

1SA – 4SA – ?

Sud	Nord
1SA	4SA
?	

→ **L'ouverture d'1SA** indique une main régulière 4333, 4432, ou 5332 (couleur 5^{ème} mineure) de 15H à 17H (SEF). Exceptionnellement, des mains moins régulières, en général alors de 16H exactement, peuvent être également ouvertes de 1SA, chez un ouvrier capable alors d'anticiper les enchères et le jeu de la carte à venir... Cependant, dans tous les cas, le répondant assume que la main de l'ouvrier est absolument « conforme » aux conditions du SEF.

→ **Dans la présente fiche**, nous présentons des propositions de réponse tenant compte de répartitions possibles 5422 ou 6322 (6 cartes dans une mineure, évidemment) chez l'ouvrier, de plus en plus fréquentes de nos jours. Dans ce cas, les doubletons seront tous deux gardés par une Dame au moins. Il n'y aura jamais de singleton (par exemple 4441).

→ **La réponse de 4SA** est évidemment quantitative, indiquant donc un chelem possible (16-17HL) mais non certain (avec 18-20HL, on dirait directement 6SA). La main du répondant est toujours régulière ou semi-régulière, avec une mineure 5^{ème} possible. Elle doit déclencher chez l'ouvrier maximum (avec 15H ou 16 laids, l'ouvrier passe) le réflexe de décrire les mineures de son jeu, grâce aux diverses conventions décrites ci-dessous.

→ **Dans de nombreux cas**, le chelem à SA avec ce nombre de points (31-33H) est aléatoire, et il se peut qu'il soit bien meilleur dans une mineure. En match par paire, on s'efforcera presque toujours de jouer à SA, les autres paires décidant le plus souvent de jouer 6SA (ou 4 ou 5SA). Gagner 6♣ si 6SA gagne aussi revient en paires à prendre une note proche du 0 (voir la fiche « 1SA- ? » pour les réponses au 4SA quantitatif en match par paires). **En match par quatre**, en revanche, que sont les deux points éventuellement perdus (1370 au lieu de 1440) comparés aux 17 gagnés si 6SA chute (M. Bessis) ? Les développements suivants sont donc surtout utiles en match par quatre.

- Passe NF SA minimum : 15H, voire 16HL « laids ».
- 5♣¹ F SA maximum, beau 16H au moins, 4 ou 5 cartes à ♣, proposition pour choisir entre 6♣ ou 6SA.
Exemple : ♠A10 ♥R108 ♦D97 ♣ARV86. Réponses possibles de Nord :
 - ◇ 5♦ F Je n'ai pas de beau fit à ♣, mais j'ai 5 cartes à ♦.
 - ◇ 5M SU Sans utilité : convention ?
 - ◇ 5SA NF 16H exactement, pas de fit ♣, pas de revalorisation. Sud peut passer avec 16H.
 - ◇ 6♣ NF OK pour un chelem à ♣.
 - ◇ 6SA NF 17H ou 18HL, plutôt SA que ♣.
- 5♦* F SA maximum, beau 16H au moins, 4 ou 5 cartes à ♦, proposition pour choisir entre 6♦ ou 6SA.
Exemple : ♠A10 ♥R108 ♦ARV86 ♣D97. Réponses possibles de Nord :
 - ◇ 5M SU Sans utilité : convention ?
 - ◇ 5SA NF 16H exactement, pas de fit ♦, pas de revalorisation. Sud peut passer avec 16H.
 - ◇ 6♣ NF OK pour un chelem à ♣, j'ai 5 cartes à ♣. Sud : passe (3+ ♣) ou 6SA.
 - ◇ 6♦ NF OK pour un chelem à ♦.
 - ◇ 6SA NF 17H ou 18HL, plutôt SA que ♦.
- 5♥* F Conventionnel : ouverture maximum (17-18HL) avec 5 ♣ et 4 ♦ (ouverture atypique), proposition pour jouer 6♣ ou 6♦.
- 5♠* F Conventionnel : ouverture maximum (17-18HL) avec 5 ♦ et 4 ♣ (ouverture atypique), proposition pour jouer 6♣ ou 6♦.
- 5SA* F Conventionnel : ouverture maximum (17H) avec 4 ♣ et 4 ♦, proposition pour jouer 6♣ ou 6♦ (en match par paires : 16H exactement, non forcing). Ex : ♠R109 ♥R8 ♦AD97 ♣RD86.
- 6♣ NF Ouverture maximum (17-18HL) avec 5 très beaux ♣ par ARD ou 6 ♣ (main 6322 atypique), proposition pour jouer 6♣ ou 6SA
- 6♦ NF Ouverture maximum (17-18HL) avec 5 très beaux ♦ par ARD ou 6 ♦ (main 6322 atypique), proposition pour jouer 6♣ ou 6SA. Exemple : ♠R8 ♥R7 ♦ARV975 ♣D106.
- 6SA NF Ouverture maximum (16 beaux ou 17H), sans longue mineure.

Principe : Après ouverture d'1SA, sur la réponse quantitative de 4SA, la nomination d'une nouvelle couleur indique 1SA maximum (17-18HL) et la proposition de jouer éventuellement un chelem en mineure.

Les couleurs majeures promettent un bicolore 5-4 en mineures (♥ = 5 ♣ - 4 ♦, ♠ = 5 ♦ - 4 ♣).

¹ 5♣ et 5♦ sont naturels, mais il vaut mieux les alerter tout de même, la notion d'enchères quantitatives échappant encore à de nombreux joueurs, qui prennent 4SA pour un appel aux As.