiocre : 3♥.
  - sinon :
    - 4♥ : conclusif.
    - 3♣ ou 3♦ : bicolore économique, plutôt 5-4 que 6-4.
    - 2SA : arrêt dans la couleur d'ouverture.
- **Jump-fit** à 4♣ ou 4♦ : couleur cinquième consistante. Recherche double fit.

Les réponses naturelles à SA

- **2SA** (un arrêt garanti) : 12-14H.
- **3SA** : pour les jouer.

Les changements de couleur à 3♣ ou 3♦

- misfit, couleur cinquième. Non forcing.

### 3. Les interventions à saut (barrages)

Jusqu'à 10H, sans deux levées de défense extérieures.

- deux faible (2♦, 2♥ ou 2♠) : QCI au moins égal à 8, et couleur en principe sixième.
- au **niveau de 3** : QCI au moins égal à 9, et couleur en principe septième.
- au **niveau de 4** : QCI au moins égal 10, et couleur en principe huitième.

Les réponses génériques :

- soutien simple : fit troisième et 6-9H.
- cue-bid : proposition de manche avec soutien.
- déclaration directe de la manche : conclusif.
- changement de couleur : naturel, forcing un tour (sauf après **Passe**).

Les réponses complémentaires aux deux majeurs faibles :

- cue-bid imposant le **niveau de 4** : **Splinter**. Fit et singleton ou chicane.
- nouvelle couleur à saut : **Jump-fit**. Fit et couleur cinquième consistante.
- relais à **2SA** (fit d'au moins 2 cartes). L'intervenant précise sa main :
  - couleur économique y compris en cue-bid : As ou Roi,
  - répétition de la couleur : négatif.

### 4. Attitude en intervention

La longueur détenue dans la couleur d'ouverture permet d'évaluer les chances respectives de l'existence d'un fit. Les cartes restantes dans la couleur d'ouverture sont forcément détenues dans les deux autres mains. Equitablement en première hypothèse.

Une chicane ou un singleton dans la couleur d'ouverture est donc en faveur d'un fit dans la couleur d'ouverture au détriment d'un fit dans la couleur d'intervention.

A l'inverse, une longue (4 cartes et plus) dans la couleur d'ouverture est en faveur d'un fit dans la couleur d'intervention, au détriment d'un fit dans la couleur d'ouverture.

La première situation invite à une attitude agressive, pour immédiatement gêner les adversaires probablement fittés.

La seconde invite à une attitude modérée, puisqu'un fit adverse est encore hypothétique.

### 5. Cue-bid à saut

Cue-bid mineur et majeur (3♣, 3♦, 3♥, et 3♠).

Mineure septième commandée par As, Roi, et Dame (couleur affranchie).

Le partenaire déclare **3SA** avec un arrêt dans la couleur d'ouverture.

Sinon il déclare la mineure la plus économique (3♦ sur le cue-bid à 3♣, 4♣ dans les trois autres cas). L'intervenant « **Passe** ou corrige »

## Les conventions pour les bicolores

### 1. Les distributions bicolores

Ces conventions décrivent les mains :

- plésio-bicolores (5-4 et 6-4) dont la **couleur quatrième est à la fois, une majeure, et la plus chère des deux.**
- bicolores (5-5, 6-5, et 6-6).

Dans tous les cas **la couleur la moins chère du bicolore est au moins cinquième.**

Le bicolore mineur est au moins 5-5, sinon on intervient dans la mineure la plus longue.

La probabilité des plésio-bicolores est 5,4 fois supérieure à celle des bicolores. Ils sont traités pour moitié par l'intervention naturelle à la couleur, et pour moitié par les conventions pour les bicolores. Ces dernières sont donc à peu près **3,5 fois plus fréquentes** que leurs homologues habituelles dédiées uniquement aux bicolores au moins 5-5.

### 2. Les conditions d'intervention

Une majeure quatrième de moins de 5H est ignorée (Intervention à la couleur).

La somme des points H et du nombre de cartes dans les 2 couleurs les plus longues, s'exprime en points Hb.

Interventions bicolores de 18 à 25 Hb.

Au-delà, interventions naturelles à la couleur, ou **Contre** (voir page 7).

### 3. L'intervention par 1SA Raptor étendu aux 5-5

Cette intervention décrit une main avec deux couleurs de **rangs différents**. Une couleur certaine et deux couleurs possibles.

1♣ 1SA (5♦ et 4+♥ ou ♠)

1♦ 1SA (5♣ et 4+♥ ou ♠)

1♥ 1SA (4+♠ et 5♣ ou ♦)

1♠ 1SA (4+♥ et 5♣ ou ♦)

### 4. L'intervention en cue-bid

Cette intervention décrit une main avec deux couleurs de **même rang**. Couleurs certaines.

1♣ 2♣ (5♥ et 4+♠)

1♦ 2♦ (5♥ et 4+♠)

1♥ 2♥ (5♣ et 5♦)

1♠ 2♠ (5♣ et 5♦)

### 4. Les développements

#### 4-1. Les réponses génériques :

- simple préférence dans une couleur **certaine** : repli.
- soutiens à saut dans la couleur **certaine** : barrages (loi des levées totales).
- **3SA** pour les jouer.

#### 4-2. Après intervention par 1SA Raptor

**Relais** à 2♣ : « **Passe** ou corrige » (faible et non forcing) pour jouer en mineure après ouverture majeure.

**2SA** : 4 cartes dans les deux couleurs possibles sans soutien dans la couleur certaine.

**Relais** pour lever l'incertitude en majeure.

Sur ouverture mineure : Relais en cue-bid (Puppet Stayman).

1♣ 1SA -P- 2♣  
2♦ Majeure quatrième  
2♥ Positif, 5♥  
2♠ Positif, 5♠

1♦ 1SA -P- 2♦  
2♥ Positif, 5♥  
2♠ Positif, 5♠  
3♣ Majeure quatrième

Sur ouverture majeure : Relais à 2♦ (2♣ est « Passe ou corrige »)

1♥ 1SA -P- 2♦  
 2♥ Positif, 5♠  
 2♥, 4♠

1♠ 1SA -P- 2♦  
 2♥ Négatif, 4♥  
 2♠ Positif, 5♥

#### 4-3. Après intervention en Cue-bid

Sur ouverture mineure.

Relais à 2SA : interrogation sur la longueur à ♠

1♣ 2♣ -P- 2SA  
 3♣ (cue-bid) : 5♠  
 3♦ Négatif : 5-4-3-1  
 3♥ Négatif : 5-4-2-2  
 3♠ Bicolore 6-5 : 5♠ et 6♥

1♦ 2♦ -P- 2SA  
 3♣ Négatif : 5-4-3-1  
 3♦ (cue-bid) : 5♠  
 3♥ Négatif : 5-4-2-2  
 3♠ Bicolore 6-5 : 5♠ et 6♥

Sur ouverture majeure.

2SA : naturel, arrêt dans les deux majeures, proposition de manche à 3SA.

1♥ 2♥ -P- 2SA  
 3♣ Négatif, pour « Passe ou corrige »

1♠ 2♠ -P- 2SA  
 3SA Positif

## Le contre d'appel

### 1. Le contre d'appel

#### 1-1. Les tricolores limités à 16/17 HS

Le **Contre** d'appel couvre **uniquement** les tricolores suivants :

- 4-4-4-1 : la distribution typique,
- 4-4-3-2 : lorsque la couleur troisième est mineure,
- 5-4-4-0 : lorsque la couleur cinquième est la plus chère, sinon intervention bicolores

\*A partir de 17/18HS, intervention tricolore à **2SA** (Voir page 8).

Dans les deux cas, c'est le partenaire qui choisit la couleur d'atout, sa couleur la plus longue. En conséquence, la main est directement évaluée en points HS en ajoutant aux points H, la différence du nombre de cartes entre les deux couleurs les plus courtes (points S). Réévaluation ultérieure, une fois la couleur d'atout établie.

#### 1-2. Les unicolores forts

A partir de 17/18H. Eviter le **Contre** avec une courte (chicane ou singleton) dans une majeure non nommée.

Lorsque la couleur est moins chère que la couleur d'ouverture, l'intervention naturelle au **niveau de 2** donne une meilleure image de la main. Priorité à la distribution.

#### 1-3. Les mains régulières

Mains de 16H et plus. L'intervention par **1SA** est utilisée pour les bicolores (**1SA** Raptor).

### 2. Développements

#### 2-1. Les réponses

Elles sont fondées sur l'hypothèse minimale, c'est-à-dire une main de 13HS (soit de 9H au minimum) et qui garantit un soutien majeur de 4 cartes.

- les réponses obligées au niveau de 1 (**1SA** inclus) : moins de 9H, au mieux.
- les réponses proposition de manche, de 9 à 12H :
  - **2♥/2♠** : naturel (4 cartes). Sinon,
  - **2SA** : main régulière et un arrêt dans l'ouverture. Sinon,
  - **2♣/2♦** : meilleure mineure.
- les soutiens compétitifs en majeure au niveau de 3 : loi des levées totales. Avec un unicolore fort le partenaire avise.
- le cue-bid forcing de manche : le partenaire indique son type de main.

#### 2-2. Les rebids après Contre

Le premier rebid est toujours naturel.

La rebid libre de **1SA** est encourageant (mieux que le minimum).

La rebid de **2SA** ou de **3SA** sans saut indique une main régulière de 16H et plus.

La rebid de **3** à la couleur indique un unicolore fort.

## Les tricolores forts

### Saut à 2SA

Tricolores à partir de 17/18HS, sans limite supérieure. Soit un minimum de 13 à 17H selon distribution.

Les réponses sont naturelles :

- **3** à la couleur (hors cue-bid) : simple préférence.
- cue-bid mineur : transfert du choix de l'atout majeur.
- cue-bid majeur : transfert du choix de l'atout mineur.
- **3SA** : pour les jouer.
- manche en majeure : conclusion.
- **4** en mineure : proposition.
- **4SA** : Blackwood.



## Tableau récapitulatif des interventions directes

	1♣	1♦	1♥	1♠
1♦	Naturel Ni 4♥ ni 4♠			
1♥	Naturel Sans 4♠ 4♦?	Naturel Sans 4♠ 4♣?		
1♠	Naturel 4♦? 4♥?	Naturel 4♣? 4♥?	Naturel 4♣? 4♦?	
1SA	Bicolore 5♦ et 4+♥ ou ♠	Bicolore 5♣ et 4+♥ ou ♠	Bicolore 4+♠ et 5♣ ou ♦	Bicolore 4+♥ et 5♣ ou ♦
2♣	Bicolore 5♥ et 4+♠	Naturel Ni 4♥ ni 4♠	Naturel Sans 4♠ 4♦?	Naturel Sans 4♥ 4♦?
2♦	Deux faible Ni 4♥ ni 4♠	Bicolore 5♥ et 4+♠	Naturel Sans 4♠ 4♣?	Naturel Sans 4♥ 4♣?
2♥	Deux faible 6♥ sans 4♠	Deux faible 6♥ sans 4♠	Bicolore 5♣ et 5♦	Naturel 4♣? 4♦?
2♠	Deux faible 6♠ sans 4♥	Deux faible 6♠ sans 4♥	Deux faible 6♠	Bicolore 5♣ et 5♦
2SA	Tricolore fort	Tricolore fort	Tricolore fort	Tricolore fort
3♣	Proposition 3SA Arrêt ♣ ?	Barrage 7♣	Barrage 7♣	Barrage 7♣
3♦	Barrage 7♦	Proposition 3SA Arrêt ♦ ?	Barrage 7♦	Barrage 7♦
3♥	Barrage 7♥	Barrage 7♥	Proposition 3SA Arrêt ♥ ?	Barrage 7♥
3♠	Barrage 7♠	Barrage 7♠	Barrage 7♠	Proposition 3SA Arrêt ♠ ?
3SA	Disponible A convenir	Disponible A convenir	Disponible A convenir	Disponible A convenir

### Légende

#### Longueur des couleurs :

5♥ : 5 cartes ou plus à ♥,

4+♦ : 4 cartes ou plus à ♦,

4♣? : peut-être 4 cartes à ♣, mais jamais 5.

#### Arrêts :

Arrêt ♠ ? : Demande d'arrêt à ♠.