

FICHE 104. MODIFICATION DES REPONSES SUR OUVERTURE 1SA APRES INTERVENTION ADVERSE

1 RAPPEL DES INTERVENTIONS SUR OUVERTURE 1SA, VERSION SEF

Intervention	Signification	Intervention	Signification
X = contre	Une majeure par 4 + une mineure par 5 ou par 6	2♠	Naturel, longue à ♠
2♣	Bicolore majeur 5-5 ou 5-4 avec singleton (Landy)	2SA	Bicolore mineur 5-5
2♦	Naturel, longue à ♦	3♣	Naturel, longue à ♣
2♥	Naturel, longue à ♥		

2 PREMIERE REPONSE DU REPONDANT

2.1 Intervention à la couleur, on utilise le Rubensohl simplifié, principes

Préalable : Contre, 2♣ (Landy) et 2SA sont des enchères artificielles, les interventions à la couleur sont naturelles, d'où les réponses du répondant:

- Toute enchère **au niveau de 2 est naturelle**, non forcing et montre au moins 5 cartes et un jeu **faible** ($\leq 7H$)
- Toute enchère **à partir de 2SA et jusqu'à 3♥ est Texas** (y compris 2SA = texas ♣ et 3♥ = Texas ♠) $\geq 10 HD$,
- Le Texas de l'intervention à ♥ ou ♠ est un Stayman pour l'autre majeure 4^{ème} et montre $\geq 10 HD$
- Le contre est d'appel, il n'est pas punitif et se fait avec une main moyenne et balancée, 8-10H mini,
 - Montre une main avec laquelle on aurait dit 2SA sans l'intervention
 - Ou bien montre 2 cartes dans la couleur de l'intervention et une majeure 4^{ème} (Stayman implicite).
 - Il demande à l'ouvreur d'annoncer une couleur 4^{ème} ou 5^{ème} ou d'annoncer 2SA s'il tient la couleur d'intervention
- L'enchère de 3♣ du répondant est forte, forcing et dénie tout arrêt dans la couleur d'intervention. Elle demande à l'ouvreur d'annoncer 3SA s'il tient la couleur d'intervention.
- L'enchère de 3SA du répondant, précédée ou non d'une autre enchère est naturelle et promet l'arrêt dans la couleur d'intervention.
- Texas majeur et Stayman (Texas impossible) sont forcing de manche : 10 H et plus

Synthèse sur le système d'intervention SEF

		Intervention				Commentaire
		2♣ Landy	Intervention 2♦	Intervention 2♥	Intervention 2♠	
répondant	X	Punitif sur une majeure	1 majeure 4 ^{ème} , peut-être 2	4 cartes à ♠	4 cartes à ♥	8H mini, appel "Stayman" sauf sur Landy
	2♦	Naturel faible	S.O.	S.O.	S.O.	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2♥	Tenue ♥ pour SA	Naturel faible	S.O.	S.O.	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2♠	Tenue ♠ pour SA	Naturel faible	Naturel faible	S.O.	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2SA	Texas ♣	Texas ♣	Texas ♣	Texas ♣	10 H mini, 6♣
	3♣	Texas ♦	Stayman ♥ ou ♠	Texas ♦	Texas ♦	10 H mini, 6♦ ou Stayman (sur 2♦)
	3♦	TXS improbable	Texas ♥	Stayman pour ♠	Texas ♥	10 H mini
	3♥	TXS improbable	Texas ♠	Texas ♠	Stayman pour ♥	10H mini
	3♠	Pas d'arrêt ♥♠	Pas d'arrêt ♦	Pas d'arrêt ♥	Pas d'arrêt ♠	10H Fort et forcing, demande d'arrêt pour 3SA
	3SA	Arrêt ♥et♠	Arrêt ♦	Arrêt ♥	Arrêt ♠	10H mini

2.2 L'adversaire est intervenu par "contre" indiquant souvent un 4-5 majeur / mineur.

- Essayer de prendre l'initiative pour empêcher les intervenants de découvrir un fit
- "Oublier" momentanément le contre et répondre normalement en Stayman et Texas en prenant un peu de marge sur les points nécessaires

2.3 L'adversaire est intervenu par 2SA, bicolore mineur au moins 5-5.

- Pour répondre on est obligé de parler au niveau de 3. Il faut 8H et plus sont conseillés
- L'objectif est d'arriver au contrat de 3SA en toute connaissance de cause, vérifiant donc les arrêts dans ces fameuses mineures.
- En majeure, attention aux contrats 4-4, les couleurs vont être (très) mal partagées. Chercher 5-3 ou mieux 5-4
- Autre possibilité, punir l'adversaire qui a été un peu trop « allant », ou qui est mal tombé

Sud	Ouest	Nord
1SA	2SA	X : je veux bien punir une ou deux mineures. 3♣ : transfert ♥. 3♦ : transfert ♠. 3♥-3♠ : forcing, belle couleur majeure 6 ^{ème} , je veux bien jouer de ma main

3 REDEMANDES DE L'OUVREUR

3.1 Redemande de l'ouvreur sur contre d'appel de son partenaire

Sur intervention 2♦ naturelle, le contre d'appel montre une majeure 4 ^{ème}	Sur intervention 2♥ le contre d'appel montre 4 cartes à ♠	Sur intervention 2♠ le contre d'appel montre 4 cartes à ♥
<ul style="list-style-type: none"> 2♥ = 4 cartes à ♥ mais ne dénie pas 4 cartes à ♠ 2♠ = 4 cartes à ♠ mais dénie 4 cartes à ♥ 2SA = mini (15 H), pas de majeure 4^{ème} mais avec arrêt ♦ 3♣ = pas de majeure 4^{ème}, et pas d'arrêt ♦ 3SA = maxi avec arrêt ♦ 	<ul style="list-style-type: none"> 2♠ = 4 cartes à ♠ 2SA = mini (15 H), pas 4 cartes à ♠ mais avec arrêt ♥ 3♣ = pas 4 cartes à ♠ et pas d'arrêt ♥ 3SA = maxi avec arrêt ♥ 	<ul style="list-style-type: none"> 2SA = mini (15 H), pas 4 cartes à ♥ mais avec arrêt ♠ 3♣ = pas 4 cartes à ♥ et pas d'arrêt ♠ 3♥ = 4 cartes à ♥ 3SA = maxi avec arrêt ♠

3.2 Redemande de l'ouvreur sur Texas majeur (forcing de manche):

La rectification du Texas n'est pas systématique

Réponse ouvreur sur TXS ♥ (3♦)	Réponse ouvreur sur TXS ♠ (3♥)
<ul style="list-style-type: none"> Rectification 3♥ = Pas fitté, pas d'arrêt dans l'intervention 3SA = pas de fit mais arrêt dans la couleur d'intervention. Rectification 4♥ = naturel fitté 	<ul style="list-style-type: none"> Rectification 3♠ = pas de fit, pas d'arrêt dans l'intervention 3SA = pas de fit mais arrêt dans la couleur d'intervention. Rectification 4♠ = naturel fitté

3.3 Redemande de l'ouvreur sur Texas mineur:

L'ouvreur rectifie obligatoirement

Sur TXS ♣, après rectification 3♣, redemande du répondant	Sur TXS ♦, après rectification 3♦, redemande du répondant
<ul style="list-style-type: none"> 3♠ = demande d'arrêt dans la couleur d'intervention 3SA = naturel, arrêt dans la couleur d'intervention et espoir de chelem 	<ul style="list-style-type: none"> 3♠ = demande d'arrêt dans la couleur d'intervention 3SA = naturel, arrêt dans la couleur d'intervention et espoir de chelem

3.4 Redemande après Texas impossible = Stayman : Rappel 10 H mini, forcing de manche sinon "contre"

Sur intervention 2♦ naturelle le stayman impossible est 3♣, avec 10 H mini et une majeure 4 ^{ème}	Sur intervention 2♥ le stayman impossible est 3♦ avec 10 H mini et 4 cartes à ♠	Sur intervention 2♠ le stayman impossible est 3♥, avec 10H mini et 4 cartes à ♥ mais préférence à la variante ci-dessous (*)
<ul style="list-style-type: none"> 3♦ = pas de majeure 4^{ème} et pas d'arrêt ♦ (ce qui n'est pas facile à mémoriser) 3♥ = 4 cartes à ♥ mais ne dénie pas 4 cartes à ♠ 3♠ = 4 cartes à ♠ mais dénie 4 cartes à ♥ 3SA = pas de majeur 4^{ème} mais avec arrêt ♦ 	<ul style="list-style-type: none"> 3♥ = pas 4 cartes à ♠ et pas d'arrêt ♥ (ce qui n'est pas facile à mémoriser) 3♠ = 4 cartes à ♠ mais ne dénie pas 4 cartes à ♥ 3SA = pas de majeure 4^{ème} mais avec arrêt ♥ 4♠ = 4 cartes à ♠ et jeu maxi (16-17H), l'ouvreur appelle la manche. 	<ul style="list-style-type: none"> 3♠ = pas 4 cartes à ♥ et pas d'arrêt ♠ (ce qui n'est pas facile à mémoriser) 3SA = pas de majeur 4^{ème} mais avec arrêt ♠ 4♥ = 4 cartes à ♥ et jeu maxi

(*) Variante: Après intervention 2♠ il reste peu de place pour le développement et l'ouvreur ne peut pas faire de redemande à 3♥. Il est préférable d'utiliser le contre d'appel et de réserver le Stayman impossible quand on a un arrêt ♠ pour pouvoir jouer éventuellement 3SA

<ul style="list-style-type: none"> D'utiliser le "contre" plutôt que le stayman en absence d'arrêt ♠. Cela permet de répondre au niveau 3. Le développement est identique au contre d'appel 	<ul style="list-style-type: none"> 2SA = mini (15 H), pas 4 cartes à ♥ mais avec arrêt ♠ 3♣ = pas 4 cartes à ♥ et pas d'arrêt ♠ 3♥ = 4 cartes à ♥ 3SA = maxi avec arrêt ♥
<ul style="list-style-type: none"> De réserver le stayman (3♥) quand on possède un arrêt ♠ 	<ul style="list-style-type: none"> 3♠ = mini (15 H), arrêt ♠ et 4 cartes à ♥, Le répondant choisit entre 3SA et 4♥ 3SA = arrêt ♠ mais pas 4 cartes à ♥ 4♥ = maxi et 4 cartes à ♥. L'ouvreur appelle la manche