



Réponse à 1 SA après une intervention

Après une ouverture de 1 SA, l'adversaire est intervenu. Que fait le répondant ?

L'adversaire peut intervenir en nommant une couleur ou par un contre.

Le répondant :

- Utilise la convention Rubenshol après une intervention par une couleur (2 ♦, 2 ♥ ou 2 ♠) :
 - toutes les enchères du répondant à la couleur au palier de 2 sont naturelles
 - A partir de 2 SA, tout est en Texas jusque 3 ♥ (Texas ♠). 2 SA est donc artificiel : Texas ♣
 - Le Texas impossible est un Stayman
 - Le contre est d'appel : il peut être un Stayman avec juste 8H ou montrer une main régulière de 8H et plus.
- Après une contre majeure mineure : le répondant, au premier tour, fait comme si le contre n'existait pas :
 - 2 ♣ est un Stayman
 - 2 ♦, 2 ♥ et 2 ♠ sont des Texas
 - Les enchères à SA sont naturelles
 - Le surcontre est à tendance punitive

S	O	N	E
		1SA	2 ♦
2 ♥			

5	4	3	A	D	7	6	5	6	5	4	8	7
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦

Problème E5867

2 ♥ Enchère naturelle qui montre 5 cartes à ♥ et une main limitée à 7H maximum.

S	O	N	E
		1SA	X
2 ♣			

R	9	8	3	D	V	5	9	8	5	3	A	5
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦

Problème E5998

2 ♣ Stayman. Après l'ouverture de votre partenaire par 1 SA, ne tenez pas compte du "contre"adverse au 1er tour d'enchères. Sans ce contre vous auriez utilisé le Stayman.



Réponse à 1 SA après une intervention

Après une ouverture de 1 SA, l'adversaire est intervenu par une couleur.

Après une intervention naturelle à 2 ♦, 2 ♥ ou 2 ♠

- toutes les enchères du répondant à la couleur au palier de 2 sont naturelles
- A partir de 2 SA, tout est en Texas jusque 3 ♥ (Texas ♠). 2 SA est donc artificiel : Texas ♣
- Le Texas impossible est un Stayman
- Le contre est d'appel : il peut être un Stayman avec juste 8H ou montrer une main régulière de 8H et plus.
- L'enchère de 3 ♠ est une proposition de manche pour jouer 3 SA si l'ouvreur arrête la couleur de l'intervention (quelle qu'elle soit)

S	O	N	E
		1SA	2 ♥
2 ♠			

R	V	8	7	6	7	10	9	8	7	6	5	4
♠	♠	♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

Problème E5868

Enchère naturelle avec 5 cartes à ♠, 7H maximum.

S	O	N	E
		1SA	2 ♦
X			

5	4	A	R	10	V	10	8	7	V	10	9	6
♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E5873

contre d'appel Ici, le Contre correspond à l'enchère de 2 SA que vous auriez fournie si l'adversaire n'était pas intervenu.