

RUBENSOLHADES

Dans de nombreux cas, pour trouver la réponse à un type particulier d'intervention sur notre ouverture de 1sa, on va conserver les TEXAS du RUBENSOHL et adapter le contre et les enchères de niveau 2.

Intervention par contre = unicolore indéterminé.

On a souvent intérêt à connaître la couleur adverse (Nos enchères viseront à détecter une couleur à problème, le surcontre avec une main limite permettra à l'ouvreur de passer avec une main maxi et de chercher un fit si mini)

2♣ STAYMAN typé, les deux majeures ou FM avec une redemande de 3♣ ou 3♦ (FM 4+ cartes) si couleur non gardée.

2♦ et 2♥ TEXAS

2♠ au moins 4-4 en mineures au moins 8H

2sa et 3♣ Texas faibles ou FM avec un problème identifié dans une couleur plus chère (on la nomme).

3♦ et 3♥ TEXAS FM avec un problème identifié dans l'autre majeure

XX Main limite 8-9H sans une autre enchère.

Sur le surcontre l'ouvreur passe s'il est maxi de façon à connaître la couleur dangereuse de l'adversaire.

Et il nomme ses couleurs en recherche de fit s'il est minimum pour prendre l'adversaire de vitesse.

Passé puis on parle (contre, cue-bid, 2sa/3sa, nomination couleur) main FM sans une autre enchère (base mineures).

Intervention par contre = mineure 5^e + majeure 4^e

On a intérêt à détecter prioritairement nos gardes et nos longueurs en mineures (grâce à 2 niveaux de TEXAS et une enchère de 2♠ gardée dans les deux mineures sans majeure 4^e).

Avec les mains à STAYMAN on peut passer et décoder par la suite.

XX et 2♣ TEXAS mineurs (soit faibles, soit gardés dans l'autre mineure)

2♦ et 2♥ TEXAS

2♠ pas de majeure 4^e mais gardé dans les deux mineures 8H+

2SA et 3♣ Texas mineurs au moins 8H pas de garde dans l'autre mineure.

3♦ et 3♥ TEXAS faibles mais 6 cartes et possible courte en mineure

PASSE puis on parle (contre, 2♥,2♠, 3♣,3♦,3♥,3♠ (chassé-croisé) avec une main à STAYMAN

Intervention par 2♦ = une majeure 6^e

Avec au moins 4 cartes dans une majeure on a intérêt à décoder le plus rapidement possible ce qui nous permet

1. de trouver un fit s'il existe ou 2. d'orienter nos craintes pour sans-atout vers l'autre majeure.

Avec une main faible et distribuée en mineure(s), on vend immédiatement bicolore ou unicolore.

FM en mineure(s) on ne vend immédiatement que les mains bicolores ou unicolores, avec lesquelles on peut localiser la majeure à problème par la suite. Une redemande de 3sa signifie qu'on ne garde aucune majeure.

Avec les autres mains à base de mineure(s) on passe pour laisser l'adversaire décoder et on enchérit par la suite en faisant une distinction main forte / main limite, et main gardée / main non gardée.

X = STEX ♥ (Stayman avec 4 cœurs ou TEXAS faible avec 5 cœurs). L'ouvreur dit 2♥ on reparle avec le STAYMAN

2♥ = STEX ♠ (Stayman avec 4 piques ou TEXAS faible avec 5 piques). L'ouvreur dit 2♠ on reparle avec le STAYMAN

2♠ = Bicolore mineur au moins 5-4. Faible ou FM et au plus une majeure gardée.

2Sa et 3♣ = TEXAS mineurs. Faibles ou FM et au plus une majeure gardée.

3♦ et 3♥ = TEXAS majeurs au moins 8H (3♠ avec 5 piques FM et garde à cœur).

PASSE (l'adversaire décode) puis on parle avec des mineures.

2sa (gardé), 3♣, 3♦, contre (non gardés) avec des mains limites régulière ou distribuées

3sa gardé ou 3♥, 3♠ artificiel non gardé avec des mains FM et plutôt régulières.

Intervention par 2♣ LANDY

Clarifions d'abord les situations punitives et les gardes (ou l'absence de toute garde) et mettons directement les enchères au niveau de 3 avec les mains faibles comportant une mineure exploitable.

X punitif à cœur au moins 8H (ou gardé dans les deux majeures).

PASSE puis contre (ou une autre enchère) punitif à pique au moins 8H

2♦ au moins 8H pas de garde en majeure

2♥ ou 2♠ gardé dans la majeure au moins 8H.

2SA ou 3♣ TEXAS mineurs soit faibles, soit FM sans garde majeure.

3♦ et 3♥ TEXAS plutôt FM sans garde dans l'autre majeure.