

## Interventions du joueur n°2 - Synthèse

### 1°- Intervention à 1♥ ou 1♠

Pour intervenir au palier de 1, il faut :

- Au moins **5** cartes
- Une main comprise entre **9HL** et **18HL**  
Si la main est faible en points, il faut une belle couleur.

### 2°- Intervention au palier de 2 sans saut

Pour intervenir à 2♣, 2♦ ou 2♥, il faut :

- Au moins **6** cartes
- Une main comprise entre **11** et **18HL**

**ATTENTION** : On peut intervenir à 2♥ sur 1♠ avec **5** cartes seulement à condition que la force de la main soit comprise entre **13/14H** et **18HL**

### 3°- Interventions à saut : barrages aux niveaux 2, 3, 4 ...

- Avoir une main de **6 à 10H**
- Avoir une belle couleur 6<sup>ème</sup> pour intervenir au niveau 2 (2♥, 2♠)
- 7<sup>ème</sup> pour intervenir au niveau 3,
- 8<sup>ème</sup> pour intervenir au niveau 4, (dans ce dernier cas, l'intervention peut se faire avec un jeu 7/4 ou, en majeure, avec un jeu plus fort et l'intention de gagner le contrat demandé)  
En principe, n'avoir pas plus d'un gros honneur dans les 3 autres couleurs.

### 5°- Intervention par contre d'appel

- Contre « toutes distributions » : main d'au moins **19HL**
- Lorsqu'on n'a pas de couleur comportant au moins 5 cartes, on peut intervenir par un contre d'appel. La distribution permet d'envisager un contrat dans l'une des trois autres couleurs que l'ouverture.  
Avoir une main de **12-18HL** au moins, sans courte dans une couleur extérieure à la couleur d'ouverture, un doubleton peut être toléré dans l'autre mineure que celle d'ouverture.

Pour pouvoir contrer une ouverture **d'1♣ ou d'1♦** il faut :

- Avoir **4** cartes dans une majeure et **3 ou 4** cartes dans l'autre
- Etre court dans la couleur annoncée par l'adversaire (chicane, singleton, doubleton)

Pour pouvoir contrer une ouverture **d'1♠ ou d'1♥** il faut :

- Avoir en principe **4** cartes dans l'autre majeure
- Etre court dans la majeure annoncée par l'adversaire.

### 6°- Intervention par 1SA, après ouverture 1 à la couleur

Jeu régulier de 16 à 18HL avec 1 arrêt si ouverture mineure, 1 et ½ si majeure.

### 7°- Les interventions artificielles (fiche à venir)

### 8°- PASSE :

Il convient pour le N°2 de passer avec les autres formes de jeu, même avec les points d'ouverture !

