

FICHE 1007.

OUVERTURE 2 SA ET DEVELOPPEMENT

1 PRINCIPES

L'ouvreur promet 20-21H. Si on considère qu'il faut 25H pour jouer 3SA, il faut donc 4-5HL+ chez le répondant pour espérer la manche.

- Sans majeure 4^{ème} ou 5^{ème} le répondant ne parlera qu'avec un minimum de 5H (à la rigueur 4H avec la règle des 8).
- Avec une majeure 4^{ème} il pourra faire un Stayman à partir de 4HL+. On peut légèrement descendre ce seuil si on est 5-4 en majeure.
- Avec une majeure 5^{ème} il fera un Texas quel que soit son nombre de points.

Remarque sur le Texas.

Selon le SEF, la rectification du Texas **majeur** se fait avec au moins **3 cartes** → Avec 2 cartes dans la couleur du Texas majeur l'ouvreur est obligé de répondre 3SA. Si le répondant a moins de 3HL, la chute est quasi certaine alors que 3M dans la majeure a plus de chance.

Conclusion :

Nous préconisons de rectifier le Texas, **même avec 2 cartes** seulement. Très faible le répondant passera et on jouera 3M en sécurité distributionnelle plutôt que 3SA avec absence de communications entre les mains.

Points répondant →	≤ 3HL	≥ 4HL
Stayman	Passé	oui
Texas majeur	Oui si rectification avec 2 cartes	oui

2 TABLEAU DES ENCHERES

Ouvreur	Répondant	Signification	Redemande ouvrier
2SA	pas	Moins de 4HL	Sans objet
	3♣	Stayman: 1 ou 2 majeures 4 ^{ème} ≥ 4H	3♦: Pas de majeure 4 ^{ème} 3♥: 4 cartes à ♥, 3♠: 4 cartes à ♠ 3SA: 4 cartes à ♥ et à ♠
	3♦/♥	Texas: 5 cartes à ♥/♠	3♥/♠
	3♠/4♣	Texas: 6/7 cartes à ♣/♦	4♣/♦
	3SA	Régulier: ≥ 4H (si 4H appliquer la règle des 8)	pas
	4♦	Bicolore maj 5-5 limité à la manche (6-10HD)	4♥/4♠ demande la manche
	4♥/♠ (*)	Naturel, conclusion de manche	Passé
	4SA	12 HL : Quantitatif proposition de petit chelem	Passé ou 6 SA
	5SA	16 HL : Quantitatif proposition de grand chelem	6SA ou 7SA
	6SA	13-15 HL, régulier	Passé

Remarque (*) : L'annonce directe de 4♥/♠ par le répondant ne se fait que s'il a une bonne raison de jouer la manche de sa main (il lui faut 6 cartes minimum) et de ne pas dévoiler son jeu. Dans le cas contraire il passe par le TXS.

Tableau de synthèse

Pts		Pas de majeure 4 ^{ème}	1 ou 2 Majeure 4 ^{ème}	Majeures 5-4	Bicolore majeur 5-5	1 majeure 5 ^{ème}	1 majeure 6 ^{ème}	1 mineure 6 ^{ème}					
0	Manche peu probable	Passé				Texas puis Passé	Texas puis Passé	Passé					
3													
4													
5		3SA	Stayman 3♣	Stayman 3♣	4♦	Texas	Texas ou 4♥/4♠	Manche directe					
6	Manche certaine												
10													
11													
12	Zone de chelem	4SA	Stayman 3♣	Stayman 3♣	Texas ♥	Texas	Texas	Texas					
13		6SA											
14													
15													
16									5SA				

3 DEVELOPPEMENT APRES STAYMAN

Pts	L'ouvreur a répondu			
	3♦ (Pas de maj 4 ^{ème})	3♥ (4 cartes à ♥)	3♠ (4 cartes à ♠)	3SA Les 2 maj. 4 ^{èmes}
5	3SA	Fit ou misfit=3SA (*)	Fit ou misfit=3SA (*)	3SA ou transfert super-texas (si 5-4)
6	3SA ou Chassé-croisé avec Bicolore majeur 5-4	Misfit = 3SA Fit= 4♥/4♠ La manche	Misfit = 3SA Fit= 4♥/4♠ La manche	Transfert Super Texas 4♣ pour les ♥ 4♦ pour les ♠
7				
8				
9				
10				
11	4SA Quantitatif ou chassé- Croisé bicolore majeur 5-4	Misfit : 4SA Quantitatif Fit et ambition de chelem: On annonce les ♠ Forcing, ambition chelem	Misfit : 4SA Quantitatif Fit : On annonce les ♥ Forcing, ambition chelem	Super-Texas Puis nouvelle couleur forcing
12				
13				
14				
15	Puis exploration chelem			

(*) Sauf jeu très irrégulier avec singleton, auquel cas il est préférable de demander la manche au niveau 4♥/4♠

Synthèse:

Sans espoir de chelem

- Faible avec 5H, avec ou sans fit → 3SA, ou 4♥/4♠ si jeu irrégulier
- 6-11HL et le fit → 4♥/4♠ La manche
- Sur 3SA de l'ouvreur montrant les 2 majeures:
 - Minimum avec 5H → 3SA sauf si 5-4 = transfert super TXS sur la couleur 5^{ème},
 - 6-11HL → Transfert super TXS sur la majeure. Transfer Super Texas = 4♣ pour les ♥, 4♦ pour les ♠
- Misfit : 3SA sauf 5-4 → Chassé-croisé. Sur 3♦, le répondant annonce sa majeure 4^{ème}.

Zone de Chelem :

- Fit → annonce de l'autre majeure y compris après transfert Super TXS
- Misfit → 4SA quantitatif
- Misfit → Chassé-croisé si 5-4 puis exploration

Cas particulier du chassé-croisé sur réponse 3♦ de l'ouvreur en réponse à un Stayman 3♣

Ouvreur	Répondant	Ouvreur	Répondant	Ouvreur
2 SA	Stayman 3♣	3♦	3♥ → 5♠ + 4♥	Pas 3 cartes à ♠ → 3 SA 3 cartes à ♠ → 3♠. Le répondant prend la main !
2 SA	Stayman 3♣	3♦	3♠ → 5♥ + 4♠	Pas 3 cartes à ♥ → 3 SA 3 cartes à ♥ → 4♥ (coup de frein si couleur faible) ou contrôle anticipé (4♣ / 4♦) = fit implicite

4 DEVELOPPEMENT APRES TEXAS MAJEUR

Tableau après rectification du Texas:

Main du répondant	Redemande du répondant
< 5H	Passe
5H+	Jeu pseudo-régulier : 3SA → l'ouvreur choisit : Passe ou 4 de la majeure Jeu irrégulier → 4 de la majeure
Jeu fort, ambition de chelem	Le répondant annonce l'autre majeure (fit inversé).

5 DEVELOPPEMENT APRES TEXAS MINEUR

Principe:

Le TEXAS mineur s'applique dans les conditions suivantes::

- Mains très faibles (3-5HL) **unicolores de 7+ cartes** à ♣ ou ♦, **avec lesquelles on ne peut pas jouer 3SA.**
- Zone de chelem, **avec 6 cartes dans la mineure**, mais aussi **jeu fort** avec chelem certain et grand chelem possible en cas de fit.
- **Bicolores 5-5 mineurs**, par lesquels on commence systématiquement par un **Texas pour les ♣.**
 - Exemple*: ♠10 ♥R2 ♦D5432 ♣RV1064→3♠. Nord fitté dit 4♣ ou un contrôle, si non fitté (moins d'un gros honneur 3^{ème}) il annonce 3SA. Si le fit à ♣ est donné (4♣ ou un contrôle), on renonce aux ♦. Si le fit n'est pas donné (3SA) le répondant choisit d'en rester là ou annonce 4♦ s'il pense qu'un chelem est possible.

Quand on n'a que 6 cartes en mineure, sans singleton, répondre 3 SA

Réponses:

L'ouvreur ne rectifie que s'il est fitté par 3 cartes ou plus, sinon il annonce 3 SA ou 4 SA (si le Texas a été demandé avec 4 ♣ pour les ♦).

Nombre de cartes à ♣/♦ ↓	Réponse
0-2 cartes ou 3 cartes sans gros honneur	Texas pour les ♣ → 3SA et Texas pour les ♦, (demandé par 4♣) → 4SA
3 cartes avec gros honneur	→ 4 ♣ / 4 ♦ (rectification)
Ou 4 cartes et plus	→ Manche en mineure ou chelem envisageable

Après une rectification ou une réponse à 3 SA, le répondant peut sans inconvénient ni ambiguïté déclencher les contrôles si son jeu en vaut la peine (possibilité de chelem).