



## L'intervention par 1 SA

### Les enchères à 4

- On appelle **intervention** la première enchère du camp qui n'a pas ouvert
- La règle du jeu prévoit que chaque joueur enchérisse à son tour. Il a le choix entre **PASSE et une enchère suffisante**.
- Les couleurs sont classées dans l'ordre suivant : ♣ - ♦ - ♥ - ♠ - SA

Une enchère est suffisante si elle est effectuée au même palier dans une couleur "plus élevée" dans la hiérarchie qui précède, ou à un palier supérieur dans n'importe quelle couleur .

- Le contrat est atteint après 3 passes consécutifs.

---

S	O	N	E
1 ♥	Passe	2 ♥	

#### Problème E11610

Vous êtes en Est : quelle couleur pouvez vous annoncer au palier de 2 ?  
Seulement les ♠ et SA !

---



## L'intervention par 1 SA

### L'intervention par 1 SA

Elle se pratique avec des mains proches en points et en distribution de celles de l'ouverture de 1 SA. Elle promet :

- - 16-18H soit un peu plus que l'ouverture de 1 SA
- - Une main régulière, et une tenue dans la couleur adverse.

S	O	N	E
		1 ♥	1 SA
Passe	Passe	Passe	



#### Problème E11612

Est ouvert de 1 ♥. Avec cette main régulière de 17H il ne faut pas vous laisser faire. Intervenez par 1 SA !



## L'intervention par 1 SA

### Attitude du partenaire de l'ouvreur

L'intervention par 1 SA ne modifie pas la définition des différents soutiens de l'ouverture.

- S'il est fitté, il soutient l'ouvreur au palier de 2, ou 3 selon sa force.
- Si l'adversaire est amené à jouer le contrat, il est généralement bon d'entamer dans la couleur de son partenaire.

S	O	N	E
	Passé	1 ♥	1 SA
Passé	Passé	Passé	



D	10	6	5	2
5	4			
8	3			
V	10	7	4	

#### Problème Q11850

Entamez dans la couleur de votre partenaire ! ♥ donc et pas de votre couleur longue, les ♠