

APPRENEZ!

L'OUVERTURE DE 1SA AVEC UNE MAJEURE CINQUIÈME

Longtemps considérée comme inconcevable, voire “criminelle”, l'idée d'ouvrir de 1SA avec une majeure cinquième s'est peu à peu imposée auprès des meilleurs joueurs pour finalement devenir banale pour tous. Pour la première fois en 2018, l'autorisation de choisir cette ouverture avec une majeure cinquième a été mentionnée dans le SEF avec ce commentaire “Un jeu 5-3-3-2 comportant une majeure cinquième, également adaptée au jeu à Sans-Atout. Toutefois, dans ce dernier cas, il sera rare qu'un fit majeur 5-3 soit retrouvé.”

On sent dans cette phrase toutes les réticences que suscitait à l'époque (!) l'adoption de cette façon de faire. Cinq ans plus tard, maintenant que tout le monde s'y est mis, il est temps d'en préciser le fonctionnement et de résoudre les problèmes (pas très ardu) qu'elle engendre.

Voici tout d'abord quelques conseils concernant la décision d'ouvrir ou non de 1SA avec une majeure cinquième. Leur but est d'éviter de rater une manche dans la majeure, notamment quand le répondant détient un soutien dans une main qui ne l'autorise pas à faire une enchère face à l'ouverture de 1SA.

♠ AD1065	N	♠ R942
♥ A104	O	♥ 76
♦ RD5	E	♦ A1042
♣ D3	S	♣ 952

Si Ouest ouvre de 1SA, il jouera ce contrat alors que s'il ouvre de 1♠, un excellent 4 Piques sera atteint. Ce risque ne peut pas être totalement écarté mais disons tout d'abord qu'il est possible de le minimiser.

N'ouvrez pas de 1SA avec 17 points et une majeure cinquième.

Ce qu'il est intéressant de constater à travers cet exemple, c'est que 4 Piques serait également un excellent contrat si l'ouvreur possédait la Dame de Trèfle en moins (15 points). Mais dans ce cas, après la réponse de 2♠, la manche aurait quand même été empaillée. C'est la vie !

Ouvrez de 1SA si vous avez une main qui ne vous permet pas de reparler sans souci après un soutien au palier de 2.

Comparez ces deux mains :

1	2
♠ 1054	♠ D83
♥ ARV64	♥ AD754
♦ AR2	♦ RV9
♣ 105	♣ R6

La main **1** a tous ses points concentrés dans deux couleurs. La main **2** possède des honneurs dans toutes les couleurs : logiquement elle doit être ouverte de 1SA, alors qu'une ouverture de 1♥ s'impose avec la main **1**.

N'ouvrez pas de 1SA avec une majeure cinquième si vos points sont concentrés dans deux couleurs.

Est-ce à dire qu'une bonne qualité de la majeure cinquième conduit systématiquement à une ouverture de 1♥ ou de 1♠? Je ne le pense pas car la présence de levées facilement franchissables est également un élément favorable pour le jeu à Sans-Atout. Dans ce cas, il faut plutôt posséder des petits honneurs (Dame, Valet) dans les autres couleurs et détenir un jeu qui est adapté à recevoir l'entame. Exemple :

♠ D105
♥ ADV63
♦ R5
♣ DV6

Malgré les cinq bons Cœurs, l'ouverture de 1SA s'impose. La présence de trois cartes dans l'autre majeure (qui permet d'être content en cas de Texas) est un critère favorable mais pas du tout décisif dans le choix de l'ouverture. Ce qui a été exposé précédemment est bien plus fondamental.

Enfin, dans le cas des mains douteuses, **privilegiez l'ouverture de 1SA avec cinq Cœurs** et celle de 1♠ avec cinq Piques. En ouvrant de 1SA, vous barrez les Piques adverses, ce qui est toujours une bonne affaire.

Une fois exposés ces critères présidant à la décision d'ouvrir de 1SA plutôt que de 1♥ ou de 1♠, il convient d'apporter quelques modifications aux développements de façon à retrouver le plus possible les contrats majeurs en fit 5-3 sans rien perdre en efficacité dans les autres développements.

LES ENCHÈRES AU BRIDGE



PAR PHILIPPE CRONIER & MICHEL BESSIS

La solution qui consiste à répondre 3♥, ou 3♠, au Stayman avec cinq cartes est dévoreuse d'espace et gêne considérablement les développements ultérieurs. C'est pourquoi c'est un nouveau système de réponses qui va vous être proposé ici, qui, loin de perdre en précision, est au contraire particulièrement efficace et très amusant à jouer. Il s'agit du **Double Stayman**. Le principe en est le suivant. Le répondant dispose de deux Stayman :

- 2♣ traditionnel.
 - 3♣, Stayman "Puppet" qui interroge dans un premier temps sur la présence d'une majeure cinquième.
- Voyons un peu comment fonctionne ce Stayman Puppet.
- L'ouvreur répond 3♥ ou 3♠ s'il possède cinq cartes dans la couleur.
 - L'ouvreur répond 3♦ sinon. Cette réponse de 3♦ est volontairement peu précise. Les adversaires ne savent pas, à ce stade, si l'ouvreur détient ou non une majeure quatrième, ce qui compliquera leur tâche à l'entame et en flanc.

Après :

O	E
1SA	3♣
?	

- 3♦ : pas de majeure cinquième.
- 3♥(♠) : cinq Cœurs (Piques).

Les développements par le répondant après 3♥ et 3♠ ne posent pas de problème particulier. C'est à la suite de la réponse de 3♦ que des précisions sont nécessaires. Après :

O	E
1SA	3♣
3♦	?

- Le répondant annonce 3♥ s'il détient quatre cartes à Pique et 3♠ s'il possède quatre cartes à Cœur. L'ouvreur donne le fit s'il existe, dit 3SA sinon.

♠ R1087	N	♠ AV4
♥ A5	O	♥ D1087
♦ RD73	E	♦ A842
♣ DV5	S	♣ 103

O	N	E	S
1SA	passe	3♣	passe
3♦	passe	3♠	passe
3SA			

Dans l'ignorance de la présence de quatre cartes à Pique en Ouest, Nord pourrait fort bien "se tromper" d'entame.

Remarque

Rien ne s'oppose à une exploration de chelem, particulièrement si le fit est trouvé.

♠ R1087	N	♠ ADV2
♥ A5	O	♥ R103
♦ RD73	E	♦ AV106
♣ DV5	S	♣ 83

O	N	E	S
1SA	passe	3♣	passe
3♦	passe	3♥	passe
3♠	passe	4♦ ⁽¹⁾	passe
4♠ ⁽²⁾			

(1) Contrôle, dénie le contrôle à Trèfle.

(2) La conclusion s'impose.

- Si le répondant voulait simplement savoir si son partenaire détenait une majeure cinquième, il conclut simplement à 3SA une fois que la recherche a échoué.

En résumé :

O	E
1SA	3♣
3♦	?

- 3♥ : j'ai quatre Piques.
- 3♠ : j'ai quatre Cœurs.
- 3SA : conclusion.

Ces développements sont tout à fait suffisants pour adopter la convention. Nous approfondirons le sujet le mois prochain.

Quand employer le bon vieux Stayman à 2♣ ?

Dans trois cas principaux :

- Avec une main dont la force ne permet pas d'atteindre la manche.
- Avec les deux majeures quatrièmes ou un bicolore 5-4 majeur.
- Avec **tous les jeux irréguliers** de 9 points et plus.

Les développements classiques sont intégralement conservés. Comme vous le voyez, l'adoption de ce nouveau système ne bouleverse pas les habitudes. Les plus attentifs d'entre vous auront remarqué que le Texas pour les Carreaux ne pouvait plus être effectué par l'enchère de 3♣. Nous verrons, dans le prochain article, les autres modifications que cette convention entraîne.

LES PROBLÈMES

ENCHÈRES

L'ouverture de 1SA avec une majeure cinquième

1. ♠ D9853
♥ R104
♦ AD
♣ RV8

O	N	E	S
?			

A) 1♠
B) 1SA
2. ♠ 108
♥ AD1087
♦ RD3
♣ AD7

O	N	E	S
1♥	passé	1♠	passé
?			

A) 2♣
B) 2SA
C) Il fallait ouvrir de 1SA
3. ♠ 97
♥ RV3
♦ AD86
♣ RD43

O	N	E	S
		1SA	passé
?			

A) 3♣
B) 3SA
C) 4SA
4. ♠ DV86
♥ AR3
♦ D54
♣ 1082

O	N	E	S
		1SA	passé
?			

A) 2♣
B) 3♣
C) 3SA
5. ♠ A1083
♥ DV95
♦ R6
♣ AD2

O	N	E	S
	1SA	passé	3♣
?			

A) 3♦
B) 3SA
C) 4♣
6. ♠ 102
♥ A987
♦ R1053
♣ DV4

O	N	E	S
		1SA	passé
3♣	passé	3♦	passé
?			

A) 3♥
B) 3♠
C) 3SA
7. ♠ R2
♥ DV105
♦ A3
♣ AD1087

O	N	E	S
	1SA	passé	3♣
3♦	passé	3♠	passé
?			

A) 3SA
B) 4♣
C) 4♥
8. ♠ RD96
♥ A52
♦ 3
♣ RD842

O	N	E	S
		1SA	passé
2♣	passé	2♠	passé
?			

A) 3♣
B) 3♥
C) 4♦

Il n'y a pas que les enchères dans la vie !

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

♠ D8754
♥ 643
♦ 3
♣ D985

Contrat : 4 Cœurs. Est a ouvert de 1♦.
Entame : 10 de Carreau pour le Roi d'Est qui rejoue atout.

N
O
E
S
♠ R10
♥ ARD752
♦ D64
♣ RV

Vous prenez puis jouez :
a) Le Roi de Trèfle.
b) Le Roi de Pique.
c) Carreau coupé.

Problème 2

♠ A
♥ 63
♦ V542
♣ ARD543

Contrat : 6 Sans-Atout.
Entame : Valet de Pique pour l'As du mort.

N
O
E
S
♠ RD32
♥ ARV4
♦ A83
♣ 62

Que jouez-vous ?
a) Trèfle à blanc.
b) Cœur pour le Valet.
c) As-Roi de Trèfle.

Problème 3

♠ D7
♥ RD1064
♦ R943
♣ A3

Contrat : 6 Carreaux.
Entame : 2 de Pique pour la Dame, le Roi et l'As.
Vous tirez l'As puis le Roi de Carreau et Ouest défause.

N
O
E
S
♠ A864
♥ A9
♦ A8752
♣ R10

Comment jouez-vous les Cœurs ?
a) En tête.
b) Petit vers le 9.
c) As et petit vers le 10.



LES SOLUTIONS

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

EXERCICES PRATIQUES

ENCHÈRES

L'ouverture de 1SA avec une majeure cinquième

- Voilà la main idéale pour une ouverture de 1SA avec une majeure cinquième. 15 points seulement, des fourchettes dans toutes les couleurs pour recevoir l'entame et même trois cartes dans l'autre majeure.

1SA = 5
1♠ = 2
- Avec ces 17 beaux points, vous avez écarté l'idée d'ouvrir de 1SA (et vous avez évidemment eu raison). Il faut maintenant choisir la bonne redemande. Dans cette situation, 2SA montre 17 ou 18 points H. Avec 19 points, c'est 3SA ou un saut dans une mineure de trois cartes qu'il faudrait choisir.

2SA = 5
2♣ = 3
|| fallait... = 1
- Votre main ne permet d'envisager un chelem qu'en cas de fit. Il faut commencer par explorer le fit 5-3 à Cœur. Utilisez le Puppet et dites 3♣.

3♣ = 5
3SA = 3
4SA = 1
- La possibilité de découvrir un fit neuvième en majeure doit vous conduire à ne pas conclure à 3SA avec ce 4-3-3-3. 2♣ ne convient pas avec ce jeu régulier. 3♣ s'impose.

3♣ = 5
2♣ = 3
3SA = 2
- Face au Stayman Puppet, il n'y a que trois réponses possibles : 3♦, 3♥ ou 3♠. Comme vous n'avez pas de majeure cinquième, c'est 3♦ que vous devez choisir.

3♦ = 5
4♣ = 2
3SA = 1
- Il s'agit ici d'une simple application du système après utilisation du Puppet. En disant 3♠, la majeure que vous ne possédez pas, vous permettez à l'ouvreur de jouer le coup de sa main s'il détient quatre cartes à Cœur. 3SA dénierait l'envie de retrouver un fit 4-4.

3♠ = 5
3SA = 3
3♥ = 1
- Nord annonce quatre cartes à Cœur. Sa main n'est pas limitée. Vous avez un jeu fantastique pour jouer à l'atout Cœur. Pour le montrer, agréez le fit par un contrôle. 4♣ est sans ambiguïté car vous diriez 3SA sans soutien à Cœur.

4♣ = 5
4♥ = 4
3SA = 1
- Avec un fit à Pique et une main de chelem, vous devez utiliser la convention 2012 et annoncer 3♥. L'enchère naturelle de 3♣ dénierait le fit. Le Splinter à 4♦ montrerait un jeu plus faible (sans la Dame de Pique, par exemple).

3♥ = 5
4♦ = 3
3♣ = 1

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

Le Roi de Trèfle (ligne de jeu a).

	♠ D8754 ♥ 643 ♦ 3 ♣ D985	
♠ V2 ♥ 108 ♦ 10985 ♣ A10762	N O S	♠ A963 ♥ V9 ♦ ARV72 ♣ 43
	♠ R10 ♥ ARD752 ♦ D64 ♣ RV	

Vous ne pouvez plus couper deux Carreaux au mort car vous devez rendre la main à l'adversaire (qui rejouera atout) pour rejoindre votre main. Il faut donc affranchir une levée à Trèfle et aller l'encaisser. La seule remontée au mort est la coupe d'un Carreau. Ne l'utilisez pas tout de suite, affranchissez la Dame de Trèfle d'abord.

Problème 2

Cœur pour le Valet (ligne de jeu b).

	♠ A ♥ 63 ♦ V542 ♣ ARD543	
♠ V109764 ♥ 1052 ♦ D97 ♣ 10	N O S	♠ 85 ♥ D987 ♦ R106 ♣ V987
	♠ RD32 ♥ ARV4 ♦ A83 ♣ 62	

L'entame vous prive d'une remontée cruciale si les Trèfles sont 4-1. Un coup à blanc à Trèfle vous permet de surmonter cet écueil mais ne vous procure que cinq levées à Trèfle pour un total de onze levées sûres seulement. Pour savoir si vous pouvez vous permettre ce jeu de sécurité, commencez par l'impasse à Cœur. Si elle réussit, jouez Trèfle à blanc. Si elle échoue, vous serez contraint d'espérer les Trèfles 3-2.

Problème 3

Petit vers le 9 (ligne de jeu b).

	♠ D7 ♥ RD1064 ♦ R943 ♣ A3	
♠ V9532 ♥ 83 ♦ 10 ♣ V8765	N O S	♠ R10 ♥ V752 ♦ DV6 ♣ D942
	♠ A864 ♥ A9 ♦ A8752 ♣ R10	

Vous devez défausser les trois Piques de votre main avant qu'Est puisse couper à Cœur. Pour cela, une seule chance : qu'il détienne quatre cartes à Cœur (quand il coupera le cinquième Cœur, vos trois Piques auront disparu). Jouez donc Cœur vers le 9 car Est détenant quatre Cœurs par hypothèse, le Valet a plus de chances d'être dans sa main. Si les Cœurs sont 3-3, vous ne pouvez pas gagner. Vérifiez.