

Question : Comment enchérir en N avec ce jeu ?

S O N E - 1T ?	Donneur S Vuln.NS	P	AR6	Avec 15H, on ne peut pas dire 1SA (singleton C et pas 16H), ni contrer, sans les C. - On peut envisager de passer, en attendant que E réveille. - Pour ne pas risquer de manquer un contrat ou de voir les adversaires se trouver à C, il est préférable de dire 1K , en espérant entendre 1C pour jouer à SA. On triche sur le nombre de K, mais avec 15H, il est trop hasardeux de passer !
		C	2	
		K	RV10 2	
		T	RV952	

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

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

ENCHERES PARTICULIERES :

1) **1SA, - , 2K, X** contre « d'entame », à ne faire que si l'on accepte de jouer **2K Contré**.

L'ouvreur peut se servir du contre **pour préciser son jeu :**

- **Passe** : je ne suis pas fitté C. Le partenaire peut surcontrer s'il veut inciter l'ouvreur à parler.
- **2C** : Je suis fitté et j'accepte l'entame K.
- **XX** : Je suis fitté, mais je ne souhaite pas recevoir l'entame.

2) **1SA, - , 2T, X**

- **2C** : j'ai 4 cartes à C et j'accepte l'entame T.
- **XX** : Punitif, car l'ouvreur connaît les 8H de son partenaire.