

Les principes et systèmes d'intervention sur 1 SA

I Principes

L'intervention sur 1 SA ne présente un intérêt que dans 2 cas :

- le contrat peut nous appartenir, car le joueur n°2 a un jeu assez fort et distribué
- elle permet de trouver un bon contrat de défense, car on a un jeu très distribué et que la vulnérabilité l'autorise

Par exemple, si l'on est Rouge contre Vert avec un jeu moyen en points, il ne sert à rien de décrire un bicolore mineur : si les adversaires ont du jeu, ils auront les majeures ou un jeu de SA et on ne pourra pas défendre à haut niveau à cause de la vulnérabilité. L'intervention servira juste à leur dévoiler la distribution. Si les adversaires n'ont pas de jeu, ils chuteront probablement tous les contrats qu'ils joueront.

De même, s'ils sont rouges, il peut être intéressant de les laisser jouer, sachant qu'ils vont chuter et qu'on n'aura probablement qu'une partielle à jouer.

Ex : ♠ ARDV652 ♥ 63 ♦ A3 ♣ 52

Si l'on est vert et que les adversaires sont rouges, il peut être bien joué de ne pas intervenir sur 1SA. Si c'est le contrat final, les adversaires chuteront de 2 et on marquera 200 au moins si le partenaire n'a rien (on ne peut alors marquer que 110 à 2 ♠) et si le partenaire a un peu de jeu, on ne sera pas sûr de gagner une manche alors que les adversaires vont chuter plus lourdement. Si les adversaires font un Texas, il sera toujours temps d'annoncer ses ♠. Les jours de chance, les adversaires peuvent annoncer 1SA – 3SA pour moins 4.

Les principes généraux qui doivent guider le choix du système sont les suivants :

- l'ouvreur ayant déjà décrit une main régulière de 15-17 H, le joueur n°3 sera moins gêné par l'intervention pour trouver leur contrat en attaque ou en défense, surtout avec les conventions de défense telles que le Lebensohl ou le Rubensohl. Par conséquent les mains très distribuées, mais relativement faibles en points doivent pouvoir être décrites rapidement, avant d'être débordé.
- pouvoir disposer éventuellement d'un tour d'enchères supplémentaires lorsque l'on dispose d'un jeu fort, afin de trouver une éventuelle manche.
- essayer de faire entamer l'ouvreur du SA.

De ces principes découle les règles d'un système optimal :

- décrire les mains bicolores, si possible complètement
- enchérir en Texas, afin de faire entamer l'ouvreur et de disposer d'un autre tour d'enchères pour pouvoir décrire un jeu fort

II Le contre

Initialement il montrait l'équivalent de l'ouverture de 1SA.

Lorsque l'ouverture de 1SA était bien cadrée et plus forte (main 4333, 4432 et 5332, zone 16-18), on s'est aperçu que ce contre était dangereux : dès que le partenaire n'avait rien, on n'avait plus de solution de repli avec un jeu plat.

On a donc décidé souvent de lui donner une autre signification (unicolore ou bicolore).

A l'heure actuelle, les ouvertures de 1SA deviennent souvent beaucoup plus élastiques en points et en distribution : 15 voire 14 points H, distributions 5-4, majeures 5°, couleur 6°, etc.

Il peut être intéressant de lui redonner sa vocation primitive, afin :

- de retrouver un contrat avec un jeu relativement plat et fort, sans quoi on risque d'être démuni
- de jouer 1 SA contré, surtout si les adversaires sont rouges.

IV Quelques systèmes d'intervention

	Dont	Cdh	Dont modifié	Brozel	Astro Pinpoint	CAPP	CAPP modifié	CAPP Crowhurst
X	♣/♦/♥/♠	Punitif	♣/♦/♥/♠	♣/♦/♥/♠	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif
2 ♣	♣ + ♦/♥/♠	♣ + ♦/♥/♠	♣ + ♥/♠	♥ + ♣	♥ + ♣	♣/♦/♥/♠	♦/♥/♠	♥ + ♠
2 ♦	♦ + ♥/♠	♦ + ♥/♠	♦ + ♥/♠	♥ + ♦	♥ + ♦	♥ + ♠	♥ + ♠	♥/♠
2 ♥	♥ + ♠	♥ + ♠	♥ + ♠	♥ + ♠	♥ + ♠	♥ + ♣/♦	♥ + ♣/♦	♥ + ♣/♦
2 ♠	♠ (faible)	♠	♠ (faible)	♠ + ♣/♦	♠ ou ♠ + ♣/♦	♠ + ♣/♦	♠ + ♣/♦	♠ + ♣/♦
2SA			♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦
3 ♣		♣			♣		♣	♣
3 ♦		♦			♦			♦
3 ♥		♥			♥			

	Simpleton	Landy	Landy sournois	Suction Redwood	Suction Twerb	Hello	Hello modifié
X	Punitif	Punitif	♣/♦/♥/♠	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif
2 ♣	♣/♦/♥/♠	♥ + ♠	♣ + ♦	♦ ou ♥+♠	♦ ou ♥+♠	♦ ou ♥/♠+♣/♦	♦ ou ♥/♠+♣/♦
2 ♦	♠ + ♦	♦	♥ + ♠	♥ ou ♠+♣	♥ ou ♠+♣	♥	♥ + ♠
2 ♥	♠ + ♥	♥	♥ + ♣/♦	♠ ou ♣+♦	♠ ou ♣+♦	♥ + ♠ (faible)	♥
2 ♠	♠ + ♣	♠	♠ + ♣/♦	♣ ou ♦+♥	♦+♠ ou ♣+♥	♠	♠
2SA	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦ (fort)	♦+♠ ou ♣+♥	♣ ou ♦+♥	♣	♣ + ♦
3 ♣	♣ + ♥	♣				♣ + ♦	♣
3 ♦	♦ + ♥					♥ + ♠ (fort)	

	Miroir Hamilton	Astro	Aspro	Asptro	Asptro Kastro	Mohan	Cansino	Cansino modifié
X	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif
2 ♣	♥/♠ + ♣/♦	♥ + ♣/♦	♥ + ♣/♦/♠	♥ + ♣/♦/ shorter ♠	♥ + ♣/♦/ longer ♠	♥ + ♠	♣+♦+♥/♠ ou ♣+♥+♠	♣+♦+♥/♠ ou ♣+♥+♠
2 ♦	♥ + ♠	♠ + ♣/♦/♥	♠ + ♣/♦	♠ + ♣/♦/ shorter ♥	♠ + ♣/♦/ longer ♥	♥	♥ + ♠	♦ + ♥ + ♠
2 ♥	♥	♥	♥	♥	♥	♠	♥	♥
2 ♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠ + ♣/♦	♠	♠
2SA	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♥ + ♣/♦	♣ + ♦	♣ + ♦
3 ♣		♣	♣	♣	♣		♣	♣
3 ♦		♦	♦	♦	♦		♦	♦

	Sharples	Sharples modifié	Ripstra	Anti	Roche	Wallis modifié	Narre 84
X	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	Punitif	6 ♥ ou 4 ♥ + 5 ♣/♦/♠
2 ♣	Toute main avec 4 ♠ et +	Toute main avec 4 ♠ et +	♥ + ♠ + ♣	♦ ou ♥+♠	Régulier 12-14, 3♣ et +	♥/♠ + ♣/♦	6 ♠ ou 4 ♠ + 5 ♣/♦/♥
2 ♦	Toute main courte à ♣	Toute main courte à ♣ ou ♣ + ♦	♥ + ♠ + ♦	♥ ou ♠ + ♣/♦	♦	♥ + ♠	♥ + ♣/♦/♠
2 ♥	♥	♥	♥	♥ + ♣/♦	♥	♥	♠ + ♣/♦
2 ♠	♠	♠	♠	♣ + ♦	♠	♠	Bicolore fort
2SA	♣ + ♦	♣ + ♦					♣
3 ♣	♣	♣	♣		♣		♦
3 ♦	♦	♦	♦				

	Marvin (SA faible)	Marvin (SA fort)	Texas	Texas modifié	Woolsey	Astro Wright
X	Punitif	♣+♦+♥ ou ♦+♥ ou ♥	Punitif	♣ ou ♦ + ♥	♣/♦ 5° + ♥/♠ 4°	♠ + ♣/♦/♥
2 ♣	♦+♥+♠ ou ♥+♠ ou ♠	♦+♥+♠ ou ♥+♠ ou ♠	♦	♦ ou ♥ + ♠	♥ + ♠	♥ + ♣
2 ♦	♥+♠+♣ ou ♠+♣ ou ♣	♥+♠+♣ ou ♠+♣ ou ♣	♥	♥	♥/♠	♥ + ♦
2 ♥	♠+♣+♦ ou ♣+♦ ou ♦	♠+♣+♦ ou ♣+♦ ou ♦	♠	♠	♥ + ♣/♦	♥ + ♠
2 ♠	♣+♦+♥ ou ♦+♥ ou ♥	♠ (faible)	♣	♣ + ♦	♠ + ♣/♦	♠
2SA	♣/♦	♣/♦			♣ + ♦	♣ + ♦
3 ♣	♣ + ♥	♣ + ♥			♣	♣
3 ♦	♦ + ♠	♦ + ♠			♦	♦

	Jumpball	Nicole	Broos	Transfer Hamil- ton	Hamilton 3's	Landy Chemla	Pendule
X	♣ ou ♦+♥ ou ♥+♠ ou bon ♠	♣/♠ ou ♦/♥	♣ ou ♥/♠ ou ♦/♥/♠	♣ ou ♣ + ♥/♠ ou ♥/♠	Punitif	♣/♦	♣ ou ♥+♠ ou ♦+♥+♠
2 ♣	♦ ou ♣+♥ ou ♣+♠	♦ ou ♥ + ♠	♣ + ♥/♠	♦ ou ♦ + ♥/♠	♣/♦/♥/♠ ou 4 ♠ + 6 ♣/♦	♥ + ♠	♦ ou ♠+♣ ou ♥+♠+♠
2 ♦	♦ + ♠	♥ ou ♠ + ♣	♦	♥ ou ♥ + ♣/♦ (fort)	♥ + ♠	♥	♥ ou ♣+♦ ou ♠+♣+♦
2 ♥	♥	♥ + ♣	♥	♠ ou ♠ + ♣/♦ (fort)	♥ + ♣/♦	♠	♠ ou ♦+♥ ou ♣+♦+♥
2 ♠	♠ (faible)	♠ + ♣	♠	4 ♠ + 6 ♣/♦	♠ + ♣/♦	♠ + ♣/♦	♣+♥ ou ♦+♠ (faible)
2SA	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣ + ♦	♣+♥ ou ♦+♠ (fort)
3 ♣		♣ + ♥		4 ♥ + 6 ♣	4 ♥ + 6 ♣	♣ + ♥	
3 ♦		♦ + ♥		4 ♥ + 6 ♦	4 ♥ + 6 ♦	♦ + ♥	

Les systèmes les plus utilisés en France sont le Landy, dans sa version simple ou modifié (avec Texas en second ; X pour les ♣,...) et le Landy sournois ; vous pouvez aussi rencontrer le Brozel ou le Woolsey, dans diverses versions ou un système tel celui pratiqué par Chemla. Les américains pratiquent beaucoup le CAPP et le DONT. Les autres systèmes sont plus anecdotiques, mais on peut y jeter un coup d'œil, si on veut adopter un système exotique ou s'en fabriquer un en puisant certaines idées. Vous n'avez ici que la base, chaque système faisant souvent l'objet de développements plus ou moins précis.