

**Retour sur la 3<sup>ème</sup> FORCING** → modification de la fiche 1-6 .

La 3<sup>ème</sup> FORCING est une enchère « exploratoire » qui permet de chercher le meilleur contrat en allant très lentement ; elle s'emploie dans 3 cas :

- 1) **Recherche du fit en majeure, avec 5 cartes (ou plus) et 10H (ou plus).** (cas le plus fréquent)
- 2) **Recherche d'un contrat à SA, avec 4 cartes dans la majeure de réponse.**
- 3) **Main très puissante dans la couleur d'ouverture.**

### DEFENSE CONTRE LES INTERVENTIONS APRES L'OUVERTURE DE 1SA : LEBENSOHL

#### Rappel du cours 21-4

Il faut bien avoir en tête le but du système utilisé :

Soit trouver le meilleur contrat possible, soit punir l'intervenant.

Le 1SA indique 15-17H mais peut recouvrir des mains de structures très différentes → le partenaire de l'ouvreur doit lui donner le plus d'informations possible.

#### APRES UNE INTERVENTION NATURELLE :

- **CONTRE** : indique une main positive de 7-8H, sans annonce évidente, avec au moins 2 cartes dans la couleur d'intervention (pour permettre à l'ouvreur de transformer éventuellement le contre en punitif).

Le contre remplace l'enchère de 2SA du SEF, en l'absence d'intervention (ou le 2T, avec ou sans Majeure)

- **2SA devient une enchère relais artificielle, caractéristique du LEBENSOHL**

(elle signifie : l'intervention me gêne, j'ai au moins 8H),

elle est suivie de la réponse obligatoire 3T de l'ouvreur.

Si le répondant est faible, il peut **passer, avec les T ou dire 3K, avec les K.**

Le **Cue-Bid, après 2SA**, indique 4 cartes dans l'autre majeure, sans arrêt dans la majeure d'intervention.

3SA indique les points de manche (10H), sans 4 cartes dans l'autre majeure, mais pas d'arrêt dans la couleur d'intervention. L'ouvreur passera, s'il a l'arrêt.

- Les enchères naturelles au niveau 3 indiquent les points de manche.
- Toutes les enchères au palier de 2 sont faibles et non forcing.
- Le Cue-Bid direct est équivalent à un Stayman, avec l'arrêt dans la couleur d'intervention.

**Retenir :** Le CueBid direct est un Stayman, avec arrêt.

Le Cue-Bid indirect (après 2SA, 3T) est un Stayman sans arrêt.

1SA, 2C, ?	1SA, 2P, ?	1SA, 2K, ?
- <b>Contre</b> : 7-8H et 2(ou3) cartes C - <b>2SA</b> : Relais suivi de 3T → Passe ou 3K, faible. → 3C, 4 cartes P sans arrêt C. → 3SA, 10H, sans arrêt C. - <b>3C</b> : 4 cartes P avec arrêt C, Forcing de Manche.	- <b>Contre</b> : 7-8H et 2(ou3) cartes P - <b>2SA</b> Relais suivi de 3T. → Passe ou 3K, faible. → 3P : 4 cartes C sans arrêt P. → 3SA, 10H, sans arrêt P. - <b>3P</b> : 4 cartes à C avec arrêt P, Forcing de Manche.	- <b>Contre</b> : 7-8H et 2(ou3) cartes K - <b>2SA</b> Relais suivi de 3T. → Passe : faible avec les T. → 3K : Stayman sans arrêt K. - <b>3K</b> : Stayman avec arrêt K.

#### APRES UNE INTERVENTION ARTIFICIELLE : (Landy, Brozel, Polonais..)

- Ex du 2T LANDY : - **CONTRE** : 7-8H et punitif sur une des Majeures. (ou une des 2 couleurs).  
- **Cue-Bid** : Tenue dans la couleur cue-bidée (C ou P si Landy) et points de manche.  
- **2K** : naturel (6 cartes), faible.  
- **2SA Relais, suivi de 3T** : passe avec les T, faible ou 3K (un peu + fort : 7-8H)  
3SA avec pts de manche sans arrêt.

Après intervention par CONTRE : Si le contre indique un bicolore, on réponds comme précédemment.

- Dans le cas d'un unicolore, on oublie le contre : Texas, Stayman, Passe. Le Surcontre est punitif.- Sur une intervention Texas : 1SA, 2K pour les C, on répond comme sur une intervention C.

(revoir cours 1-6 corrigé)

<b>BICOLORE CHER</b> Définition :	<b>Un bicolore est cher (18H) si l'annonce de la deuxième couleur dépasse le palier de répétition obligatoire de la première couleur.</b>
--------------------------------------	---

1T, -, 1P, -, 2C	1T, -, 1P, 2K, 2C	1C, -, 2T, 2K, 2P	1T, -, 1P, 2K, X	1C, -, 2T, 2K, 2C	1C, -, 2T, 2K, ?
<b>Bicolore cher</b> 2T dépassé	Après 2K le niveau de répétition obligatoire est 3T → l'ouvreur a une bonne ouverture mais le <b>bicolore n'est pas cher.</b>	<b>Bicolore cher</b> 2C dépassé	Dénie 4 cartes à C (12-17H)	Promet 6 cartes à C, car on n'est pas obligé de parler.	On passe avec une main banale, sans 6c

<b>BICOLORE CHER DU REpondant</b>	1T, -, 1C, -, 1SA, -, 2P → <b>Forcing de manche.</b>	Le répondant peut n'avoir que 4c. à C, car il n'a pas fait de Roudi. (s'il en a 5, il est plus fort)	Il peut même être 4/3, pour chercher à jouer 3SA.
-----------------------------------	--	--	---

**Exemple :** avec 3P+4C+1K+5T, on peut dire 2P pour continuer les enchères.

Le contrat final pourra être : 3SA, ou 5 ou 6T, ou 4C en 4/3.

<b>CUE-BID du Répondant</b>	<b>Sur mineure</b>	1T, 1C, 2C → <b>Jeu fort</b>	1) Demande l'arrêt C (donné par 2SA) 2) Hyper fitté, pour continuer....
	<b>Sur Majeure</b>	1C, 2T, 3T	<b>Toujours fitté</b>

<b>CUE-BID du Partenaire de l'intervenant</b>	1T, 1C, -, 2T	Je suis beau (12H <sup>+</sup> ), fitté ou pas, continue à te décrire.
	1T, 1C, -, 3T	Fitté par 4 (ou 3 belles), avec main de manche.

<b>REMARQUES</b>	<b>1) Si l'on fait le 2 SA fitté après intervention (conseillé), le Cue-Bid du répondant devient plus fort et forcing de manche.</b>		
<b>2) 1C, 2T, 3K</b>	<b>Enchère de rencontre :</b> 4 Cartes à C et 5 à K, dans main de manche (9,10H).		
<b>3) 1C, -, 3K</b> ou 1C, -, 3T	4C/5K 4C/5T	avec main de manche et les points dans les couleurs annoncées.	
<b>4) 1C, -, 3C</b>	10-11H et 4 cartes à C.		
<b>5) 1C, 2T, 3T</b> <b>3C</b> → J'ai tout dit.	1C, 2T, 3T <b>4C</b> → 15-16H	1C, 2T, 3T <b>3K</b> → contrôle K avec main positive.	
<b>6) 1C, X, 3C</b> → Barrage	1C, X, XX → vocation punitive, 11H <sup>+</sup> , pas obligatoirement fitté.	1C, X, 2C → fitté faible (7-10)	<b>1C, X, 2SA → TRUSCOTT</b> <b>Fitté par 4 et 11DH</b>
<b>7) 1K, 1P, -, ?</b>	L'intervenant a de 7 à 17H	2P → 6-12 ; <b>Suite : 3P</b> → belle intervention ; <b>2SA</b> → beau + arrêt K 2K : Cue-bid → Je suis beau (pas obligatoirement fitté), continue à te décrire. 3K → Très beau (15-17) et fitté.	
* En réveil, on fait la même chose en pouvant être un peu plus faible.			
<b>8) 1P, -, 2P, -, 3P</b> → arrêt, pour empêcher le réveil	<b>L'enchère d'essai se fait à 2SA ou 3T, 3K, 3C,</b> pour demander un complément dans la couleur annoncée.		

**CONSEIL :** apprendre et jouer le LEBENSOHL, après intervention sur l'ouverture de 1SA.