

## Ouverture 1SA

### Détecter la même courte non gardée de chaque côté et jouer à la couleur

#### Le problème

Votre ligne a ces 2 mains

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
♠ 10 5	♠ 9 6
♥ K Q 10 2	♥ A J 8
♦ A K 9 5	♦ Q J 6 3
♣ A 6 4	♣ Q 9 7 5
<u>Ouv</u> 1SA	<u>Rép</u> 3SA

Il y a des tournois où vous avez toutes vos chances de réussir votre contrat. Il y en a d'autres où vous n'en avez aucune.

#### La solution

Si vous jouez plutôt dans la seconde catégorie de tournois, considérez adopter cette convention :

Sur ouverture 1SA

Réponse 3♥ = FManche, chicane, singleton ou petit doubleton ♥ avec  
3 cartes à ♠

Réponse 3♠ = FManche, chicane, singleton ou petit doubleton ♠ avec  
3 cartes à ♥

Le partenaire, s'il a la même courte non gardée, se réfugiera dans une autre couleur. La précision que le répondant a 3 cartes dans l'autre Majeure est importante car l'ouvreur, avec 4 cartes dans cette Majeure peut envisager d'y jouer la manche dans le fit7.

Avec cette convention, les mains ci-dessus s’annoncent :

<u>Ouv</u>	<u>Rép</u>
1SA	3♠
4♥	

Chuter 4♥ est possible ; chuter 3SA est certain.

**Attention** : Il est important, au cas où la courte annoncée est un doubleton, que celui-ci soit vraiment petit ; J x c’est déjà trop fort – avec 10 x x chez le partenaire il y a déjà une petite chance d’arrêter la couleur adverse et inutile alors de se lancer dans des aventureux 4♣, 4♦, 5♣, 5♦ ou 4 en Majeure dans un fit7.

Le schéma de vos réponses à l’ouverture 1SA pourrait alors devenir

1SA	2♣	Stayman
	2♦	Transfert ♥
	2♥	Transfert ♠
	2♠	Baron (p. ex.) (ou transfert ♣)
	2SA	Transfert ♣ (p. ex.) (ou naturel)
	3♣	Transfert ♦ (p. ex.)
	3♦	<i>Ce que vous voulez</i>
	3♥	Courte à ♥, 3 cartes à ♠
	3♠	Courte à ♠, 3 cartes à ♥
	3SA	Conclusion
	4♣	5-5 Mineures, chelem (p. ex.)
	4♦	5-5 Majeures, manche ou chelem
	4♥	<i>Ce que vous voulez</i>
	4♠	<i>Ce que vous voulez</i>

## Peut-on jouer la convention après un Stayman ?

Supposez ces 2 mains dans votre ligne

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
♠ 10 5	♠ 9
♥ K Q 10	♥ A J 9 8
♦ A K 9 5	♦ Q J 6 3
♣ A 6 4	♣ Q 9 7 5

<u>Ouv</u>	<u>Rép</u>
1SA	2♣
2♦	??

Vous pouvez maintenant utiliser le saut à 3♠ pour signaler une courte à ♠ avec, cette fois, 4 cartes à ♥ puisque vous avez fait d'abord un Stayman.

Note : Ceci à condition que vous n'ayez pas adopté le schéma en chassé-croisé pour décrire les 5-4 Majeures.

Si vous avez adopté le schéma en chassé-croisé pour décrire les 5-4 Majeures vous ne pouvez pas utiliser 3♠ pour décrire la courte à ♠ : 3♠ voudrait dire 4 cartes à ♠ + 5 cartes à ♥. Mais si vous avez adopté le schéma en transfert pour décrire vos 5-4, alors l'enchère de 3♠ est effectivement libre pour décrire la courte à ♠ et 4 cartes à ♥.

[Pour une description de ces 2 schémas consulter la Causerie Technique « Les bicolores 5-4 Majeures en face d'une ouverture SA »]

Les mains ci-dessus s'annoncent comme suit dans les 2 schémas :

*Pour ceux qui ont adopté le schéma de description des 5-4 FManche en chassé-croisé :*

<u>Ouv</u>	<u>Rép</u>
1SA	2♣
2♦	3SA

*Pour ceux qui ont adopté le schéma de description des 5-4 FManche en transfert :*

<u>Ouv</u>	<u>Rép</u>
1SA	2♣
2♦	3♠
4♥	

La possibilité d'utiliser ces sauts en Majeure pour décrire une courte même après un Stayman est une des raisons pour lesquelles nous recommandons fortement l'adoption du schéma en transfert, au lieu du schéma en chassé-croisé, pour la description des 5-4 Majeures FManche en face d'une ouverture 1SA.

## **L'ouvreur, sur l'annonce d'une courte par le répondant**

S'il est non gardé, ou mal gardé, dans la courte du répondant, l'ouvreur se réfugiera dans le fit7 en Majeure s'il existe.

Si le fit7 en Majeure n'existe pas il se réfugiera dans une Mineure au niveau 4 ou 5. Pourvu des 2 Mineures par 4, avec une main maximum, il peut utiliser 4SA pour donner au répondant le choix de la Mineure dans laquelle on jouera la manche :

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
♠ 10 5 2	♠ 9
♥ K Q	♥ A J 9 8
♦ A K 9 5	♦ Q J 6 3
♣ A 10 6 4	♣ Q 9 7 5

  

<u>Ouv</u>	<u>Rép</u>
1SA	2♣
2♦	3♠
4SA	5♦

Ne prenez évidemment pas ce 4SA pour un Blackwood. Il n'y a rien dans la séquence du répondant suggérant un jeu plus fort que le strict minimum pour jouer une manche.

Un dernier conseil : si vous devez vous réfugier dans une Mineure ne vous sentez pas obligé d'annoncer une manche à tout prix. 4♣ ou 4♦ suffiront, dans 80% des cas, à avoir une très bonne note sur la donne :

Ouvreur

♠ 10 5 2  
 ♥ K Q  
 ♦ A K 9 5  
 ♣ K 10 6 4

Répondant

♠ 9  
 ♥ A J 9 8  
 ♦ Q J 6 3  
 ♣ Q 9 7 5

Ouv

1SA

2♦

4♣

Rép

2♣

3♠

passe

Oui, il y avait assez de points pour 3SA mais ce n'est pas une raison pour annoncer 5♣. Et si vous faites 4♣ + 1 dites-vous ceci : vous allez être battu par la « 1 paire en mille » qui aura annoncé 5♣ mais vous allez marquer mieux que les 998 autres paires (qui auront annoncé 3SA).