

Les enchères après ouverture d'1 (ou de 2) Sans-Atout

Rappel : les ouvertures à SA promettent :

- De 15H à 17H pour l'ouverture d'1SA
- Et 20 ou 21H pour l'ouverture de 2SA
- Un jeu régulier (pas de chicane, pas de singleton. Pas 2 doubletons ? (Pour et contre).
- Pas de majeure 5^{ème}.

Demander la manche, le petit chelem, le grand chelem :

Si la ligne a au moins 25H(L), il faut demander la manche. Si la ligne a au moins 33H, il faut demander le petit chelem. Avec au moins 37H, il faut demander le grand chelem.

PREMIERE PARTIE

Répondre à l'ouverture d'1SA/2SA dans le silence adverse

1. Le répondant a un jeu régulier, sans majeure 4^{ème} ou 5^{ème} :

Ouvreur	Répondant	Ouvreur
1SA (15-17H)	0 à 7H: passe arrêt	
	8H (L*), 9HL : 2SA proposition	17H(L): 3SA 15H-16HL : passe
	9H, 10-15HL* : 3SA arrêt	passe obligatoire
	16-17HL* : 4SA proposition de petit chelem	17H(L) : 6SA 15H-16H(L) : passe
	18-19HL* : 6SA arrêt	passe obligatoire
	20-21HL* : 5SA (forcing) Proposition de grand chelem	17H (L) : 7SA 15H-16H(L) : 6SA
	22H-25HL* : 7SA arrêt	

*Si la main du **répondant** comporte une couleur mineure 5^{ème} solide, il peut ajouter un point L.

Répondre à l'ouverture de 2SA

Ouvreur	Répondant	Ouvreur
2SA (20 ou 21H)	0 à 3H : passe	
	4-11H (L): 3SA	passe obligatoire
	12H(L) : 4SA proposition	20H : passe 21H : 6SA
	13-15H(L) : 6SA	passe obligatoire
	16H(L): 5SA (forcing)	20H : 6SA 21H : 7SA
	17H : 7SA arrêt	

2. Le répondant a un jeu régulier 4-3-3-3

L'ouvreur et le répondant ayant un jeu régulier, il n'est pas intéressant de rechercher s'il existe un fit à la couleur dans la ligne. **Même avec 4 cartes en majeure**, le répondant annonce directement sa force comme au 1^o pour rechercher le meilleur contrat à Sans-Atout.

3. Le répondant a une ou deux majeures par 4 : il utilise la convention **2♣ Stayman**

2♣ Stayman est une annonce conventionnelle : c'est une question que pose le répondant à son partenaire qui vient d'ouvrir d'1SA. Il lui demande de préciser le nombre de cartes qu'il détient en majeure. Il s'agit de savoir si on peut rechercher un contrat en majeure ou si on doit jouer à SA. Le répondant promet au moins 8HLD de bonne qualité.

Ouvreur	Répondant	Redemande de l'Ouvreur	2ème réponse du Répondant
1SA	0-7H : Passe	./.	./.
	≥ 8H/8HL : 2♣	2♦ : n'a pas 4 cartes à ♥/♠	répond comme ci-dessous misfit
		2♥ si 4 cartes à ♥	- si fit constaté et 8/9HLD : 3♥ NF - si fit et 10-15 HLD : 4♥ - Splinters : 4T/4K promet le fit dans la majeure de l'ouvreur, un singleton dans la mineure annoncée à 4, et 13-14H. - convention 2012 : 3♠ est artificiel, fit ♥ et ambition de chelem - si misfit : ○ Répond comme au 1° ○ Nouvelle couleur au palier 3T/3K : jeu bicolore mineure 5 ^{ème} , l'autre majeure 4 ^{ème} , singleton/ chicane ou points de chelem. FM.
		2♠ si 4 cartes à ♠	- si fit constaté et 8/9HLD : 3♠ NF - si fit et 10-15 HLD : 4♠ - Splinters : 4T/4K promet le fit dans la majeure de l'ouvreur, un singleton dans la mineure annoncée à 4, et 13-14H. - convention 2012 : 3♥ est artificiel, fit ♠ et ambition de chelem - si misfit : voir ci-dessus
2SA si 4 cartes à ♥ <u>et</u> à ♠ (annonce conventionnelle)	fit assuré : annonce sa majeure par le transfert *		

***transfert** : 3♣ j'ai 4♥ et 8/9HLD, 3♦ j'ai 4♠ et 8/9HLD, 4♣ j'ai 4♥ et 9/10HLD et+, 4♦ j'ai 4♠ et 9/10HLD et+. L'ouvreur rectifie en majeure à 3 ou 4. Si le répondant annonce lui-même 3♥ ou 3♠ il indique une ambition de chelem.

Cas particulier : les « misères dorées » : 8H, majeure 5^{ème} et jeu irrégulier.

4. Le répondant a ≥ 5 cartes en majeure : la convention **Texas**

On a constaté que si le répondant est faible, mais qu'il détient ≥ 5 cartes en majeure, il vaut mieux jouer dans cette majeure plutôt qu'à Sans-Atout.

Convention Texas :

- Avec 5 cartes à ♥, le répondant annonce 2♦ même avec 0 point
- Avec 5 cartes à ♠, le répondant annonce 2♥ même avec 0 point

L'ouvreur rectifie **automatiquement** :

- Après la réponse de 2 ♦ il annonce 2 ♥ (3 s'il a 4 cartes et 17H)
- Après la réponse de 2 ♥ il annonce 2 ♠ (3 s'il a 4 cartes et 17H)

4-1 : le répondant a 5 cartes en majeure

Ouvreur	Répondant	Redemande de l'ouvreur	2ème réponse du répondant	2ème réponse de l'ouvreur	
1SA	2 ♦	2♥	2SA si 0-8HL	/.	
			2SA si 8HL	si fit et 15-17HLD: 3 ♥ si fit et ≥ 18HLD : 4 ♥	misfit < 17HL : Passe misfit ≥ 17 HL : 3SA
			3SA si ≥ 9HL etc...voir 1°	si fit : 4♥	misfit : Passe
			3T/3K couleur au moins 4 ^{ème} , singleton annexe ou espoir de chelem	si fit : 4♥	Misfit : 3SA

4-2 : le répondant a ≥ 6 cartes en majeure

L'ouvreur ayant au moins 2 cartes en majeure, le fit est certain

Ouvreur	Répondant	Redemande de l'ouvreur	2ème réponse du répondant	2ème réponse de l'ouvreur
1SA	2 ♥	2 ♠	Passe si 0-8HLD	/.
			3 ♠ si 9HLD,NF	- Passe si 15-16HLD - 4 ♠ si ≥ 17HLD
			4T/4K/4C : splinter, 6 cartes à ♠, singleton ou chicane T/K/C et 12-14H	4♠
			4 ♠ si 10-15HLD	Passe

5. Le répondant a un bicolore majeur 5/4

De 0 à 7HL, le répondant annonce sa majeure 5ème en **Texas** puis passe au 2ème tour.

Avec ≥ 8HL, il annonce d'abord sa majeure 4ème en **Stayman**

- i) S'il constate le fit, il annonce comme indiqué au 3°
- ii) S'il constate le misfit, il annonce sa majeure 5ème comme suit
 - Avec 8HL, il annonce 2♥/2♠, enchère naturelle
 - Avec ≥ 9HL, il utilise le « **chassé-croisé** » : 3♥ pour les piques, 3♠ pour les cœurs. Enchère FM. L'ouvreur répond alors 4♠/4♥ s'il constate le fit et 3SA si misfit.

6. Le répondant a un bicolore majeur 5/5

Avec cette distribution, il y a le plus souvent un fit dans la ligne à ♥ ou à ♠.

De 0 à 7H :

- le répondant annonce sa meilleure majeure 5ème en Texas puis passe au 2ème tour.
- Espoir de manche 6-7H: après le Texas pour les ♥, il dit 2♠.

Avec ≥ 8H :

- Certitude de manche ≥ 8H: le répondant annonce 4♦ et l'ouvreur répond 4♥ ou 4♠ suivant son jeu.
- Espoir de chelem ≥ 12H: après le Texas pour les ♠, le répondant dit 3♥ (voir SEF 2018 p.27.)

7. le Texas en mineure : 2♠ et 3♣

Ouvreur	Répondant	Redemande de l'Ouvreur	2ème réponse du Répondant
1SA	2♠	3♣	Passe si très faible, 6 cartes
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 cartes et un singleton ou une chicane, sans majeure 4^{ème}, main limitée à la manche - 3♥, singleton ♠, manche ou chelem - 3♠, singleton ♥, manche ou chelem - 3SA, singleton carreau, sans chelem - Main de chelem : <ul style="list-style-type: none"> ○ Saut à 4SA ○ 4♣, 6cartes, sans courte ○ 4♦, couleur courte, espoir de chelem ▪ Bicolore mineur 5/5 : (manche) Nommer l'autre mineure : 3♦
			2SA : l'ouvreur indique 17H et un gros honneur 3 ^{ème} à ♣

Remarque : avec 8HL de bonne qualité ou 9HL, préférer 2SA au Texas mineur.

8. Réponses à saut à la couleur par le répondant :

- Enchères directes 3♦, 3♥, 3♠, jeu unicolore et ambition de chelem (au moins 14HL).
- Enchères directes 4♥, 4♠ sont des arrêts.

DEUXIEME PARTIE

Répondre à l'ouverture d'1SA après intervention du N°2 par une couleur naturelle. LE RUBENSOHL

Afin de trouver une partielle ou une manche, le répondant utilisera :

- Enchères naturelles au palier 2, **NF**, avec 5 cartes
- Enchères Texas à partir de 2SA jusqu'à 3C
- Le Texas pour la couleur d'intervention adverse est un Stayman
- 3P est une demande d'arrêt pour jouer 3SA, quelle que soit la couleur d'intervention.
- X d'appel, à partir de 6H

1. Trouver une partielle :

- Enchérir au palier 2 quand il y a l'espace: un jeu faible, distribué avec 5 cartes : **NF**
1SA/2C/**2P**
- Contrer d'appel : sans couleur 5ème, court dans la couleur d'intervention, dès 5-6H, c'est un X compétitif.
- Utiliser le Texas pour un jeu unicolore :
1SA/2C/2SA Texas T ou 1SA/2C/3T Texas K ou 1SA/2P/3K Texas C ...puis Passe

2. Proposer ou imposer une manche :

- Contrer, à la place du 2SA sans intervention : 8-9H, jeu régulier ou bien en vue d'un contre final punitif
- Texas pour la couleur d'intervention : dit « Texas impossible », chercher un fit en majeure, avec 4 cartes, remplace le Stayman. Le répondant a un jeu court dans la couleur d'intervention.

1SA	2C	3K, Stayman, 4 cartes à P
3P, car 4 cartes à P Ou 3SA sinon		4P etc...

- Texas et main forte
 - Texas en mineure et jeu de manche : jeu irrégulier.

1SA	2C	2SA Texas pour les T
3T		Poursuivre les enchères vers une manche

- Texas en majeure et jeu de manche

1SA	2P	3K Texas pour les C
3C		3SA, avec arrêt P 3P, pas d'arrêt P

Retenir : quand il y a l'espace pour nommer la couleur naturellement au niveau 2, utiliser le Texas pour la faire nommer par l'ouvreur promet un jeu fort, FM.

- 3P : avec les points de manche et un problème d'arrêt dans la couleur d'intervention. Cette enchère promet une main régulière, d'au moins 12-13H, avec laquelle on aurait dit 3SA sans l'intervention.
- Dire 3SA si arrêt dans la couleur d'intervention, points de manche et jeu plutôt régulier

TROISIEME PARTIE
Répondre à l'ouverture d'1SA après intervention du N°2
par une couleur conventionnelle, le 2T LANDY.

Par l'intervention à 2T, l'adversaire annonce un jeu bicolore 5/5 ou 5/4 en majeures.

Comment poursuivre le dialogue après 1SA/2T/ ?

2K : couleur naturelle, NF

2SA : Texas T, faible ou fort

3T, Texas K : l'annonce ensuite de C ou P signale un singleton/chicane, **FM**.

X (remplace le 2SA sans intervention, 8H et jeu régulier). Parfois punitif.

2C, cue-bid affirmatif, arrêt C, jeu plutôt régulier, ≥12H

2P, cue-bid affirmatif, arrêt P, jeu plutôt régulier, ≥12H.

3C, cue-bid à saut, court à P, ≥9H

3P, cue-bid à saut, court à C, ≥9H.

3SA.

Remarque :

Pour annoncer un bicolore mineur 5T/5K, l'adversaire dira 2SA

Pour annoncer un bicolore, mineure 5^{ème} majeure 4^{ème}, il X.

QUATRIEME PARTIE
Continuer le dialogue après intervention du N°4 :

Après le 2T Stayman, contré : 1SA/Passe/2T/X

L'ouvreur peut :

- XX , surcontrer, pour jouer T
- 2K , il a 5 cartes à K
- 2C/2P, il promet 4 cartes dans l'autre majeure que le partenaire doit nommer. Ainsi, c'est le partenaire qui aura l'entame par le contreur.
- 2SA, main maximale, 17H, sans majeure et avec double arrêt T
- 3T, les 2 majeures 4èmes : le partenaire doit choisir l'une d'elles, ou...
- Passe.

Après un X d'un Texas : 1SA/Passe/2K/X

L'ouvreur peut :

- XX, surcontrer, il est fitté et veut faire jouer le partenaire
- Rectifier le Texas : il est fitté et veut jouer
- Passe : non fitté.

Après une intervention à la couleur, le X est punitif.

1SA/Passe/Passe/2 couleur : si l'ouvreur contre, c'est punitif.

CINQUIEME PARTIE
Répondre à l'intervention d'1SA après ouverture à la couleur.

Par l'intervention 1SA, l'adversaire promet 16-18HL, un jeu régulier sans majeure 5^{ème} et l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Comment poursuivre le dialogue après 1couleur/1SA/ Passe/ ?

- Après une ouverture majeure : toutes les enchères au palier 2 à la couleur sont des Texas, et le Texas pour la couleur adverse est un Stayman.
- Après une ouverture mineure, 2T est le Stayman, les autres enchères des Texas.

