

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

## 1 RAPPEL DES INTERVENTIONS SUR OUVERTURE 1SA

### 1.1 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 ♥		

### 1.2 Version multi ♦

Intervention	Signification	Intervention	Signification
X = contre	Une majeure par 4 + une mineure par 5 ou par 6	2♠	5 cartes à ♠ + une mineure 4 <sup>ème</sup>
2♣	Bicolore majeur 5-5 ou 5-4 avec singleton (Landy)	2SA	Bicolore mineur 5-5
2♦	Majeure longue au moins 6 <sup>ème</sup>	3♣	Naturel, longue à ♣
2♥	5 cartes à ♥ + une mineure 4 <sup>ème</sup>	3♦	Naturel, longue à ♦

### 1.3 Version Texas

De moins en moins pratiqué, en général les enchères "Contre" (min5-Maj4), "2♣" (Landy) et "2SA" (min-5) sont conservées, les couleurs 5<sup>èmes</sup> sont annoncées par Texas (surtout les majeures).

## 2 PREMIERE REPONSE DU REpondant

### 2.1 Préalable et synthèse

Contre (min5-Maj4), 2♣ (Landy) et 2SA (5-5 mineure) sont des enchères artificielles qu'on retrouve dans la plupart des systèmes.

Le contre punitif n'est plus utilisé et les interventions à la couleur peuvent être :

- Naturelles version SEF
- Artificielles si 2♦ multi (2♦ = 1 majeure 6<sup>ème</sup>)
- Artificielles dans le système Texas :

Il est indispensable de demander quel système est utilisé

		Intervention adverse					Commentaire
		2♣ Landy	2♦ naturel	2♦ multi	2♥ naturel ou 2♦ = Texas ♥	2♠ naturel ou 2♥ = Texas ♠	
répondant	X	Punitif sur une majeure	1 majeure 4 <sup>ème</sup> , peut-être 2	1 majeure 4 <sup>ème</sup> , peut-être 2	4 cartes à ♠	4 cartes à ♥	8H mini, appel "Stayman" sauf sur Landy
	2♦	Naturel faible	Occulté	Occulté	Occulté	Occulté	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2♥	Tenue ♥ pour SA	Naturel faible	Naturel faible	Occulté	Occulté	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2♠	Tenue ♠ pour SA	Naturel faible	Naturel faible	Naturel faible	Occulté	≥ 5 cartes 8HL souhaitable
	2SA	Texas ♣	Texas ♣	Texas ♣	Texas ♣	Texas ♣	8 HL mini, 6♣, lutte pour partielle
	3♣	Texas ♦	Stayman ♥ ou ♠	Texas ♦	Texas ♦	Texas ♦	8 HL mini, 6♦, lutte pour partielle
	3♦	TXS improbable	Texas ♥	Texas ♥	Stayman pour ♠	Texas ♥	10 HL mini
	3♥	TXS improbable	Texas ♠	Texas ♠	Texas ♠	Stayman pour ♥	10 HL mini
	3♠	Pas d'arrêt ♥ et ♠	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 ♥	Arrêt ♠	10H mini

## 2.2 L'adversaire est intervenu à la couleur, on utilise le Rubensohl simplifié, principes:

- Toute enchère **au niveau de 2 est naturelle**, non forcing et montre au moins 5 cartes et un jeu **faible** ( $\leq 8H$ )
- Les enchères **de 2SA jusqu'à 3♥ sont Texas** (y compris 2SA = Texas ♣ et 3♥ = Texas ♠)  $> 8HD$ ,
- Les Texas majeurs sont forcing de manche
- Le Texas de l'intervention à ♥ ou ♠ est un Stayman pour l'autre majeure 4<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> (Stayman implicite).
  - Il demande à l'ouvreur d'annoncer une couleur 4<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup> ou d'annoncer 2SA s'il tient la couleur d'intervention
- L'enchère de 3♠ du répondant est forte, forcing, pas d'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

**Remarque : Après une intervention à la couleur au niveau 3, plus de Texas. Les enchères du répondant sont naturelles.**

## 2.3 L'adversaire est intervenu par 2♦ multi ( une majeure 6ème ) :

Les principes restent les mêmes

- Annoncer une majeure 5<sup>ème</sup> (dès 6HL) , naturel au niveau 2 (2♥ et 2♠ sont des enchères faibles 6-8H) ou par Texas (8HL+) → peu de chance que de soit la majeure de l'intervenant.
- Contre pour montrer une majeure 4<sup>ème</sup> et 8HL+ → tendance Stayman. L'ouvreur passe et oblige ainsi l'intervenant à dévoiler sa majeure.
- Sinon Texas mineure

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

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

## 2.5 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.
- 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 <sup>ème</sup> , 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

Principe: Le contre d'appel montre 90% du temps une majeure 4<sup>ème</sup> .et 8-10H

Réponses (hors enchères du n°4):

- La majeure 4<sup>ème</sup> 2♥ ou 2♠ (avec les 2 majeures, on commence par 2♥ qui ne dénie pas 4 cartes à ♠)
- 2SA = mini (15 H), pas de majeure 4<sup>ème</sup> mais avec arrêt dans la couleur d'intervention
- 3♣ = Pas de majeure 4<sup>ème</sup> et pas d'arrêt dans la couleur d'intervention
- 3SA = maxi 16-17H et arrêt dans la couleur d'intervention

Cas particulier: Intervention par 2♦, montrant une majeure 6<sup>ème</sup> (système 2♦ multi)

- Sur le contre d'appel de son partenaire l'ouvreur passe pour forcer l'intervenant à dévoiler sa majeure

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

La rectification du Texas n'est pas systématique, mais en général :

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

### 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
<p>Zone de manche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3♣ = demande d'arrêt dans la couleur d'intervention pour jouer 3SA</li> <li>• 3SA = naturel, arrêt dans la couleur d'intervention et espoir de chelem</li> <li>• 4♣ = Proposition de manche</li> <li>• 5♣ impose la manche</li> </ul> <p>Zone de chelem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♦ = Singleton/chicane ♦</li> <li>• 4♥/4♠ = Singleton/chicane dans la couleur annoncée</li> </ul>	<p>Zone de manche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3♠ = demande d'arrêt dans la couleur d'intervention pour jouer 3SA</li> <li>• 3SA = naturel, arrêt dans la couleur d'intervention et espoir de chelem</li> <li>• 4♦ = Proposition de manche</li> <li>• 5♦ impose la manche</li> </ul> <p>Zone de chelem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♣ = Singleton/chicane ♦</li> <li>• 4♥/4♠ = Singleton/chicane dans la couleur annoncée</li> </ul>

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

#### 3.4.1 Le Texas impossible ne peut se faire que sur intervention naturelle

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

(\*) 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"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2SA = mini (15 H), pas 4 cartes à ♥ mais avec arrêt ♠</li> <li>• 3♠ = pas 4 cartes à ♥ et pas d'arrêt ♠</li> <li>• 3♥ = 4 cartes à ♥</li> <li>• 3SA = maxi avec arrêt ♥</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• De réserver le stayman (3♥) quand on possède un arrêt ♠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3♠ = mini (15 H), arrêt ♠ et 4 cartes à ♥, Le répondant choisit entre 3SA et 4♥</li> <li>• 3SA = arrêt ♠ mais pas 4 cartes à ♥</li> <li>• 4♥ = maxi et 4 cartes à ♥. L'ouvreur appelle la manche</li> </ul>

#### 3.4.2 Il peut être avantageusement remplacé par "contre d'appel"

Voir 3.1