

LES INTERVENTIONS

A LA COULEUR

a) *Au niveau de 1*

Ex :

1C (l'intervention)

1K (l'ouvreur)

Avec une couleur 5ème et au moins 8 points, on peut intervenir après l'ouvreur. Il faut que la couleur contiennent des honneurs

Pour dire 1C, j'ai au moins 5 C, j'ai au moins 2 Honneurs dans cette couleur, je peux avoir entre 8 et 17 points car si on a plus, on verra plus tard qu'il y a une autre annonce.

b) *Au niveau de 2*

Ex :

2T (l'intervention)

1P (l'ouvreur)

Il faut au moins 11 points car on est déjà au niveau de 2 et il faut 6 cartes dans les mineures et 5 dans les Majeures. Les honneurs doivent toujours se trouver concentrer dans la couleur annoncée.

CONTRE (X)

J'ai **obligatoirement** l'ouverture soit au minimum 12 points et +

a) Après l'ouverture d'une mineure, je dois posséder les deux Majeures 4èmes

b) Après l'ouverture d'un cœur ou d'un pique, le X indique que j'ai l'autre Majeure

c) Si j'ai **18 points et plus** alors je X avec n'importe quelle distribution. On l'appelle le contre toute distribution.

Après une intervention le partenaire de l'ouvreur ne change rien à ses enchères.

Par exemple, l'ouvreur dit 1C, l'intervention est de 1P, le répondant peut dire 2C s'il est dans les conditions de le dire.

Par contre s'il a les conditions pour dire 1SA, il lui faut deux tenues dans la couleur de l'adversaire.

Après l'intervention d'un contre, pour le moment, on ne changera pas les réponses habituelles et leurs impératifs.

1 sans atout

Pour intervenir d'1 SA, il faut 16/17 points et 2 arrêts dans la couleur d'ouverture.