

LEBENSÖHL

Mémento

La convention Lebensohl s'utilise pour répondre à l'ouverture 1 SA après une intervention adverse au niveau de 2.

Que répondez-vous avec cette main

♠ Q 10 3
♥ K 9 2
♦ 8 7 6
♣ A J 9 3

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>
1 SA	2 ♦	?

Et avec celle-ci ?

♠ Q 10 4 3
♥ K 9 2
♦ 8 7 6
♣ A J 9

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>	<u>Adversaire</u>
1 SA les ♥ sans les ♠	2 ♦ passe	Stayman ?	passe

Et que doit dire l'ouvreur après

♠ K 5 ♥ 8 5 4 ♦ A K J 6 ♣ K Q 7 4	♠ Q 10 9 3 2 ♥ K J 2 ♦ 8 7 ♣ A J 9
--	---

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>	<u>Adversaire</u>
1 SA ?	2 ♥	annonce des ♠	passe

sans 3 cartes à ♠ ni l'arrêt ♥ ?

Le Lebensohl a été inventé pour résoudre ce genre de problèmes :

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>
1 SA	2 ♠	contre = punitif 3 ♣ = naturelle 6+eme, FManche, avec arrêt ♠ 3 ♦ = naturelle 6+eme, FManche, avec arrêt ♠ 3 ♥ = naturelle 5+eme, FManche, avec arrêt ♠ 3 ♠ = Stayman, FManche, avec arrêt ♠ 3 SA = les points de Manche, avec arrêt ♠ 2 SA
3 ♣	passee	passee = faible, naturelle 6+eme 3 ♦ = naturelle 6+eme, FManche, sans arrêt ♠ 3 ♥ = naturelle 5+eme, FManche, sans arrêt ♠ 3 ♠ = Stayman, FManche, sans arrêt ♠ 3 SA = les points de Manche, sans arrêt ♠

EXERCICES

Décrivez comment utiliser Lebensohl dans quelques situations type

CAS 1 – Le Répondant a les points de Manche et une (ou les 2) Majeure(s) par 4

Considérez l'intervention à 2 ♦ et l'intervention à 2 ♠

Pour chaque intervention considérez le cas où le répondant a et le cas où le répondant n'a pas l'arrêt dans la couleur d'intervention

Solution :

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>
1 SA 3 ♥ 3 ♠ 3 SA	2 ♦	3 ♦ = Stayman, FManche, avec arrêt ♦ = les ♥, peut-être les ♠ = les ♠, sans les ♥ = aucune
1 SA 3 ♣ 3 ♥ 3 ♠ 3 SA	2 ♦ passee	2 SA 3 ♦ = Stayman, FManche, sans arrêt ♦ = les ♥, peut-être les ♠ = les ♠, sans les ♥ = aucune

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>	
1 SA	2 ♠	3 ♠	= Stayman, FManche, avec arrêt ♠
3 SA			= sans les ♥
4 ♥			= avec les ♥
1 SA	2 ♠	2 SA	
3 ♣	passe	3 ♠	= Stayman, FManche, avec arrêt ♠
3 SA			= sans les ♥
4 ♥			= avec les ♥

CAS 2 – Le Répondant a les points de Manche et une Majeure par 5

Considérez l'intervention à 2 ♦ et l'intervention à 2 ♠

Pour chaque intervention considérez le cas où le répondant a et le cas où le répondant n'a pas l'arrêt dans la couleur d'intervention

CAS 3 – Le Répondant est faible (< 7 H) avec une couleur 6^{ème} (de votre choix)

Considérez l'intervention à 2 ♦ et l'intervention à 2 ♠

CAS 4 – Le Répondant a une main avec laquelle, sans intervention, il aurait invité l'Ouvreur à jouer 3 SA s'il était maximum (main de 8 – 9 HL)

Exemple :

♠ 9 5
♥ K 9 6 2
♦ 8 7 6
♣ A J 9 3

En étudiant ce cas vous constaterez que le Lebensohl ne fonctionne pas.

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>	<u>Adversaire</u>
1 SA	2 ♠	2 SA	passe
3 ♣	passe	3 ♠	passe
4 ♥ ?!			

(Vous avez obligé l'ouvreur à dire 4 ♥ même avec une main minimum)

Ne pensez pas que ce serait mieux sur une intervention ♦ :

<u>Ouvreur</u>	<u>Adversaire</u>	<u>Répondant</u>	<u>Adversaire</u>
1 SA	2 ♦	2 SA	passé
3 ♣	passé	3 ♦	passé
3 SA ?!			

(Vous avez obligé l'ouvreur à dire 3 SA même avec une main minimum)

Il faut en tirer la conclusion – importante – suivante :

Le Lebensohl s'utilise avec des mains faibles ou forçant de manche. Dans ces cas-là il est très efficace. Avec des mains de force seulement « invitationnelle » le Lebensohl ne fonctionne pas – vous devez dès lors traiter ces mains soit comme faibles soit comme des forçant de manche

Lebensohl sur des interventions spéciales au niveau de 2

Intervention = unicolore en Transfert

On joue Lebensohl normal mais en prenant en compte la couleur réelle de l'intervention, pas celle qui a été annoncée

Intervention = bicolore avec 1 seule couleur connue

(typiquement un DONT à 2 ♣ ou 2 ♦ ou un Brozel à 2 ♠)

On joue Lebensohl normal. On prend comme couleur de référence celle qui est connue.

Si l'adversaire #4 corrige dans l'autre couleur l'ouvreur passe (à moins qu'il puisse contrer cette couleur). Si la correction a été faite au niveau de 2, le répondant recommence alors son Lebensohl basé sur cette nouvelle couleur.

Intervention = bicolore avec 2 couleurs connues

(typiquement un Landy, un DONT à ♥ ou un Brozel)

On joue Lebensohl comme ci-dessus avec précisions comme suit :

‘contre’ = punitif dans une des deux couleurs

arrêt de référence = dans la couleur annoncée (sur un Landy, ♥ par convention)

cue-bid de la moins chère = compétitif avec le bicolore (4+ / 4+) opposé

cue-bid de la plus chère = constructif (normal) avec le bicolore (4+ / 4+) opposé

Si l’adversaire #4 corrige dans l’autre couleur l’ouvreur passe (à moins qu’il puisse contrer cette couleur). Si la correction a été faite au niveau de 2, le répondant recommence alors son Lebensohl basé sur cette nouvelle couleur.