

LES INTERVENTIONS BICOLORES - MICKAEL'S PRÉCISÉS



MM 2026

Les interventions bicolores - Mickael's précisés

I. Les conditions d'emploi

- A. Les 5 conditions
- B. Le compte des perdantes
- C. Les mains « maximum »

II. Interventions bicolores : la technique

- A. Sur une ouverture mineure
- B. Sur une ouverture majeure

III. Les réponses aux interventions bicolores

- A. Sans fit sérieux
- B. Avec le fit

IV. Les interventions bicolores contre le 2 faible

V. Les interventions bicolores contre les autres barrages

- A. Contre le 2 ♦ Multi
- B. Contre 3 ♣
- C. Contre 3 ♦
- D. Contre 3♥ ou 3♠
- E. Contre 4♥ ou 4♠

Ce système d'intervention permet d'annoncer en une seule fois que l'on possède une main bicolore.

Mais, attention, l'emploi de telles annonces obéit à des conditions assez strictes de force et, surtout, de distribution.

I. Les conditions d'emploi

A. Les 5 conditions :

• Condition 1

Les deux couleurs doivent être au moins **cinquièmes**. Il est en effet fondamental que le partenaire soit sûr d'un fit quand il possédera trois cartes dans l'une des couleurs.

♠ R V 6 2
♥ A 5
♦ 8
♣ R D 10 6 4 3

S	O	N	E
			1♥
2♣			

On annoncera les Piques par la suite.

• Condition 2

Elles doivent être de **bonne qualité** (honneurs concentrés dans les couleurs longues).

♠ D 9 7 6 2
♥ R 8
♦ D 10 7 4 2
♣ A

S	O	N	E
			1♥
1♠			

Passer est exclu, décrire le bicolore trop aventureux.

• Condition 3

Elles doivent être de qualité à peu près **équivalente**.

♠ A D V 10 6
♥ D 5
♦ V 10 7 6 3
♣ 4

S	O	N	E
			1♥
1♠			

Si vous entendez un fit à Pique, vous serez content de ne pas avoir dévoilé tout votre jeu.

• Condition 4

Si l'une des couleurs est majeure et l'autre mineure, il ne faudra, **en aucun cas**, que la **majeure soit plus** longue que la mineure.

♠ 8
♥ A D 10 6 4 2
♦ 2
♣ R D 10 6 3

S	O	N	E
			1♠
2♥			

Ce serait bête que votre partenaire préfère les Trèfles avec trois Trèfles et deux Cœurs et une main comme :

♠ 7 6 4 2
♥ V 5
♦ R 10 7 4
♣ A V 4

• Condition 5

Quand l'annonce du bicolore peut conduire **au palier de 3**, la main ne doit **pas** comporter **plus de six** perdantes.

♠ V 10 7 6 5
♥ 8
♦ R 9 8 7 4
♣ R 5

S	O	N	E
			1♥
1♠			

Et tant pis pour les Carreaux !

B. Le compte des perdantes

Il s'applique extrêmement bien aux jeux bicolores et permet une évaluation sensiblement plus juste que le compte en points HL traditionnel.

Rappelons en le principe :

Dans une couleur longue, on ne considère pas comme perdantes les cartes au delà de la troisième et on compte une perdante par gros honneur manquant.

Exemples : A R D 4 2 → 0 perdante
 A D 6 5 3 → 1 perdante (le Roi)
 R V 9 6 2 → 2 perdantes (l'As et la Dame)

Mais attention, on compte également une perdante pour ADV63 couleur pourtant plus belle que AD653 et deux perdantes pour RV1098, couleur beaucoup plus prometteuse que RV962.

Ceci conduira par la suite à attribuer une valeur supplémentaire aux mains riches en intermédiaires et à dévaluer quelque peu les mains plus creuses.

♠ 10 5	2 perdantes
♥ A D V 10 6	1 perdante
♦ R D V 6 4	1 perdante
♣ 3	1 perdante.
<i>Donc 5 perdantes</i>	

♠ 10 5	2 perdantes
♥ A D 9 6 5	1 perdante*
♦ R D 7 4 3	1 perdante*
♣ 3	1 perdante
<i>5 perdantes et 2 facteurs négatifs : 6 perdantes</i>	

Dans les couleurs courtes, l'estimation est plus facile :

A 2 : 1 perdante

R 2 : 1 perdante aussi mais un facteur dévaluant

R D V et R D 5 : 1 perdante

C'est, entre autres, ce qui explique la différence entre le compte en levées (très sérieux) qui s'applique aux mains unicolores et le compte en perdantes (très optimiste dans l'espoir de trouver un fit) qui s'applique aux mains bicolores.

En tous cas, cette évaluation permet d'être plus conscient de la valeur de la main détenue comme en témoigne l'exemple caricatural ci dessous. Considérons ces deux mains de 12 points H.

Main A : ♠ R 8 7 5 4
 ♥ D V
 ♦ D V 9 6 4
 ♣ R

Main B : ♠ R D V 10 3
 ♥ 8 5
 ♦ R D V 4 3
 ♣ 7

Aucune comparaison entre ces deux jeux ; la main A comporte sept perdantes (dévaluées) tandis que la main B n'en comporte que cinq, alors qu'elles possèdent le même nombre de points.

C. Les mains « maximum »

Si l'on a fixé un minimum pour une intervention bicolore (six, voire sept perdantes dans certains cas), il est à remarquer qu'il n'y a pas de maximum.

On pourrait tout à fait effectuer une enchère de bicolore avec un jeu tel que :

♠ A D V 6 5
♥ 8
♦ A
♣ A R D 10 9 6

qui ne comporte que deux perdantes.

II. Interventions bicolores : la technique

Plusieurs conventions existent pour décrire les jeux bicolores. Elles sont toutes valables dans la mesure où les deux couleurs sont connues. Notre choix s'est porté sur **les Michael's précisés**.

A. Sur l'ouverture d'une mineure.

1. **2♦** : **Bicolore majeur** d'au plus sept perdantes. La parole est au répondant au palier de 2.
2. **2SA** : **Bicolore des deux moins chères - Cœur et l'autre mineur** en l'occurrence, d'au plus six perdantes.
3. **3♣** : **Bicolore Pique et l'autre mineure**.

Attention : Cette enchère est facultative car souvent source de méprise....

S	O	N	E
			1♦
3♣			

Confondue avec une enchère de barrage avec 7 cartes à Trèfle, elle est souvent responsable de catastrophe. Si vous l'adoptez vous devrez barrer par l'enchère de 2♣ avant de répéter 3♣ au tour suivant...

B. Sur l'ouverture d'une majeure.

1. **3♣** : **Bicolore sans les Trèfles**, c'est à dire :
Carreau & Pique sur l'ouverture d'1♥
Carreau & Cœur sur l'ouverture d'1♠
2. **Le cuebid** : **Bicolore Trèfle et l'autre majeure**, c'est à dire :
1♥ – 2♥ : Trèfle & Pique
1♠ – 2♠ : Trèfle & Cœur
3. **2SA** : **Bicolore des deux moins chères**, donc un bicolore mineur.

III. Les réponses aux interventions bicolores

L'élément déterminant pour trouver la meilleure réponse à une telle intervention sera la présence ou l'absence d'un fit.

A. Sans fit sérieux

Le répondant se contentera d'indiquer une préférence pour l'une des deux couleurs du bicolore. Attention, il ne s'agira que d'un choix et non de l'expression d'un fit.

Exemple :

♠ V 6
♥ D 10 7 4
♦ R V 9 5 3
♣ V 4

S	O	N	E
	1♥	2♥*	Passe
2♠			

2♥* = bicolore ♠/♣

B. Avec un fit

Il devra analyser son jeu en fonction de deux critères.

1. L'application de la loi des levées totales.

Exemple :

♠ D 10
♥ R 7 4 3
♦ V 9 6 2
♣ D 10 4

S	O	N	E
	1♦	2♦*	Passe
3♥			

2♦* = bicolore ♠/♥

3♥ : neuf atouts dans la ligne

2. Le jugement de la main

En réponse à l'évaluation en perdantes de l'intervenant, il convient d'estimer son jeu en fonction des **couvrantes** qu'il apporte.

Rappel : une courante c'est un As, un Roi ou une Dame dans une des 2 couleurs du bicolore, un As extérieur ou un 9^è atout.

Le répondant à une intervention bicolore devra :

- réévaluer tous les honneurs (même les petits V10, 109 etc...) situés dans les couleurs du partenaire.
- dévaluer, voire ne pas tenir compte du tout, des honneurs a priori inutiles les Valets, les Dames, voire même les Rois dans les couleurs courtes du partenaire.
- En outre, il faudra accorder sa juste valeur (considérable) à la présence d'un fit neuvième qui permettra d'affranchir facilement la couleur secondaire de l'intervenant.

Exemple 1 :

♠ R 10 2
♥ A 6 4 3
♦ 8 5 3
♣ D V 5

E	S	O	N
	1♥	2♥*	Passe
4♣			

2♥* : bicolore ♠/♣

Trois couvrantes.
Une bonne
manche à jouer
face à cette
intervention
minimum.

♠ D V 8 6 5
♥ 7 2
♦ 7
♣ A R 10 6 2

Mais avec :

♠ 9 7 3
♥ R D 6 4
♦ R V 4
♣ V 5 2

E	S	O	N
	1♥	2♥*	Passe
2♣			

2♥* : bicolore ♠/♣

On se contentera
de 2♣ car il n'y a
presque rien.
d'utile face à un
jeu minimum.

♠ A D 8 4 2
♥ 8
♦ 10 5
♣ R D 10 8 7

Exemple 2 :

♠ A 6 3
♥ 8 5 4 3
♦ D V
♣ R 6 5 3

E	S	O	N
	1♥	2SA*	Passe
5♣			

2SA* : bicolore ♦/♣

Main de 3 couvrantes
et demi

Mais avec :

♠ D V 4
♥ R V 6 2
♦ 8 7
♣ D 8 7 3

E	S	O	N
	1♥	2SA*	Passe
5♣			

2SA* : bicolore ♦/♣

On dira seulement
3♣, il n'y a qu'une
couvrante et demi

IV. Les interventions bicolores contre le 2 faible

Il est tout à fait intéressant d'avoir à sa disposition des enchères de bicolore quand l'ouverture est un 2 faible. Mais, attention, leur emploi sera relativement rare car elles conduiront, la plupart du temps, au palier de quatre et nécessiteront donc de belles mains ne comportant pas plus de cinq perdantes.

Après avoir longtemps hésité, la majorité des meilleurs joueurs français a adopté le système suivant, dont l'originalité tient au fait que l'on nomme le bicolore mineur en dessous du palier de 3SA (ce qui peut servir à jouer éventuellement ce contrat).

Après 2♥ ou 2♠ :

- Le cuebid annonce un bicolore mineur,
- 4♣ montre les Trèfles et l'autre majeure,
- 4♦ montre les Carreaux et l'autre majeure.

Toutes ces enchères sont **forcing**.

♠ A V 10 7 4
♥ 8
♦ 7 5
♣ A R D 10 2

S	O	N	E
			2♥
4♣			

♠ 8
♥ A 5
♦ R D 10 6 4
♣ A D V 10 4

S	O	N	E
			2♠
3♠			

V. Les interventions bicolores contre les autres barrages

D'une manière générale, une ouverture de barrage engendre dans le camp adverse des distributions excentrées et bien souvent bicolores. Il est donc important de savoir traiter ce type de main.

Vous devrez, avant de choisir votre enchère, vous demander si votre main est suffisamment forte pour une annonce de bicolore souvent peu économique.

Si c'est le cas, il faudra voir si votre système vous permet de le faire.

Si ce n'est pas le cas, il faudra alors que vous choisissiez entre :

- l'annonce d'une seule des deux couleurs du bicolore,
- un Passe,
- voire, plus rarement, un contre d'appel.

Il n'est plus possible de décrire tous les bicolore mais :

A. Contre le 2♦ K Multi

On considère que l'enchère était 2♠ faible et donc :

- Le cuebid 3♠ annonce un bicolore mineur,
- 4♣ montre les Trèfles et Coeurs,
- 4♦ montre les Carreaux et les Coeurs.

B. Contre 3♣

- 4♣ montre un bicolore rouge,

♠ R 10 8 7
♥ D 5 4
♦ V 9
♣ 10 8 7 3

S	O	N	E
	3♣	4♣	Passe
4♥			

- 4♦ montre un bicolore majeur.

♠ R D 10 6 4
♥ A D V 9 4
♦ A 5
♣ 8

S	O	N	E
			3♦
4♦			

C. Contre 3♦

- 4♦ montre un bicolore majeur.

♠ V 3
♥ 7 5 2
♦ 9 5
♣ A D 9 8 2

S	O	N	E
	3♦	4♦	Passe
4♥			

D. Contre 3♥ ou 3♠

- 4♣ montre les Trèfles et l'autre majeure

♠ A R 10 8 7
♥ 9
♦ A 8
♣ R V 8 7 6

S	O	N	E
			3♥
4♣			

- 4♦ montre les Carreaux et l'autre majeure

♠ -
♥ R D 10 8 7
♦ A D 9 5 3
♣ D 6 3

S	O	N	E
			3♠
4♦			

- 4SA annonce un bicolore mineur,

♠ 5
♥ 8
♦ A R 10 7 6
♣ A R V 8 4 2

S	O	N	E
			3♥
4SA			

E. Contre 4♥ ou 4♠

- 4SA annonce un bicolore mineur,

♠ 8 6 3
♥ 10 9 2
♦ R V 6 4
♣ 8 5 4

S	O	N	E
	4♠	4SA	Passe
5♦			

LIENS DONNES BRIDGE TRAINING

Séance C - Bicolores et MICKAEL'S

- C.1 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=YZyw84jx>
- C.2 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=J42pZYzE>
- C.3 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=Ck4FanY5>
- C.4 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=VLJeMt8v>