

LES INTERVENTIONS

Trois bonnes raisons pour intervenir :

- Jouer un contrat.
- Gêner les adversaires.
- Donner (telephoner) une bonne entame au partenaire.

Il y a trois interventions courantes :

- L'intervention par 1 S.A.
- L'intervention par une couleur.
- L'intervention par un contre d'appel.



L'intervention par 1 S.A

	Force	Caractéristiques
	16 / 18 HL	Pas d'intervention naturelle - 1 arrêt (au moins) dans la couleur d'ouverture

Pour intervenir au palier de 1 à la couleur

Nombre de cartes	Force	Caractéristiques
Minimum 5	8 à 12 HL	Belle couleur ou main distribuée
	13 à 18 HL	La couleur peut être médiocre
Avec 4 cartes	Minimum l'ouverture	Très belle couleur, impossibilité de faire un contre d'appel

Pour intervenir au palier de 2 sans saut

6 cartes	Minimum 11 H	Belle couleur
5 cartes	L'ouverture	Très belle couleur

Pour intervenir au palier de 2 avec saut

6 cartes	6 / 10 H	Barrage : belle couleur (2 gros honneurs)
----------	----------	---

Pour intervenir au palier de 3 avec saut

7 cartes	6 / 10 H	Barrage : belle couleur (2 gros honneurs)
----------	----------	---

Pour intervenir par un contre d'appel

Sur ouverture mineure	L'ouverture	Pas d'intervention naturelle, court dans la couleur d'ouverture, au moins 7 cartes majeures
Sur ouverture majeure	L'ouverture	Pas d'intervention naturelle, court dans la couleur d'ouverture, 4 cartes dans l'autre majeure

Pour intervenir par un contre d'appel toutes distributions

	18 HL et +	Toutes distributions
--	------------	----------------------