

## INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE DE 1SA (Méthode BESSIS "multi")

**I – PRINCIPE** :- Pour intervenir sur une ouverture de 1SA, quelle que soit sa force (15-17 H, 12-14 H ou 10-12 H), il est nécessaire de remplir plusieurs conditions :

- ✓ **avoir de la distribution**. Les mains régulières ne sont pas souhaitables. Il vaut mieux « passer », car ce sont des mains défensives. Leur distribution n'accroît pas le nombre de levées totales de la donne.
- ✓ **avoir une force minimale en points d'honneurs**. On doit détenir au moins 10 H, si l'on n'est pas vulnérable et une valeur d'ouverture de première zone, si l'on est vulnérable. En outre ces points doivent se trouver dans les couleurs longues. Les points dans les couleurs courtes sont de peu d'intérêt en attaque. Ils peuvent par contre constituer des valeurs utiles en défense.
- ✓ **les enchères doivent indiquer un type de main précis**. Si ce n'est pas le cas, lorsque la séquence devient compétitive par une annonce du joueur n°3, le joueur n°4, partenaire de l'intervenant, ne saura comment se comporter, s'il ne connaît pas le sens de l'enchère de son partenaire.

**II – LA METHODE** : - Le système emploie les enchères suivantes :

- **2♣** → Landy, bicolore Majeur au moins 5-4.
- **2♦** → Multi, unicolore Majeur sixième (quelquefois septième)
- **2♥** → Cinq cartes à Cœur plus une mineure indéterminée.
- **2♠** → Cinq cartes à Pique plus une mineure indéterminée
- **Contre** → Bicolore mineure-Majeure : 4M + 5m ou plus
- **2SA** → Beau bicolore mineur 5-5 ou plus
- **3♣, 3♦** → Beaux unicolores mineurs au moins sixièmes.
- **3♥, 3♠** → Beaux unicolores Majeurs en général septièmes.

**III – LES DEVELOPPEMENTS** :- La suite des enchères ne prévoit pas en général une action du joueur n°3, qui est supposé "passer". Si le n°3 se manifeste par un contre, le n°4 peut passer s'il supporte de jouer la couleur contrée, sinon il doit surcontrer pour faire annoncer sa couleur par l'intervenant.

### **31 : - Le 2♣ Landy :**

Rappelons que cette enchère montre un bicolore Majeur d'au moins neuf cartes dans une main de 6 perdantes, vulnérable ou 7 perdantes, non vulnérable. Les réponses seront fonction du fit et du nombre de couvrantes détenues :

- **2♥, 2♠** : Ces réponses ne sont qu'une simple préférence ( $\leq 2$  couvrantes)
- **3♥, 3♠** : Proposition de manche dans la couleur annoncée ( $\geq 3$  couvrantes)
- **4♥, 4♠** : Conclusion.

N.B. :- Les quatre dernières réponses ne sont à envisager qu'avec un fit au moins 4<sup>e</sup> et en tenant compte de la vulnérabilité

- **2♦** : Relais destinée à faire décrire l'auteur du Landy, avec deux objectifs :
  - ✓ avec une main faible, sans réelle préférence, pour lui faire annoncer sa meilleure couleur, qui sera le contrat final.
  - ✓ avec une main intéressante sans Majeure 4<sup>e</sup>, pour s'assurer de la présence d'un fit avant de faire un effort de manche.

### 32 : - Le 2♦ multi :

Cette intervention indique un unicolore Majeur 6<sup>e</sup> d'une force minimale de 10 H. Les développements utilisent les mécanismes employés sur l'ouverture de 2♦ multi. Si le joueur n°3 « passe », le joueur n°4 annonce :

- **2♥** : avec une main minimale de 0 à 7 H. Sur cette enchère l'auteur du 2♦ va utiliser le principe du « passe ou corrige ». Il passe si sa couleur est Cœur, il rectifie à 2♠ si sa couleur est Pique.
- **2♠** : avec une main un peu plus forte (8-10 H), qui accepte le passe de l'intervenant ou la rectification à 3♥. Le joueur n°4 pourra même soutenir au palier de 4♥, si l'intervention du n°2 a été faite en position vulnérable.
- **3♥, 3♠** : ces enchères à saut montrent que le n°4 peut soutenir le n°2 dans l'une ou l'autre Majeure avec une force minimale de 9-10 H. Le n°4 doit avoir au moins trois cartes dans chaque Majeure pour répondre 3♥ et 3 Cartes à Pique plus 4 cartes à Cœur pour répondre 3♠.
- **2SA** : relais proposant la manche en cas de fit. Le n°4 doit avoir pour cela trois cartes dans les Majeures et une force minimale de petite ouverture. Le n°2 annoncera 3♣ s'il possède les Cœurs et 3♦ s'il possède les Piques, afin de mettre à l'entame l'ouvreur de 1SA.

### 33 : - Les interventions à 2♥ et 2♠ :

Ces enchères montrent une Majeure 5<sup>e</sup> plus une mineure au moins 4<sup>e</sup>. Les développements utilisent les réponses employées sur les ouvertures de " 2 Majeurs Polonais". Le joueur n°4 annonce :

- « passe ou soutien au palier approprié » avec le fit dans la Majeure annoncée.
- **3♦**, relais, avec le fit et un espoir de manche. Le partenaire annonce 3M mini ou 4M maxi.
- **3♣**, « passe ou corrige » pour jouer en mineure au palier le plus bas.
- **2SA**, relais, pour connaître la mineure avec un espoir de manche.

### 34 : - L'intervention par Contre :

Il s'agit d'un contre d'appel, indiquant une main de force  $\geq 10$  H, comportant une mineure au moins cinquième et une Majeure quatrième, avec une distribution 5-4-3-1 ou 6-4-2-1. (La distribution 5-4-2-2 est acceptable mais de moins bonne facture).

Le joueur n°4 avec du jeu et une main répartie peut « passer » pour en faire un contre punitif. Mais il va plutôt rechercher le meilleur contrat de son camp en annonçant :

✓ avec une main faible (force < 10 DH) :

- **2♣** = préférence pour les mineures. Le contreur passe ou corrige à 2♦
- **2♦** = les deux Majeures au moins 4-4. Le contreur choisit.
- **2♥, 2♠** = naturel au moins six cartes.
- 

✓ avec une main plus forte (force > 10 DH), avec un espoir de manche :

- **2SA** = cue bid forcing pour un tour. Le contreur annonce sa mineure
- **3♥** = proposition de manche avec au moins 4 cartes dans chaque Majeure
- **4♥** = impose la manche Majeure. Le partenaire choisit.