

Une discussion s'engage sur les besoins des participants, qui sont très variés.

Plusieurs participants jugent utile d'établir une fiche de convention « La Colle » type, pour les compétiteurs qui pourraient être amenés à jouer ensemble.

Remarque : cela est déjà fait pour les paires habituées à faire des compétitions, mais il y a quelques disparités d'une paire à l'autre. La confrontation des points de vue pourrait être utile.....

Les PERDANTES	par principe on considère comme « perdantes » les ARD que l'on risque de perdre (la 4 ^{ème} carte d'une couleur n'est pas considérée comme une perdante)
----------------------	---

Ouverture de 2K Forcing de manche	Il faut distinguer le cas où le Rebid est en MAJEURE → au maximum 4 perdantes du cas où le Rebid est en mineure où il faut au maximum 3 perdantes.(manche -1)
--	---

3^{ème} FORCING	<p>La 3^{ème} FORCING est une enchère « exploratoire » qui permet de chercher le meilleur contrat en allant très lentement ; elle s'emploie dans 3 cas :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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, même avec 4 cartes dans la majeure de réponse. 3) Main très puissante dans la couleur d'ouverture.
--------------------------------	--

FORCING pour un tour, mais pas obligatoirement forcing de manche.

**** 3 cas de figures, seulement, avec la 3^{ème} couleur collée à la mineure répétée.**

1T, -, 1C, - 2T, -, 2K*	1T, -, 1P, - 2T, -, 2K*	1K, -, 1P, - 2K, -, 2C*	Question : As-tu 3 cartes avec moi ? Sinon, continue à te décrire.
*Alerte → Ne promet rien dans la 3 ^{ème} couleur			

1K, -, 1P, - 2K, -, 2C, - 2SA → 12/13, pas 3P et l'arrêt à C et à T.

Si l'on dépasse 2SA, alors c'est FORCING de MANCHE

1K, -, 1P, - 2K, -, 2C, - 2SA, -, 3C : → j'ai 5P et 4C

1K, -, 1P, - 2K, -, 3C → j'ai 5P et 5C, dans un jeu de manche
--

Compléments du jour:

1T, -, 1C, - 2T, -, 3K → j' ai 5C et 5 K, dans un jeu de manche.

1T, -, 1C, - 2T, -, ? on ne connaît pas la force de l'ouvreur : entre 12 et 16, si l'ouverture 1SA est impossible.
--

Pour dire 2C, il faut 6 cartes.
Avec 5 cartes et au moins 9H,
Il faut savoir si l'ouvreur a
3 cartes à C → on dit 2K,
3^{ème} FORCING Suite →

2C, avec 3 cartes. 2SA, avec arrêt K,P. 2P, arrêt P mais pas K. 3K, avec 4 cartes à K.

4^{ème} FORCING *Rappel :*

- Retenir qu'elle est **FORCING**, mais pas **AUTO-FORCING**, mais si celui qui l'a posée reparle, alors cela devient Forcing de manche. (cas le plus fréquent)

Sud	Ouest	Nord	Est	* A partir de 11H, pour rechercher une manche. (Avec ou sans K) Demande à l'ouvreur de se décrire : 1) As-tu 3 cartes avec moi à C ? Sinon, 2) as-tu l'arrêt dans la 4^{ème} couleur K ?
1T	Passe	1C	Passe	
1P	Passe	2K*	Passe	
Réponses de l'ouvreur	- 2 C : Minimum 12/13H et 3 cœurs. - 2SA : Pas 3C, minimum, 1 arrêt K (→ on peut passer). - 3T : Pas 3 cartes à cœur, ni arrêt à K. - 3K : Maximum et As de K 3 ^{ème} , pour que le partenaire reçoive l'entame. - 3 C : Maximum 14H et 3 cœurs . - 3SA : Maximum et 2 arrêts K.			

Sud	Ouest	Nord	Est	* A partir de 11H, pour rechercher une manche. (Avec ou sans P) Demande à l'ouvreur de se décrire : As-tu l'arrêt dans la 4^{ème} couleur P ? **un arrêt P, minimum... ? on peut passer, si l'on ne passe pas ; alors, c'est forcing de manche.
1T	Passe	1K	Passe	
1C	Passe	1P*	Passe	
1SA**	Passe	?		

REPONSE A L'OUVERTURE de 1SA après une INTERVENTION NATURELLE

LEBENSOHL		RUBENSOHL
Moins de 5/6H	Passe	Moins de 5/6H
Naturel faible (5 cartes, < 8H), non forcing	(2K),2C,2P	Naturel faible (5 cartes, < 8H), non forcing
Passerelle : conventionnel, à partir de 8H, appelle 3T obligatoire (sans promettre d'arrêt dans la couleur d'intervention)	2SA	TEXAS T (6 cartes, 8H ⁺)
Suivi de : Passe → misère à T 3K → naturel (6 cartes) 3C (sur intervention P) → naturel (5 cartes, sans arrêt)		
Le cue-bid est un stayman, avec les points de manche, une majeure par 4, sans arrêt. 3SA → points de manche (10H), sans majeure par 4 (5) sans arrêt. (l'ouvreur passe, avec arrêts, ou cherche une mineure)		
Naturel Forcing	3T	TEXAS K (6 cartes, 8H ⁺)
Naturel Fort, 5(6) cartes, Forcing	3K,C	TEXAS C, P (5 cartes et 8H ⁺) *Le Texas impossible est un Stayman 9H, (avec arrêt sur intervention Majeure)
* Le cue-bid direct est un Stayman, avec arrêt dans la couleur d'intervention.	3P	Sur intervention carreau → 5P/4C Sur Majeure, Stayman sans arrêt sur l'intervention
Main limite 7-8H avec 2 cartes, au moins, dans la couleur adverse. (Remplace le 2SA) L'ouvreur le transforme en punitif avec de bonnes cartes dans la couleur d'intervention Ou annonce 2SA, 3SA ou sa couleur longue.	CONTRE	d'APPEL avec 7-8H
Naturel avec arrêt dans couleur adverse.	3SA	Naturel avec arrêt dans couleur adverse.

REPONSE A L'OUVERTURE de 1SA après une INTERVENTION ARTIFICIELLE BICOLORE

LEBENSOHL		RUBENSOHL
PUNITIF SUR UNE DES 2 COULEURS → Le partenaire passe s'il tient l'une des couleurs	Contre	PUNITIF SUR UNE DES 2 COULEURS → Le partenaire passe s'il tient l'une des couleurs
Tenue dans la couleur- Espoir de Manche.	Cue-Bid Sur une des 2 couleurs	Tenue dans la couleur- Espoir de Manche.
Relais Lebensohl, sans tenue dans couleurs , réponse 3T obligatoire → passe, 3K ou 3SA	2SA	Texas T
Reste inchangé		

Complément : après INTERVENTION PAR CONTRE

a) **Contre artificiel** (unicolore, bicolore) - On ne tient pas compte du contre si aucune couleur n'a été précisée. Le partenaire de l'ouvreur peut passer en attendant la couleur correspondant au contre (les enchères ne montent pas très vite..) On peut ensuite revenir au Lebensohl-Rubensohl, ou contrer ou cuebider pour demander l'arrêt.

- Si une ou plusieurs couleurs sont connues, on répond en Lebensohl-Rubensohl, comme si la plus chère avait été annoncée.

b) **Contre punitif** : Après un contre punitif, le répondant annonce sa couleur 5^{ème} ou 4^{ème} + basse).

CONCLUSION : beaucoup de points communs, mais le Rubensohl a l'avantage de faire jouer les coups par la main forte.