

# Le Rubensohl pour les nuls

Version du 28 décembre 2009

Ce document a pour but de faire comprendre les principes du Rubensohl et expose les situations les plus fréquentes. Tout est dit ici mais rien n'est répété, pour les développements complets, voir

<http://www.emarache.net/bridge/methodes/complements.pdf>

## 1 Situations de Rubensohl

On a une situation de Rubensohl, dès que le n°2 intervient par une couleur au palier de 2. On étend aux cas suivants avec éventuellement quelques adaptations :

- ☛ intervention bicolore où au moins une couleur longue est précisée ;
- ☛ intervention en texas ;
- ☛ intervention par contre précisant au moins une majeure longue ;
- ☛ intervention par 2♦ unicolore majeur.

## 2 Comportement du répondant

Le répondant regarde s'il a une main régulière ou irrégulière et son nombre de points.

### 2.1 Le répondant a une main régulière

**Moins de 8H :** Passe

**8H :** Contre

**9H et plus :** 3SA ou contre si on a espoir de trouver un autre contrat.

### 2.2 Le répondant a une main irrégulière

**Main faible** Passe ou couleur au palier de 2 ou texas.

**Main limite** Contre suivi de la nomination de la couleur ou texas ;

**Main de manche** Texas ou cue-bid si tricolore. La rectification du texas est obligatoire, sauf ouvreure fitté maximum.

### 2.3 2 principes importants

- ☛ En réponse au contre d'appel, avec une main minimum, l'ouvreur passe ou répond au palier de 2, sauf avec une mineure longue.
- ☛ Si le répondant possède une mineure par 5 ou 6 et une majeure par 4, il commence par un texas mineur puis il nomme l'autre majeure.

Voilà, l'essentiel est dit, examinons maintenant les cas les plus courants des interventions par 2♥ et 2♠ puis les cas particuliers.

### 3 L'intervention par 2♥

#### 3.1 Réponses

- ☛ contre : appel 8H et plus
- ☛ 2♠ : 5 cartes et 6/7H
- ☛ 2SA : texas trèfle
- ☛ 3♣ : texas carreau
- ☛ 3♦ : tricolore singleton coeur, forcing manche ;
- ☛ 3♥ : texas sans arrêt coeur
- ☛ 3♠ : naturel avec arrêt coeur
- ☛ 3SA : 9H et plus sans espoir d'une autre manche

#### 3.2 Réponses au contre d'appel

- ☛ Passe : 4 bons atouts et vulnérabilité favorable
- ☛ 2♠ : 4 cartes sauf 17H et arrêt coeur ;
- ☛ 2SA : minimum sans 4 piques
- ☛ 3m : naturel, minimum
- ☛ 3♥ : maximum sans 4 piques et sans arrêt coeur
- ☛ 3♠ : 17H, 4 piques et arrêt coeur
- ☛ 3SA : 17H sans 4 pique et avec arrêt coeur.

#### 3.3 Rebids après un texas mineur

S	O	N	E	
1SA	2♥	2SA	-	
3♣	—	3♦		= bicolore mineur
		3♥		= 4 cartes à pique
		3♠		= cue-bid ou singleton coeur
		3SA		= pas de singleton coeur

### 4 Intervention par 2♠

Les réponses sont identiques sauf

- ☛ 3♦ : texas coeur avec ou sans arrêt pique
- ☛ 3♥ : cue-bid, main de chelem, sans doute à base de mineures.
- ☛ 3♠ : tricolore forcing manche. 3♠ et non 3♥ afin de jouer 4♥ de la main de l'ouvreur.

Les réponses au contre d'appel sont un peu modifiées :

- ☛ 2SA : mini, avec ou sans 4 coeurs
- ☛ 3♥ : 4 cartes 17H, avec ou sans arrêt pique

La séquence la plus délicate est la suivante :

S	O	N	E	
1SA	2♠	contre	Passe	
2SA	Passe	3m		= naturel, non forcing
		3♥		= 4 cartes et arrêt pique
		3♠		= sans 4 cœurs et sans arrêt pique
		3SA		= avec 4 cœurs et sans arrêt pique

## 5 Cas particuliers

Voici les réponses modifiées :

### 5.1 Intervention en texas au palier de 2

- ☛ Contre : 4 bonnes cartes, 8H et plus
- ☛ rectification : remplace le contre d'appel

### 5.2 Contre précisant une majeure longue

- ☛ Surcontre : remplace le contre
- ☛ cue-bid : tricolore

### 5.3 Intervention par 2♦ unicolore majeur

- ☛ 3♥ et 3♠ : comme sur 2♥.

Les réponses au contre d'appel sont un peu modifiées, l'ouvreur ne nomme jamais une majeure au palier de 3 :

S	O	N	E	
1SA	2♦	Contre	2♥	
Passe				= mini et pas de majeure par 4
Contre				= 4 cartes, ne dénie pas 4 piques
2♠				= 4 cartes sans 4 coeurs
3m				= naturel 5/6 cartes et mini
3M				= 17H sans l'arrêt M' et sans majeure par 4
3SA				= 17H arrêts dans les 2 majeures

Si le n°4 dit autre chose que 2♥, la situation se complique pour l'ouvreur. On peut quand même penser que l'ouvreur ne peut se manifester au palier de 3 qu'avec une main maximale. Ensuite, le contre de réveil du n°3 au palier de 3 sera d'appel les adversaires étant supposés fittés. Contrairement au contre de réveil sur 2♥ et 2♠ qui est punitif, les adversaires étant souvent misfits.