

L'adversaire intervient sur notre ouverture de 1sa

Intervention naturelle au niveau de 2

N	E	S
1sa	2♥	?

On joue le **RUBENSOHL**
 Sur 2♥→♠ non occultés, ♦ et ♣ occultés.

Nomination de niveau 2 (couleur non occultée)
 Naturelle et faible (mais pas nulle)

Contre

Limite 8-9H (main à peu près quelconque)
 Ou FM, régulier, sans majeure 4^e, non gardé.

Enchères de 2sa à 3♥

TEXAS pour couleur occultée faible ou FM.
 TEXAS pour couleur non occultée au moins limite.
Le TEXAS CUE-BID est un STAYMAN FM.
 TEXAS mineurs FM en principe non gardés.

Enchère de 3♠

Naturelle forcing et gardée si intervention à ♣, ♦, ♥.
STAYMAN FM non gardé si intervention à ♠.

Enchère de 3SA

Naturelle et gardée.

Sur le contre

N	E	S	O
1sa	2♠	X	--
?			

Avec une main mini l'ouvreur dit 2sa (gardé ou pas) (2♠ sur 2♥X) ou nomme une mineure 5^e.
 Normalement 3♥ (4 cartes), 3♠ (besoin de garde) ou 3sa = main maxi. Plus souple pour 3♥.

Après que l'ouvreur ait enchéri, le répondant peut nommer une couleur 5^e (3♣, 3♦, 3♥) émanant d'une main limite ou dire 3sa (FM mais non gardé).

Sur le Texas cue-bid.

N	E	S	O
1sa	2♥	3♦	--
?			

3♦ Texas cue-bid est un Stayman FM. L'ouvreur répond 3♥ sans 4 piques et sans garde.

Interventions plus chères que 2♠

N	E	S
1sa	2sa	?

3♣ Stayman, 3♦ et 3♥ TEXAS

N	E	S
1sa	3♣	?

X Stayman, 3♦ et 3♥ TEXAS

3 séquences à discuter avec le partenaire

N	E	S
1sa	3♦	?

X Stayman, 3♥ et 3♠ maj. Inverse ou X STEX ♥, 3♥ STEX ♠, 3♠ les trèfles.

Le STEX est une enchère qui montre 4 ou 5 cartes dans une majeure. L'ouvreur fitte avec au moins 3 cartes. Sur le fit, le répondant dit 3♠ ou 3sa avec seulement 4 cartes dans la couleur.

N	E	S
1sa	3♥	?

X STEX ♠
 3♠ les mineures non gardé

N	E	S
1sa	3♠	?

X STEX ♥, 3sa gardé ou pas ou X du jeu non gardé, 3sa gardé.

Interventions artificielles fréquentes

N	E	S
1sa	X	?

Sur X punitif → XX, 2♠, 2♦, 2♥ TEX
X du jeu → XX = 6/7H+, 2♠, ..., 2♠ nat
 (Les enchères de 2sa à 3♥ sont des TEX 6/7 cartes)
 L'ouvreur, au réveil sur passe 2♠, 2♦ naturel, XX Baron 44

N	E	S
1sa	X	?

Sur X = couleur longue indéterminée
 (Problème quelle couleur adverse? Tenues?)
 (Les enchères de 2sa à 3♥ sont toujours des TEX)

2♣ Stayman typé 4♥+4♠ 8-9H ou main FM quelconque.
 2♦ et 2♥ TEXAS (Avec 5♠ 8H on peut dire 2♣)
 2♠ Bicolore mineur au moins 44 8H+
2SA à 3♥ TEXAS (plutôt 6/7 cartes barrage)
XX main de 8-9H 4 en maj+ 4/5 en min. Possible 4333.
Passe puis parle = main FM sans majeure 4^e
 Après Stayman et TEXAS avec une main FM on localise des gardes pas forcément des couleurs.
 Sur le XX avec une main maxi l'ouvreur passe pour avoir un décodage. Sinon cherche un fit 44 ou +.

N	E	S
1sa	X	?

Sur X=Type tricolore ou 5m+4M
 (La mineure adverse est dangereuse)
 (Les enchères de 2sa à 3♥ sont toujours des TEX)

XX, 2♠, 2♦, 2♥ TEXAS pour la couleur au-dessus
 2sa à 3♥ TEXAS 8H+ non gardé en mineure(s)
 2♠ 8H+ gardé dans les deux mineures.
Passe puis parle avec une main à Stayman sauf 5m+4M FM qu'on annonce à partir de XX ou 2♠.
XX et 2♠ Texas faibles ou gardés dans l'autre mineure ou FM 54 avec une majeure 4^e.
2sa / 3♠ = Tex 8H+ sans garde dans l'autre mineure.

N	E	S
1sa	2♠	?

Sur 2♠ = Landy 54 majeur
 (Les enchères de 2sa à 3♥ sont toujours des TEX)

2♦, 2♥, 2♠ = 8H+ selon la majeure gardée
 2sa, 3♠ TEXAS mineurs faibles ou forts
 3♦, 3♥ TEXAS forts non gardés dans l'autre majeure
X = je punis les cœurs
PASSE puis parle = je punis les piques

N	E	S
1sa	2♦	?

Sur 2♦ = multi une majeure 6^e
 (Vendre notre majeure 4^e/5^e clarifie la donne)
 (Les enchères de 2sa à 3♥ sont toujours des TEX)

Avec les majeures

X = STEX ♥ 5 cœurs faible ou 4 cœurs 8H+
2♥ = STEX ♠ 5 piques faible ou 4 piques 8H+
Si on reparle après STEX → main à Stayman.

3♦ et 3♥ = TEXAS 8H+

Avec les mineures

Distribué faible ou FM 2♠ bicolore, 2sa, 3♠ unicolore
 Ensuite FM on nomme la majeure gardée (3sa= sans garde)
Passe puis parle (naturellement pas de Texas) avec
 ■ N'importe quelle main limite à base de mineure
 ■ Main FM plutôt régulière sans majeure 4^e.
 Passer oblige l'adversaire à décoder. Ensuite ...

N	E	S	N
1sa	2♦	--	2♥
--	2♠	?	

Au réveil sur par exemple 2♠
 2sa ou 3sa naturelles gardées.
 3♠, 3♦ = limite mineure 5^e ou +
 X = limite jeu régulier ou bicolore
 3♠ ou 3♥ = FM non gardé (sans maj)