

11-18 octobre – Ouverture SA et Stayman

Requis

- Main régulière (un seul doubleton, pas de singleton ni de chicane)
- 15-17 points HL pour 1SA et 20-21 points HL pour 2SA
- Pas de majeure 5^{ème}

Il ne faut **pas** tenir compte des arrêts (voir plus loin ce qu'est un arrêt) pour une annonce de 1SA. On s'en préoccupera plus tard. Même avec un doubleton sans valeur dans une couleur, si les autres conditions sont remplies (main régulière, **pas** de majeure 5^{ème}, 15-17 points), on ouvre **toujours** de 1SA. C'est une annonce fréquente.

Par contre, on pèsera le pour et le contre d'une annonce de 2SA dès le moment de l'annonce si l'on a un doubleton sans valeur. Mais ceci est pour un cours ultérieur.

Intérêt à ouvrir le plus souvent possible de 1SA:

- Effet de barrage.
- Annonce précise de la force (15-17HL) et de la forme (régulière) de la main. Ce sont des informations importantes pour le partenaire
- Développements bien connus et précis

Réponse à SA:

En SA

2NT: 8-9 HL, pas de majeure 4^{ème} (Stayman) ni 5^{ème} (Texas, cours ultérieur)

3NT: 10+ HL, pas de majeure 4^{ème} (Stayman) ni 5^{ème} (Texas, cours ultérieur)

Stayman

Enchère artificielle de 2♣ en réponse à l'ouverture d'1SA, très largement utilisée:

8HL et 4 cartes d'une majeure, même si une autre majeure 5^{ème}

Il faut 8HL car l'ouvreur devra monter au palier 2 dans sa redemande. S'il est minimum avec 15HL et qu'il n'y a que 7 HL chez le partenaire, le total sera 22HL, trop peu pour un palier de 2 (23 HL)

Ce 2♣ demande à l'ouvreur d'1SA s'il possède une ou deux majeure(s) de 4 cartes. 3 réponses sont habituellement possibles de la part de l'ouvreur :

2♦ = pas de majeure 4^{ème}

2♠ = 4 ♠ et pas 4 ♥

2♥ = 4 ♥ et peut-être 4 ♠. Avec 2 couleurs d'une même longueur, on annonce la moins chère (♥ par rapport à ♠), la raison étant qu'avec le contraire, il faudrait monter d'un palier pour exprimer la seconde couleur.

NB : Certains utilisent la convention de 2SA pour signaler 2 majeures, séquence plus compliquée et sans avantage.

La convention *Stayman* s'utilise également sur l'enchère de 2SA d'ouverture (20-21 points) : il devient alors 3♣. Les réponses sont similaires, mais au palier de 3.

La suite des annonces après que l'ouvreur ait indiqué ses majeures :

- Sur 2♦ de l'ouvreur (pas de majeure 4ème chez l'ouvreur), le répondant annonce :
 - 2SA est une annonce limite (8-9HL) qui invite l'ouvreur à annoncer la manche (3SA) si son ouverture est maximum (17HL)
 - 3SA (10 HL) est une demande d'arrêter les enchères à ce palier
 - 2♥ ou 2♠ indique une deuxième majeure, elle 5^{ème}, dans un jeu plutôt faible (8 ou 9 HL), non forçant (cours ultérieur)

- Sur 2♥ ou 2♠ de l'ouvreur :
 - Support au palier de 3 indique un fit et un jeu faible (8-9HL)
 - Support au palier de 4 (manche) indique un fit et un jeu moyen (10-13HL)
 - 2SA indique un misfit (l'ouvreur a annoncé ♥ alors que le répondant espérait ♠ ou vice-versa) et un jeu plutôt faible (8-9HL).
 - 3SA est un arrêt (10HL à 15HL)

Résumé pour le répondant

Majeure nombre de cartes	0 – 7HL	8 – 9HL	10-15HL
4	Passe	Stayman puis si fit : 3 ♥/♠ si pas de fit : 2SA	Stayman puis si fit : 4 ♥/♠ si pas de fit : 3SA
<4 ou 5+ d'une mineure	Passe	2SA	3SA

L'entame à SA

Le jeu à SA est une course à qui parviendra le plus vite à faire les levées. L'entame à SA est souvent la carte qui décide si la défense fait chuter ou non le contrat. C'est un moment essentiel du jeu, plus critique encore que dans le jeu à la couleur. Il faut y songer dès que l'on entend l'annonce SA par la partie adverse. L'ouvreur lui-aussi doit y songer s'il a affaire à de bon défenseurs. Il saura qu'ils viseront son point faible et devra s'y préparer...

1. Choisir la couleur
 - a. Celle du partenaire
 - b. La plus longue (pour affranchir), idéalement 5^{ème}
 - c. Si couleurs de longueur égale, la plus forte
 - d. Si pas de Stayman, choisir une majeure
 - e. Eviter à tout prix d'entamer dans une couleur nommée par l'adversaire
2. Choisir la carte
 - a. Couleur du partenaire :
 - i. Tête d'un doubleton (♠7-2, ♦J-5)
 - ii. Petit si vous avez un nombre impair (♣Q-8-3) (♠8-7-3),
 - b. Autre couleur
 - i. 4^{ème} meilleure sans séquence (K-J-9-6-4) . Le partenaire fournira un honneur en 3^{ème} position pour aider à affranchir la couleur
 - ii. Tête d'une séquence de **trois** honneurs (♥K-Q-J-7-4)
 - iii. Tête de séquence « brisée » (♠J-10-8-6-2)
 - iv. 2^{ème} meilleure : sans autre choix, dans une couleur sans honneur :
97432

A éviter : le singleton, le doubleton surtout si Hx, les couleurs de 3 cartes avec fourchette. A SA il est parfaitement acceptable d'entamer sous un As, ce qui ne se fait **JAMAIS** à la couleur

Le jeu de la carte à SA

NE PAS JOUER SANS FAIRE UN PLAN DE JEU : compter les gagnantes, comment faire les levées supplémentaires, surveiller les communications (prévoir les défausses), identifier l'adversaire dangereux

-Compter ses levées sûres (gagnantes) dans les deux mains : celles que l'on peut gagner sans rendre la main à la défense.

N : A73 S : RDV4 : 4 levées sûres MA/S N : AD3 S : RV4 : 3 levées sûres

-Voir ce qui peut être affranchi : N : R5 et S : D7 : au moins une levée

-Levées de longueur : Statistiquement, rarement répartition égale pour un nombre pair de manquantes (4= 3 et 1 ou 6= 4 et 2) répartition impaire : distribuées entre les 2 mains (3= 2 et 1, 5= 3 et 2)

-Eviter les blocages : Jouer les honneurs d'abord de la main **courte** !

S : R2 N : AD64 : jouer d'abord le R et puis aller en N avec le 2

Notion d'arrêt : Certain : As,

Probable R second (il peut être pris en tenaille...), D 3^{ème}, V 4^{ème}

-S'assurer des communications dès le début

S : ♠3 ♥AR N : ♠A ♥DV52 Jouer d'abord ♥AR puis ♠3 pour revenir à N

S : ♠AD N : ♠RV2 Jouer l'A, puis la D qui sera reprise par le R pour pouvoir jouer le V

-Impasse

Jouer la plus petite carte d'un groupe d'honneurs en espérant que la carte manquante se trouve avant le groupe d'honneur

S : ♠A32 N : ♠RV6 Jouer l'A pour le cas peu probable où la D serait sèche puis le 2 et le V si O joue petit. Croiser les doigts pour que la D soit en O

50% de chance de réussir. Préférer l'affranchissement si possible, nettement plus de chance de réussir

En général, perdre ses perdantes obligatoires (affranchissement, impasse) tant que l'on peut reprendre la main dans les autres couleurs

Laisser passer:

Délibérément ne pas prendre, alors qu'on pourrait le faire, une levée initiée par l'adversaire
Pour couper les communications de la défense. Compter, compter, compter !

Règle des 11

Sur une entame en 4^{ème} meilleure : $11 - \text{le rang de la carte entamée} = \text{le nombre de cartes} > \text{que la carte d'entame entre les 3 autres mains}$

Observer les petites cartes sous celle de l'entame. Entame d'une couleur 5^{ème} ou 4^{ème}. Si l'entame est un 2 ou le 3 et que le 2 est visible (votre main ou au mort), l'adversaire n'a que 4 cartes dans cette couleur

Coup à blanc:

lorsque l'on est soi-même à l'attaque de la levée et qu'on la laisse à l'adversaire alors qu'on pourrait prendre
Pour affranchir