

LUTTE CONTRE LES INTERVENTIONS SUR 1SA

I) INTERVENTIONS A LA COULEUR

Le RUBENSOHL

Cette convention permet de lutter efficacement contre les interventions sur un SA.
La réponse en Texas permet de faire jouer le contrat par la bonne main.
Elle évite aussi d'être débordé si le n°4 soutient le n°2.
(version Bessis plus apports)

Principes généraux

- Les enchères au palier de 2 sont non forcing.
 - Le contre est d'appel et montre 7-8H (illimité sur une intervention à Pique) sans enchère. S'il promet 2 cartes - c'est à convenir - le contre permet un passe punitif de l'ouvreur.
 - A partir de 2SA les enchères sont des Texas. La rectification montre le fit (ou misfit sans arrêt si manque de place). Et 3♠ -si possible- dénie fit et arrêt.
 - Le Texas impossible est un Stayman.
- L'ouvreur rectifie le Texas s'il est ni-ni (ni majeure ni arrêt).
Sinon il annonce sa majeure ou dit 3SA.

Intervention à Carreau

- 1SA - 2♦ - Contre = 7-8 points.
2♥/♠ = naturel, non forcing.
2SA = Texas Trèfle.
3♣ = Texas impossible (Stayman).
3♦ = Texas Cœur (suivi de 3♠ montre un 5♥-4♠).
3♥ = Texas Pique.
3♠ = 5♠-4♥.
3SA = avec l'arrêt Carreau.

Développements après Texas impossible (Stayman)

- 1SA - 2♦ - 3♣ - Passe :
3♦ = ni majeure ni arrêt ♦.
3♥/♠ = 4 cartes à Cœur/Pique.
3SA = l'arrêt ♦ sans majeures.

Développements après Texas Cœur

- 1SA - 2♦ - 3♦ - Passe :
3♥ = fit.
3♠ = misfit, pas de tenue Carreau.
3SA = misfit, arrêt Carreau.
Au palier de 4 = contrôle + fit 4^{ème}.

Développements après Texas Pique

- 1SA - 2♦ - 3♥ - Passe :
3♠ = soit fit, soit pas de tenue Carreau. Le répondant propose 3SA s'il tient les Carreaux.
3SA = misfit, arrêt Carreau.
Au palier de 4 = contrôle + fit 4^{ème}.

Intervention à Cœur

1SA - 2♥ - Contre	= 7-8 points.
2♠	= naturel, non forcing.
2SA/3♣	= Texas Trèfle/Carreau.
3♦	= Texas impossible (Stayman).
3♥	= Texas Pique.
3♠	= régulier sans l'arrêt Cœur.
3SA	= avec l'arrêt Cœur.

Développements après Texas impossible (Stayman)

1SA - 2♥ - 3♦ - Passe :

3♥ = ni 4 Piques ni arrêt Cœur. 3♠ = 4 cartes à Pique. 3SA = l'arrêt Cœur.

Développements après Texas Pique

1SA - 2♥ - 3♥ - Passe :

3♠ = soit fit, soit pas de tenue Cœur. Le répondant propose 3SA s'il tient les Cœurs.
3SA = Avec arrêt Cœur, mais sans fit. Au palier de 4 = contrôle + fit 4^{ème}.

Intervention à Pique

1SA - 2♠ - Contre = 7 points et plus (si 9H et plus pas d'arrêt).

2SA/3♣/♦ = Texas Trèfle/Carreau/cœur.

3♥ = Texas impossible (**Stayman** avec l'arrêt).

3♠ = **Stayman sans l'arrêt.**

3SA = avec l'arrêt Pique.

Développements après Texas Cœur

1SA - 2♠ - 3♦ - Passe :

3♥ = fit Cœur.

3♠ = misfit, pas de tenue Pique.

3SA = Avec arrêt Pique, mais sans fit. Au palier de 4 = contrôle + fit 4^{ème}.

II) INTERVENTION artificielle à la COULEUR (Texas , bicolores...)

Dans ce cas le répondant réagit en Rubensohl sur la plus chère des couleurs connues sauf :

Mini cue-bid : appel pour les couleurs restantes ou 7-8H sans arrêt.

Contre immédiat si Texas : appel dans la couleur initiale. Contre différé : punitif.

III) INTERVENTION PAR UN LANDY (en général 2♣)

Contre : 7-8H avec possibilité punitive dans une des deux majeures.

1SA-2♣-2♥/2♠ : montre la tenue de la couleur nommée pour jouer à SA.

IV) INTERVENTION PAR CONTRE

a) **Contre artificiel (unicolore, bicolore...)**

On entend pas le contre sans couleur déterminée.

Si une ou plusieurs couleurs sont connues, Rubensohl sur la plus chère.

b) **Contre punitif :**

Après un contre punitif, le répondant annonce sa couleur 5^{ème} ou surcontre SOS pour trouver un sauvetage en baron.