

FICHE 4. REPONSE A L'OUVERTURE DE 1SA ET DEVELOPPEMENTS

1 RAPPELS PRELIMINAIRES

1.1 Rappel SEF sur l'ouverture à 1 SA.

- Il faut 15-17 H
- Absence de chicane ou de singleton et pas 2 doubletons
- Majeure 5^{ème} tolérée si vilaine (SEF 2018) → impacts sur la suite des enchères.

1.2 Force globale de la ligne, vue du répondant

- De 0 à 7 HL : Pas d'espoir de manche.
- De 8 à 9 HL : espoir de manche.
- De 9 à 15 HL : Recherche de la meilleure manche.
- A partir de 16 HL et + : Espoir de Chelem

2 DANS LE SILENCE ADVERSE

2.1 1ère réponse du répondant, rappel de quelques règles :

- Un **Stayman** demande une majeure 4^{ème} et 8H et plus. Le **Texas majeur** demande 5 cartes, on peut avoir 0 point.
- Avec un bicolore majeur 5-4, jusqu'à 7 points on fait le Texas sur la couleur 5^{ème}, A partir de 8 pts on fait le Stayman.
- Rappel 1 : On fait un Texas mineur dans les conditions suivantes
 - Avec une main dont l'ambition est limitée à une partielle (moins de 10H) et si on a 6 cartes. Un singleton est souhaitable. Statistiquement, il vaut mieux jouer 3♣/3♦ en sécurité distributionnelle que 1SA.
 - Avec une main de manche, 5 cartes au moins et un singleton (obligatoire si on n'a que 5 cartes)
 - Avec une main de chelem et 5 cartes, le singleton n'est plus obligatoire.
- Rappel 2 : Il faut éviter le Texas mineur dans les conditions suivantes :
 - Avec une main de partielle et 5 cartes seulement
 - Avec une main de manche sans singleton. Avec des points répartis on préfère jouer 3SA que 5 en mineure.
 - Avec une main de manche comportant une majeure 4^{ème} (utiliser le Stayman)
 - Avec une main de manche et un gros honneur sec
- En l'absence de majeure 4^{ème}, avec 8H limites on applique **la règle du 8**
 - Compter le nombre N de cartes, honneurs compris, qui sont ≥ 8 ;
 - Si N > 8 répondre 2SA sinon PASSE.

Tableau des réponses		Zone faible 0-7 H Pas de manche	Manche si miracle 8H ou 8HL pour jeux distribués	Manche possible 9H ou 9HL pour jeux distribués	Manche certaine 10-15H ou HL pour jeux distribués	≥ 16H Zone chelem
Jeu régulier	Pas de maj 4 ^{ème}	Passe	Règle des 8	2SA	3SA	4SA quantitatif
	1 ou 2 maj 4 ^{ème}	Passe	Staym ou 2SA (*)	Stayman	Stayman	Stayman
Jeu unicolore	Majeure 5 ^{ème}	Texas	Texas	Texas	Texas	Texas ou 3♥/3♠ si majeure 6 ^{ème}
	Mineure 5 ^{ème}	Passe	Règle des 8 ou passe (si singl)	2SA hors singleton Ou Texas mineur si singleton	3SA hors singleton Ou Texas mineur si singleton	Texas mineur Rech. Chelem
	Mineure 6 ^{ème}	Texas mineur	Texas mineur	Texas mineur	3SA hors singleton ou Texas mineur si singleton	Texas mineur Rech. Chelem
Jeu bicolore	Majeures 5/4	Texas	Stayman	Stayman	Stayman	Stayman
	Majeures 5/5 (**)	Texas ♠ ou ♥ suivant qualité de la couleur, puis passe	2♦ = Texas ♥ suivi de 2♠ après rectificat. L'ouvreur choisit	2♦ = Texas ♥ suivi de 2♠ après rectificat. L'ouvreur choisit	(**) 4♦ ou, si chelem envisageable, TXS ♠ suivi de 4♥, l'ouvreur choisit la suite	Texas ♠ (2♥) suivi de 3♥

Tableau des réponses		Zone faible 0-7 H Pas de manche	Manche si miracle 8H ou 8HL pour jeux distribués	Manche possible 9H ou 9HL pour jeux distribués	Manche certaine 10-15H ou HL pour jeux distribués	≥ 16H Zone chelem
	Mineures 5-5	TXS meilleure des mineures	TXS meilleure des mineures	TXS meilleure des mineures	Texas ♣ suivi de 3♦	Texas ♣ puis indication sing maj
	Maj5 – Min5 ou 4	Texas M	Texas M	Texas M	Texas M	Texas M

(*) Avec 8H, majeure 4^{ème} médiocre et main 4333 on ne fait pas le stayman → Règle du 8 pour annoncer 2SA

(**) Bicolores majeurs voir développement en 2.3.1.

2.2 Réponses au Stayman et développement :

2.2.1 Réponses

- 2♦ = pas de majeure 4^{ème}.
- 2♥ ou 2♠ = 4 cartes à ♥ ou 4 cartes à ♠
- 2SA = 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠

2.2.2 Redemandes répondant après la réponse 2♦ (je n'ai pas de majeure 4^{ème}) :

2.2.2.1 Le répondant possède une ou deux majeures quatrièmes mais pas cinquièmes

Pas de fit majeur possible, il faut se retourner vers SA (à la rigueur vers une partielle en mineure), d'où les réponses du répondant suivant son jeu :

- Minimum (8-H): jeu pseudo-régulier → **2SA**. Maximum l'ouvreur annonce **3SA**
une mineure 5^{ème} et un singleton → 3♣ ou 3♦
- Intermédiaire (10-15H) → **3SA** (Manche certaine mais pas d'espoir de chelem)
- Maximum (≥ 16H) → **4SA** proposition petit chelem
→ **5SA** proposition grand chelem

2.2.2.2 Le répondant est 5-4 en majeures

Il reste un espoir de fit si l'ouvreur a 3 cartes dans la majeure 5^{ème}. D'où les réponses du répondant

- Minimum (8-9H): → **Il annonce sa majeure 5^{ème} au niveau 2:** 2♥ ou 2♠. L'ouvreur peut revenir à 2SA
- Intermédiaire (10-15H) → **Il annonce sa majeure 4^{ème} avec saut au niveau 3:** 3♥ ou 3♠. Forcing de manche. L'ouvreur rectifie dans la couleur 5^{ème} du répondant s'il a 3 cartes ou revient à 3SA. Cette manœuvre s'appelle "**chassé-croisé**". L'objectif est de faire jouer la main forte
- Maximum (≥ 16H) = Main de chelem → On commence par le "chassé-croisé" puis si pas de fit
 - 4SA proposition petit chelem
 - 5SA proposition grand chelem

Tableau récapitulatif après réponse 2♦

Points	Signification	Redemande
8-9 H	Bicolore majeur, 5♥ et 4♠. On annonce la majeure 5 ^{ème} . Ici ♥	2♥
	Bicolore majeur, 5♠ et 4♥. On annonce la majeure 5 ^{ème} . Ici ♠	2♠
	Jeu (semi) régulier, pas 5-4 en majeures	2SA
	Annonce d'une mineure 5 ^{ème} + singleton = naturel non forcing	3♣/3♦
10-15 H, Manche certaine	Chassé-croisé , bicolore fort 4♥ et 5♠. On annonce la couleur 4 ^{ème} ♥ avec saut au niveau 3. Recherche d'un fit 5-3, forcing	3♥
	Chassé-croisé , bicolore fort 4♠ et 5♥. Idem ci-dessus pour ♠. Recherche d'un fit 5-3, forcing.	3♠
	En l'absence d'un bicolore majeur 5-4 on propose la manche à 3SA. .	3SA
≥ 16H, main de chelem	En l'absence d'un bicolore majeur 5-4 on propose le chelem à SA. Si bicolore 5-4 on passe par le chassé-croisé ci-dessus.	4SA ou 5SA

2.2.3 Redemande répondant après la réponse 2♥ ou 2♠ (j'ai une majeure 4^{ème}) :

S'il y a fit, le soutien est prioritaire

Points	Signification	Annonce
8-9 H	Misfit. On propose SA, non forcing. L'ouvreur décide pour mettre 3SA	2SA
	Misfit, annonce d'une mineure 4 ^{ème} , naturel non forcing	3♣/3♦
	Fit sans plus-value. Soutien simple niveau 3, L'ouvreur maximum peut mettre en mettre 4.	3♥ sur 2♥ 3♠ sur 2♠
	Fit avec plus-value = 9 atouts dans la ligne et points de distribution → Le répondant conclut à la manche	4♥ sur 2♥ 4♠ sur 2♠
10-15 HLD	Misfit, manche certaine	3SA
	Fit sans espoir de chelem, on nomme la manche directement.	4♥ sur 2♥ 4♠ sur 2♠
≥ 16H, main de chelem	Convention SEF 2012. L'annonce de l'autre majeure au niveau 3 montre le fit et une ambition de chelem.	3♥ sur 2♠ ou 3♠ sur 2♥

2.2.4 Redemande répondant après la réponse 2SA (j'ai les 2 majeures 4^{ème}) :

Points	Annonce	Signification
8-9 HLD	3♣ ou 3♦	Transfert ; 3♣ pour les ♥ ou 3♦ pour les ♠ avec un jeu mini.
10-15 HLD	4♣ ou 4♦	Super-Transfert (saut) 4♣ vers les ♥ et 4♦ vers les ♠ avec un jeu de manche sans espoir de chelem.
≥ 16H, main de chelem	3♥ ou 3♠	L'annonce de sa majeure par le répondant, sans passer par le transfert est une enchère forte qui montre une ambition de chelem, c'est sans doute le répondant qui va jouer, et non l'ouvreur.
≥ 10H	4♥ ou 4♠	Dans certains cas rares le répondant peut annoncer directement la manche à 4♥/4♠ pour recevoir l'entame si rendu nécessaire par la distribution

2.2.5 Synthèse:

Après Stayman, l'objectif du **chassé-croisé** et du Transfert/super transfert est le même, **faire jouer la main forte**.

- Le **chassé-croisé** se fait avec une main 5-4 quand l'ouvreur n'a pas de majeure 4^{ème}. Le but est de trouver un fit 5-3.
- La **convention 2012** montre le fit et une ambition de chelem → se fait avec une main forte fittée
- Le **Transfert** se fait quand l'ouvreur a indiqué qu'il avait les 2 majeures 4^{èmes}. Le répondant indique sa préférence, ♣ pour les ♥ et ♦ pour les ♠.

2.3 Réponses au Texas

2.3.1 Développement des réponses au Texas Majeur après rectification :

Notes :

- Un TXS majeur se fait dès 0H, il est statistiquement préférable de jouer 2 en majeure et 7 cartes dans la ligne, que 1SA
- Avec **17H et 4 cartes**, l'ouvreur **peut** rectifier au niveau 3 : 3♥ ou 3♠
- Un Texas majeur peut montrer un unicolore majeur, un bicolore majeur ou un bicolore majeur-mineur

Focus sur les bicolores majeurs :

Quand le répondant possède un bicolore majeur 5/5, comme l'ouvreur a au moins une des majeures 3^{ème} → Il y a forcément le fit dans cette majeure, et aux points H il faut ajouter : 2 pts de longueur (2 couleurs 5^{èmes}) et au moins 3pts de distribution (doubleton, singleton ou chicane) soit 5 HLD

D'où la règle pour annoncer un bicolore majeur

- Jeu faible (0-3H) : Texas ♥ suivi de passe (très faible) ou éventuellement de 2♠ si manche possible (4-5H)
- Jeu de manche : Statistiquement il faut **6-9 H** (soit 11-14 HLD) pour jouer la manche à la couleur. Sur 1SA le répondant annonce conventionnellement 4♦, l'ouvreur choisit la majeure.
- Espoir de Chelem: Avec 10-12 H il y a espoir de Chelem → répondant 2♥ (TXS ♠) suivi, après rectification, de 4♥, l'ouvreur choisit de poursuivre ou non.
- Jeu de chelem, ≥ 13H: On commence par 2♥ (TXS ♠). Après rectification le répondant annonce 3♥ qui montre un jeu de chelem plus fort que 4♥.

Synthèse des redemandes du répondant :

Points	0-7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+ zone chelem
Jeu pseudo régulier	Passe	Manche possible 2SA		Manche certaine sans espoir de chelem: 3SA						4SA
Unicolore majeur 6 ^{ème}	Passe	Répét. 3♥/3♠		Manche certaine sans espoir de chelem: 4♥/4♠						Nouvelle couleur niv 4
Bicolore majeur	Passe après Txs ♠	2♠ après Texas ♥ L'ouvreur choisit		Passe puisque l'ouvreur a demandé la manche sur l'enchère de 4♦.						3♥ après Texas ♠
Bicolore 5/5 maj/min	Passe	2SA: sans singleton. Passe si singleton		3SA: Sans singleton ou 3♣/3♦: avec singleton: on annonce la mineure = forcing de manche						Mineure niveau 4

Points H pour jeu régulier ou pseudo régulier ou HLD pour jeu très distribué

2.3.2 Développement des réponses au Texas mineur unicolore après rectification

- Il est la plupart du temps préférable de jouer 3SA que 5♣/♦
- La rectification Texas ♣ se fait par 3♣ sans gros honneur 3^{ème} ou **par 2SA si maximum et gros honneur 3^{ème} (ex Rxx)** ce qui aide pour les communications et l'affranchissement. **(Nouveau mais mentionné dans le SEF)**
- En zone manche (10-15H):
 - L'annonce du singleton dans l'autre mineure se fait par l'annonce **3SA**
 - L'annonce d'un singleton majeur se fait par l'annonce au niveau de **3 de cette majeure**.
- En zone de chelem (16 DH+)
 - L'annonce du singleton dans l'autre mineure se fait par l'annonce de cette mineure au niveau 4 (forcing) et non par 3SA comme en zone de manche qui serait non forcing.
 - L'annonce d'un singleton majeur se fait par l'annonce au niveau de **3 de cette majeure**.
 - Après l'annonce du singleton (3♥, 3♠ ou 4♣/♦), l'ouvreur mène les enchères (3 ou 4SA = stop) ou déclenche les contrôles. Si une couleur n'est pas contrôlée on s'arrête à la manche.
 - En absence de singleton, le répondant répète sa mineure si elle est 6^{ème} ou annonce 4SA
- **Ces 2^{èmes} annonces du répondant après rectification de l'ouvreur sont complètement conventionnelles. Elles demandent une mise au point entre partenaires.**

Tableau de synthèse

	Présence d'un singleton	Pas de singleton
≤ 8 HLD et rien d'autre	Passe	Passe
9-15 HLD	3♥ pour singleton ♥, 3♠ pour singleton ♠ 3SA: singleton dans l'autre mineure	On n'a pas fait de Texas et répondu directement 3SA sur 1SA
≥ 16 HLD zone de chelem	3♥ pour singleton ♥, 3♠ pour singleton ♠ 4♣/♦: singleton dans l'autre mineure (nomme l'autre mineure au niveau 4),	4SA interrogation chelem ou Répétition de sa mineure au niveau 4 si elle est 6 ^{ème}