

COMPLEMENTS SUR LE LEBENSOHL

PRINCIPE du LEBENSOHL	Après une ouverture de 1SA, on ne peut pas laisser les adversaires intervenir impunément : -Si le partenaire n'a pas grand-chose, il faut faire de la résistance. -Si l'on est majoritaires, il faut trouver le meilleur contrat ou punir les inconscients. Le LEBENSOHL est un outil précis pour arriver à ces fins.
------------------------------	--

- Après une intervention naturelle :	A partir de (7)8 H et sans limite supérieure on fait un relais à 2SA , obligatoirement suivi de 3T.
Le CONTRE indique strictement 7-8H, avec 2 cartes (ou +) dans la couleur d'intervention. (il correspond à l'ancienne réponse 2SA sur 1SA) Il sert aussi à informer le partenaire qui pourra PUNIR , en laissant le contre, s'il a 4 cartes dans la couleur d'intervention naturelle .	-Le répondant PASSE avec une misère et des T. -3K est naturel avec 6 Cartes. -3C(après 2P) est naturel avec 5 cartes, sans arrêt. - le Cue-bid est un Stayman, avec les points de manche, une majeure 4^{ième}, sans arrêt. -3SA indique les pts de manche (10H ⁺), sans majeure 4 ^{ième} , sans arrêt (avec arrêt, on aurait dit directement 3SA)

Exemples : 1SA, 2P,3P → j'ai 4 cartes à C, une main de manche, **avec arrêt P ; choisis entre 4C et 3SA.**
1SA, 2P,2SA,-,
3T , - , 3P → j'ai 4 cartes à C, **mais je n'ai pas d'arrêt P.** (avec arrêt on aurait cue-bidé directement)

- Après une intervention artificielle : (Landy, Brozel, Polonais..)	Le cue-bid affirme l'arrêt dans la couleur annoncée.
---	---

Exemples : 1SA, 2T LANDY, X → 7-8H et punitif sur une des Majeures (ou les 2), pas de manche en vue.
2C → je tiens les C et j'ai les points de manche.
2P → je tiens les P et j'ai les 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)
ou 3SA avec pts de manche, sans les arrêts.

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

Le surcontre, en connaissance de cause, est punitif.

- **Dans le cas d'un unicolore**, on oublie le contre :Texas, Stayman, Passe. Le Surcontre est punitif.

- **Dans le cas d'un contre punitif (16-18)**, le passe indique que l'on accepte 1SA contré.

Si l'ouvreur a un gros problème, il peut faire un surcontre SOS → dégage pour chercher le moins mauvais contrat possible ; le répondant explore en commençant le plus bas possible : 2T.....

Remarque : avec P :85, C :10 7642, K :V653, T :82 Il faut dire 2C (faible).

Si l'on passe, cela veut dire que l'on envisage de punir.

-Contre de réveil :1SA, - , - , X → ce contre peut être faible car le n°2 a pu passer avec un jeu fort, avec 15-16-17, n°2 peut laisser le contre → le répondant passera avec 7-8pts mais, avec une « poubelle », il faut qu'il se manifeste : couleur 5^{ième}, ou surcontre SOS.

Réponse à une question : Difficulté de savoir quand le **cue-bid** demande l'arrêt ou affirme qu'on l'a.

Dans des enchères classiques : 1T, 1P, 2P → **as-tu l'arrêt pour jouer SA.**

1T, X* , 1P , - , * le contre indique que n°2 accepte toutes les autres couleurs.

- , 2T → je suis très fort et je tiens les T si tu tiens les P, on peut jouer 3SA.

(réponse 2 SA, avec arrêt, même avec 4 pts)