COMPLEMENTS SUR L'OUVERTURE DE 2SA

Principes:

- Le Stayman et le Texas peuvent s'adapter parfaitement à l'ouverture de 2SA.
- Rappel pour l'ouverture de 2SA : Exactement les conditions de 1SA, mais avec <u>20-21HL</u>.
- L'ouvreur ayant <u>4 points de plus</u>, les réponses se feront avec <u>4 points de moins</u> (table de décision).

Le répondant a une majeure de 4 cartes <u>exactement</u> :

- Comme sur 1SA, on utilise le <u>♣ Stayman</u>:
 - ➤ Evidemment, l'enchère est ici <u>3♣</u> Stayman.
 - Les conditions sont réduites de 4 points : il faut <u>4HL</u> pour faire un Stayman.
- Les <u>4 réponses possibles</u> de l'ouvreur sont décalées, bien sûr, d'un palier :
 - ➤ 3 : «Je n'ai pas de majeure de 4 cartes ».
 - $ightharpoonup 3 \checkmark / \spadesuit$: « J'ai 4 cartes à \checkmark (3 \checkmark) ou à \spadesuit (3 \spadesuit) ».
 - ➤ 3SA : « J'ai 4 cartes à ♥ ET à ♠. Choisissez... ».
- Exemple à droite : le répondant fait un Stayman à 3♣ avec cette main :
 - > S'il entend 3♠ ou 3SA (les 2 majeures), il conclut à 4♠.
 - ➤ Si au contraire, l'ouvreur répond 2 ou 2 •, il revient à 3SA.

♠ R 10 7 5♥ 3♦ V 9 7 5 4♠ 10 8 5

Le répondant possède une majeure au moins 5ème :

- Comme sur 1SA, on utilise le Texas (on annonce <u>la couleur immédiatement au dessous</u>) :

 - ➤ 3♥ : « Partenaire, annoncez 3♠ ».
- Vous vous souvenez que le Texas s'utilise à partir de 0 point. Ex : ici 3♥ (pour ♠).
- Attention, comme après le Texas sur 1SA (2→→2♥, 2♥→2♠), le répondant faible ou nul peut passer. Ici, sur 2SA, avec 4HLD, la manche est lointaine : Passe sur 3♠.
- 10 7 5♣ 8 7 3
- A partir de 5HL ou 6HLD, bien entendu, vous imposez la manche (3SA avec 5 cartes, 4♥/♠ avec 6).
- Vous pouvez aussi proposer le chelem (5♥) ou imposer le chelem (6♥). L'ouvreur choisit la couleur.

Principe : Sur l'ouverture de 2SA, après le Stayman ou après un Texas, les enchères propositionnelles, qui existaient sur 1SA, N'EXISTENT PLUS au niveau de la manche.

Le répondant possède un bicolore majeur :

Avec un bicolore 5-4, le Stayman est prioritaire (majeure <u>exactement</u> 4^{ème}) :

- Si l'ouvreur, sur 3♣, répond 3♥/♠ ou 3SA, le fit est trouvé. Le répondant conclut à la manche (4♥/♠).
- Si l'ouvreur, sur 3♣, répond 3♦ (pas de majeure 4ème), on propose sa majeure 5ème : 3♥/♠ (forcing).
 - Avec 3 cartes dans cette majeure, l'ouvreur donne le fit : 4 ou 4 .
 - Avec 2 cartes seulement, il revient à 3SA.
- Remarque : De 0 à 3HL, on néglige sa majeure 4^{ème}, et on fait un Texas dans sa majeure 5^{ème}.

Avec un bicolore 5-5, il y a toujours un fit et on utilise le Texas :

- Le répondant fait, comme sur 1SA, un Texas pour les ♠ (3♥), puis, sur 3♠, annonce 4♥.
 - ➤ L'ouvreur passe s'il a 3 cartes à 🔻, dit 4♠ avec 3 cartes, ou choisit (passe ou 4♠) s'il a les 2.
- Remarque : Même avec 0H, le répondant a les moyens d'aller à la manche (déjà 5HLD au moins !).

Principe : Avec un bicolore majeur 5-5, le répondant a toujours les moyens de déclarer la manche face à un ouvreur de 2SA.

Il doit annoncer ses ♠ d'abord (3♥, Texas) puis ses ♥ en annonçant 4♥.

Rappel: Sur 1SA et sur 2SA d'ouverture, 2♣ et 3♣ sont des STAYMAN, 2♦ (et 3♦) 2♥ (et 3♥) sont des Texas pour les majeures (♦ pour ♥, ♥ pour ♠).