

#### 4.1. REPONSES A 1SA (STAYMAN et TEXAS)

## 001- OUVERTURE DE 1SA

|                                                                                                                 | SUD   | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|---|-----|---|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|                                | RX    | 1SA | - | 2T  | - | 9543  |  |
|                                | RDX2  | 2C  | - | 2SA | - | A6    |  |
|                                | AV864 | 3SA |   |     |   | X2    |  |
|                                | A5    |     |   |     |   | RV642 |  |
| <p>Convention STAYMAN, Pas de FIT, 2SA indique 8/9HL, l'ouvreur Maximum (17H) opte pour une Manche à 3SA. !</p> |       |     |   |     |   |       |                                                                                   |

## 002 - OUVERTURE DE 1SA ?

|                                                                                   | SUD  | S   | O | N   | E | NORD |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A975 | 1SA | - | Pas |   | R62  |  |
|  | D975 |     |   |     |   | X832 |  |
|  | DV   |     |   |     |   | R864 |  |
|  | AR5  |     |   |     |   | 62   |  |

Sans longue et sans 8H pour faire un STAYMAN  
Il faut passer. On jouera 1SA avec au moins 21H  
dans la ligne.

### 003 - OUVERTURE DE 1SA ?

|                                                                                     | SUD  | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A975 | 1SA | - | 2K  | - | 62    |  |
|  | D975 | 2C  | - | Pas |   | X8432 |  |
|  | DV   |     |   |     |   | A543  |  |
|  | AR5  |     |   |     |   | 92    |  |

Avec 5 cartes en Majeure il faut faire un TEXAS même et SURTOUT avec 0 points.  
Rectification obligée. Sans 8H on Passe.

## 004 - OUVERTURE DE 1SA ?

|                                                                                     | SUD  | S   | O | N  | E | NORD  |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|----|---|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A975 | 1SA | - | 2T | - | R62   |  |
|  | D975 | 2SA | - | 4T | - | X832  |  |
|  | DV   | 4C  |   |    |   | AR864 |  |
|  | AR5  |     |   |    |   | 5     |  |

Priorité au STAYMAN. Le FIT est trouvé. Avec 13HLD , il y a au moins 28HLD dans la ligne il faut demander la Manche en faisant un TRANSFERT pour jouer de l'abonné main. 4T pour jouer 4C

## 005 - OUVERTURE DE 1SA ?

|   | SUD  | S   | O | N   | E | NORD |   |
|---|------|-----|---|-----|---|------|---|
| ♠ | A97  | 1SA | - | 2T  | - | 62   | ♠ |
| ♥ | D97  | 2K  | - | 3SA |   | 8432 | ♥ |
| ♦ | DVX  |     |   |     |   | AR43 | ♦ |
| ♣ | AR53 |     |   |     |   | DV2  | ♣ |

STAYMAN prioritaire, Pas de FIT, avec un jeu régulier il faut jouer SA et avec 10HL il faut demander la Manche à 3SA (25H minimum)

## 006 - OUVERTURE DE 1SA ?

|                                                                                     | SUD  | S   | O | N  | E | NORD  |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|----|---|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A975 | 1SA | - | 2T | - | DV6   |  |
|  | D97  | 2P  | - | 3K | - | A864  |  |
|  | DVX  | 3SA |   |    |   | R5432 |  |
|  | AR5  |     |   |    |   | 9     |  |

Après le STAYMAN, Il n'y a pas de FIT il faut jouer à SA avec au moins 25H. Mais le jeu IRREGULIER (singleton à T) interdit de dire SA, il faut se décrire > 3K (J'ai les points pour jouer 3SA mais un problème de distribution à T). L'ouvreur qui tient bien les T mettra 3SA.

## 4-2. DEVELOPPEMENTS SUR UN STAYMAN

## 007- OUVERTURE DE 1SA

|                                                                                   | SUD  | S   | O | N  | E | NORD  |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|----|---|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  | A97  | 1SA | - | 2T | - | RD832 |  |
|  | D97  | 2K  | - | 3C | - | V842  |  |
|  | DVX  | 4P  |   |    |   | A2    |  |
|  | AR53 |     |   |    |   | 87    |  |

STAYMAN prioritaire. Après 2K, 3C indique 4 cartes à C et 5 cartes à P (Convention CHASSE-CROISE) avec un jeu de Manche, l'ouvreur accepte le FIT à P et demande la Manche .

**008- OIUVERTURE DE 1SA**

|                                                                                   | SUD   | S   | O | N  | E | NORD  |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|---|----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | AR9   | 1SA | - | 2T | - | VX643 |  |
|  | 97    | 2K  | - | 2P | - | DX2   |  |
|  | RDVX3 | 4P  |   |    |   | A862  |  |
|  | A53   |     |   |    |   | 8     |  |

Avec 5 cartes dans une Majeure et 7/8H sans redemande possible, (Misère DOREE) et un SINGLETON, on passe par un STAYMAN. Et sur la réponse de 2P l'ouvreur avec un TRES BEAU FIT demande une manche à 4P.

## 009- OUVERTURE DE 1SA

|                                                                                     | SUD   | S   | O | N  | E | NORD  |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|---|----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | X9    | 1SA | - | 2T | - | RDV32 |  |
|  | AV72  | 2C  | - | 2P | - | X84   |  |
|  | V6    | Pas |   |    |   | 2     |  |
|  | ARD53 |     |   |    |   | V72   |  |

Misère DOREE avec 8HL et un Singleton. Sur la réponse de 2C il faut indiquer sa couleur à P (on mettra 2P) et l'ouvreur devra passer et jouer en FIT 7ième. NB Le SA était catastrophique.

## 010- OUVERTURE DE 1SA

|                                                                                     | SUD  | S   | O | N   | E   | NORD  |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|-----|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | A97  | 1SA | - | 2T  | -   | RX    |  |
|  | DV97 | 2C  | - | 3P  | -   | ARX8  |  |
|  | DVX  | 4T  | - | 4SA | -   | A9432 |  |
|  | AR5  | 5C  | - | 5SA | Etc | 82    |  |

Le répondant a un FIT et un jeu TRES FORT (16HLD) il veut aller plus loin , Il indique le caractère FORCING en indiquant l'autre Majeure au niveau de 3. RECHERCHE de CHELEM. Suite en BLACKWOOD, pour jouer 6 ou 7.

## 011- OUVERTURE DE 1SA

|                                                                                     | SUD  | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | AVX  | 1SA | - | 2T  | - | D76   |  |
|  | AV72 | 2C  | - | 4T  | - | RD84  |  |
|  | V6   | 4C  | - | Pas |   | ADX52 |  |
|  | RD53 |     |   |     |   | 7     |  |

STAYMAN. Avec un FIT et 16HLD il faut indiquer son SINGLETON pour explorer un CHELEM. (4T) Les honneurs dans la couleur du SINGLETON limite les ambitions de l'ouvreur à 4C

## 012- OUVERTURE DE 1SA

|   | SUD  | S   | O | N  | E | NORD  |   |
|---|------|-----|---|----|---|-------|---|
| ♠ | ARX  | 1SA | - | 2T | - | D76   | ♠ |
| ♥ | AV72 | 2C  | - | 4T | - | RD84  | ♥ |
| ♦ | RV9  | 4SA | - | 5P | - | ADX52 | ♦ |
| ♣ | X53  | 6C  |   |    |   | 7     | ♣ |

Même séquence que 011, mais le Singleton « tombe » bien, la suite en CONTRÔLES et BLACKWOOD, pour 6C.

#### 4-3-. SEQUENCES AVEC UN JEU BICOLORE 5/5 MAJEUR

**Il existe 4 séquences pour exprimer des jeux BICOLORES en MAJEURES en fonction de la valeur de votre jeu.**

| 013- OUVERTURE DE 1SA                                                                                             |       |     |   |     |   |       |                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|---|-----|---|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                   | SUD   | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                   |
|                                  | R9    | 1SA | - | 2K  | - | X6532 |  |
|                                  | R97   | 2C  | - | Pas |   | VX842 |  |
|                                  | DVX   |     |   |     |   | 2     |  |
|                                  | AR653 |     |   |     |   | 72    |  |
| Avec un jeu TRES faible, sans aucun espoir de Manche il faut choisir la meilleure Majeure et l'exprimer en TEXAS. |       |     |   |     |   |       |                                                                                   |

| 014- OUVERTURE DE 1SA                                                             |      |     |   |     |   |       |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                   | SUD  | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                     |
|  | A97  | 1SA | - | 2K  | - | RX832 |  |
|  | DV97 | 2C  | - | 2P  | - | X8543 |  |
|  | DVX  | 3C  | - | Pas |   | 2     |  |
|  | AR5  |     |   |     |   | D72   |  |

Avec un léger espoir de Manche (8HLD) il faut faire une recherche de Manche, en indiquant sa Majeure la moins chère (C) en TEXAS. Et dire la deuxième en suivant (2P) L'ouvreur choisira.

| 015- OUVERTURE DE 1SA                                                               |      |     |   |     |   |       |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                     | SUD  | S   | O | N   | E | NORD  |                                                                                     |
|  | A97  | 1SA | - | 4K  | - | RX832 |  |
|  | DV97 | 4C  | - | Pas |   | X8543 |  |
|  | DVX  |     |   |     |   | A32   |  |
|  | AR5  |     |   |     |   | -     |  |

Avec un jeu assurant la Manche, ici 11HLD il faut dire 4K et l'ouvreur choisira entre C et P, au niveau de 4. Les enchères s'arrêteront là.

| 016- OUVERTURE DE 1SA                                                               |      |     |   |     |   |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|---|-----|---|-------|
|                                                                                     | SUD  | S   | O | N   | E | NORD  |
|  | A97  | 1SA | - | 2C  | - | RDV32 |
|  | DV97 | 2P  | - | 3C  | - | ARX84 |
|  | DVX  | 4T  | - | 4K  | - | 2     |
|  | AR5  | 4SA | - | Etc |   | 72    |

Avec un jeu TRES FORT, il faut faire une recherche de CHELEM, en commençant le TEXAS par la couleur la plus chère (Pique). Donc 2C, et après la rectification du TEXAS à 2P. il faut indiquer sa 2ième Majeure en disant 3C. L'ouvreur choisira sa couleur, avec les Piques, il dira 3P, invitation à indiquer les CONTROLES. Avec les Coeurs il dira 4 C ou continuera la recherche de CHELEM en indiquant son premier CONTROLE. (Ici 4T)