

# Le SABRe (Sans-Atout Bivalent Reichert)

Julien REICHERT

30 janvier 2014

Convention non vulnérable (ou pas).  
Complice : Alessandro CATTABIANI

## Principe

### Ouverture de 1SA bivalente

Deux possibilités :

- 15-17 H régulier sans majeure 5e (on autorise cependant les singletons en mineure dans un 5431 ou 4441). Possibilité de 6322 voire 7222 avec des doubletons gardés.
- OU 7-11 H avec 6 cartes à ♣ (rarement plus) et entre deux et quatre cartes dans chaque majeure. En cas d'ouverture en 3e ou 4e, il est possible de ne même pas avoir 7 H.

## Réponses

### Ouverture en 3e ou 4e

Sur un passe du partenaire, les réponses sont similaires à celles du SEF.

- 2♣ Relais **toutes distributions** 8-11 H **OU** Au moins une majeure 5e et 0-7 H.
- 2♦ et 2♥ Texas (donc 8-11 H).
- 2♠ Texas ♣ de 7- H dans les conditions du SEF.
- 3♣ Texas ♦ de 7- H autorisant de passer (donc avec au moins 4 cartes à ♣ en plus des conditions du SEF).

## Redemande sur 2♣

- Avec 15-16 H, relais 2♦ et avec 17 H, relais 2♥. Le répondant corrige à 2M s'il avait un Texas de 7- H et à 3♣ pour un Stayman 4 paliers de type SEF. Avec 8 H sans majeure 5e, le répondant pourra aussi mettre 2SA sur 2♦ pour abandonner l'espoir de manche.
- Avec 11- H... PASSE. Le reste du développement est naturel en cas de réveil.

## Redemande après un Texas en majeure

- Avec 15-17 H, la correction se fait par 2SA non fitté mini, 3SA non fitté maxi, 3M en cas de fit de 4 cartes dans un 4333 mini, 4M pour tout autre fit de 4 cartes et un changement de couleur en cas de fit de 3 cartes.
- La correction minimale est donc réservée aux mains de 11- H, quel que soit le fit.

## Redemande après un Texas en mineure

- Avec 15-17 H et en cas de Texas ♦, on rectifie, puis le développement est comme dans le cas du SEF (donc a priori passe).
- Dans tous les autres cas, l'enchère finale est 3♣ en cas de silence adverse.

## Ouverture en 1er ou 2e

Sans renseignement sur la distribution du partenaire, il s'agit de vérifier la force des deux camps, tout en polluant l'espace d'enchères en cas de faiblesse.

- 2♣ Relais **toutes distributions** 8-13 H OU 6+ ♣ 7- H.
- 2♦ Relais **toutes distributions** 14+ H.
- 2♥, 2♠ naturel 5+ cartes, 0-7 H force quasiment l'ouvreur à passer, toute réponse relève a priori de l'application de la sécurité distributionnelle.
- 2SA Texas ♦ 7- H sans 4 cartes à ♣.
- 3♣ Texas ♦ 7- H avec 4 cartes à ♣.

## Redemande sur 2♣

- Avec 15-17 H, réponse comme sur un Stayman 4 paliers.
- Avec 7-11 H... PASSE. Le reste du développement est naturel en cas de réveil.

## Développements sur 1SA - 2♣ - 2♦

Par ordre de priorité :

- Avec 5+ cartes dans chaque majeure, le répondant met 3♦. L'ouvreur indique sa plus belle majeure 3e ou met 3SA avec les majeures 2-2, ce sur quoi le répondant peut indiquer une majeure 6e par un texas (4♣ pour un 6-6).
- Avec 5+ M et 9-11 H, le répondant met 3M'. Éventuellement avec 6+ M et 8 H aussi. L'ouvreur met 3SA ou 4M suivant son nombre de cartes et le répondant peut encore reparler (en indiquant sa meilleure mineure) pour faire jouer 4M dans un fit 6-2.
- Avec 5+ M et 8 H, le répondant met 2M'. L'ouvreur met 2SA non fitté mini, 3SA non fitté maxi, 3M fitté mini et 4M fitté maxi, puis le répondant conclut éventuellement.
- Sans majeure 5e, le répondant met 2SA avec 8 H et 3SA avec 9-11 H.
- Avec 7- H et des ♣, le répondant met 3♣ qui recommande fortement de passer.

## Développements sur 1SA - 2♣ - 2M

Par ordre de priorité :

- Avec 7- H et des ♣, le répondant met 3♣ qui recommande fortement de passer.
- Avec 4+ cartes à M, le répondant met 4M, éventuellement 3M si la main est minimale et moche. Exceptionnellement, si on a 7 H et des ♣, mais aussi 4 belles cartes (DV109) voire 5 cartes à M, on peut aussi mettre 3M.
- Avec 5+ cartes à M', le répondant met 3♦ pour demander si l'ouvreur est fitté. Sur la réponse négative 3SA, le répondant peut encore mettre 4m pour faire jouer 4M' dans un fit 6-2, m étant la meilleure mineure (premier contrôle, longueur utile, ...).
- Sinon, le répondant met 2SA avec 8 H et 3SA avec 9-11 H.

## Redemande sur 2♦

- Avec 15-17 H, on répond comme à un Stayman au palier de 3. La suite est comme pour une ouverture à SA avec les zones de points adéquates. Attention, 1SA - 2♦ - 3♥ - 3SA ne signifie pas forcément que le répondant a quatre cartes à ♠.
- Avec 7-11 H, la redemande est 2M avec 4 cartes à M.
- Avec 10-11 H (ou trois honneurs à ♣ dont deux gros), on mettra 2SA.
- La redemande poubelle est 3♣. Les zones de points des réponses suivantes sont soumises à des plus- ou moins-values à la discrétion de la main forte quand on est proche de 25 H.

## Développements sur 1SA - 2♦ - 3♣

Par ordre de priorité :

- Avec 16+ H et une majeure 5e, le répondant fait un pseudo-Stayman à 3♦, les réponses sont 3SA sans majeure 3e ou 3M avec 3 cartes à M (Avec 3 cartes dans chaque majeure, on nomme les ♥). Le répondant choisit alors la manche, ou développe en vue d'un chelem s'il a 25+ H. Sur 3♥, le répondant mettra donc 3♠ pour indiquer les piques, et c'est l'ouvreur qui indiquera par 3SA un misfit ou par le premier contrôle un fit.
- Avec 16+ H et les deux majeures 5e, le répondant met 3♠. L'ouvreur corrige à 3SA sans majeure 3e et s'il a 3 cartes dans une majeure, il nomme 4♦ s'il y a le contrôle du premier tour (relais 4♥ passe ou corrige pour s'arrêter à la manche, 4SA Blackwood atout ♥, 4♠ Blackwood atout ♠ décalé d'une enchère) ou 4♣ pour 3 cartes à ♥ (transfert) ou 4♠ avec 3 cartes à ♠.
- Avec 16+ H sans majeure 5e, le répondant met 3SA.
- Avec 14-15 H et un bicolore 5-5 en majeure, le répondant met 3♥ et l'ouvreur passe ou corrige à 3♠ suivant sa majeure la plus longue.
- Avec 14-15 H, le répondant passe.

Dans tous les cas, il est évidemment exclu de jouer 3SA si le répondant n'a pas la moindre carte à ♣.

Dans tous les cas, il est évidemment exclu de jouer 3SA si le répondant n'a pas la moindre carte à ♣.

## Développements sur 1SA - 2♦ - 2M

Par ordre de priorité :

- En cas de fit avec 18+ H, le répondant met 4M.
- (M = ♥) Avec 18+ H et 5 cartes à ♠, le répondant met 3♠, l'ouvreur choisit alors la manche suivant son fit (toute autre enchère est un premier contrôle au cas où le répondant a une main de chelem).
- (M = ♠) Avec 18+ H et 5 cartes à ♥, le répondant met 3SA, sur lequel l'ouvreur passe ou corrige.
- Avec 18+ H sans fit possible en majeure, le répondant conclut à 3SA (ou 5♣, éventuellement).
- Avec 15-17 H et le fit, le répondant met 3M.
- Avec 15-17 H et l'autre majeure 5e, le répondant la nomme au palier le plus bas.
- Avec 15-17 H et 4 cartes à ♣, le répondant conclut à 3♣.
- Avec 15-17 H, le répondant conclut à 2SA.

## Développements sur 1SA - 2♦ - 2SA

Par ordre de priorité, en conservant quelque part l'option 5, 6 ou 7♣ pour les jouer à la discrétion du répondant :

- Avec 17-20 H et une majeure 6e, le répondant la nomme au palier de 4, on s'arrête.
- Avec 17+ H et une majeure 5e, le répondant met 3♦, sur lequel l'ouvreur répond sa majeure 3e (3SA pour les deux). L'ouvreur met la manche qu'il souhaite (un bid à SA est quantitatif avec l'autre majeure 5e, un changement de majeure indique qu'elle est 6e dans une main de 19+ H). La réponse 4♣ sur 3SA provient d'une main de 19+ H et demande les as. Le répondant annonce sa majeure 5e à l'enchère suivante et cette séquence est forcing jusqu'au palier de 5.
- Avec 17+ H sans majeure 5e, le répondant nomme les SA au palier adéquat. Il est conseillé d'avoir l'arrêt ♦.
- Avec 15-16 H et une majeure 5e, le répondant la nomme au palier de 3, libre à l'ouvreur fitté maximum d'en mettre 4.
- Avec 15-16 H et 4 cartes à ♣, le répondant conclut à 3♣.
- Avec 15-16 H, le répondant passe.

## Redemande sur 2SA

- Avec 15-17 H, on rectifie de toute façon, le répondant passera.
- Sinon, on met 3♣ non fitté et 3♦ fitté, le répondant choisira.

## Redemande sur 3♣

- Avec 15-17 H, on rectifie, puis le développement est comme dans le cas du SEF.
- Sinon, on passe.

# En cas d'intervention

Principes de base :

- En cas d'intervention du joueur à droite de l'ouvreur (ou du joueur à gauche de l'ouvreur et sur un passe du partenaire), le contre (ou surcontre, le cas échéant) révèle toujours un SA fort et le repli à trèfle révèle toujours un SA faible.
- Si les adversaires indiquent un bicolore en majeure ou une majeure au moins quatrième précisée, toute nomination de cette majeure est un arrêt ou une demande d'arrêt, même sur un Stayman.
- Quand 23 points sont connus des deux camps, le passe est forcé et le répondant décide de transformer les contres de son partenaire suivant sa longueur dans la couleur d'atout. Un contre de SA est forcément punitif.

## En cas d'ouverture en troisième

- - 1SA **X**

Landy

- **XX** : Toutes distributions, 8+ H, l'ouvreur doit se réfugier à trèfle s'il est faible et passer ou contrer toute intervention s'il est fort. Ensuite, le répondant fera une enchère compétitive dans le premier cas, et dans le deuxième cas au choix il contrera punitivement ou fera un cue-bid pour chercher la manche à SA.
- 2♣ : 3 cartes au moins, 0-7 H, pour proposer une défense en face de l'option faible.
- 2♦ : 5 cartes au moins, 0-7 H, pour les jouer en face de l'option forte.
- 2M : Arrêt dans la majeure annoncée, 6-7 H, pour jouer 2SA ou 3m en face de l'option forte.
- 2SA : Arrêt dans les deux majeures, 6-7 H, pour les jouer.
- Passe sinon.

Exemple de séquence dans le premier cas :

```
— — 1SA X
XX 2C X —
—(*) —
```

(\*) : 3 cartes, les adversaires ont au plus un fit 8e et ne s'en sortiront pas.

Exemple de mains (camp de l'ouvreur non vulnérable, autre camp vulnérable) :

Ouvreur : ARxx xx AVx RDxx

Répondant : xx D109 Rxxxx Axx

Adversaire intervenu : DV109x ARVxx x xx

Autre joueur : xx xxx Dxxx Vxxx

Entame AR de ♠, puis ♠ coupé, retour R♣ puis ♣ pour l'as, ♠ coupé, A♦, -2 voire -3 en cas d'impasse ♥.

Les autres enchères possibles du répondant auraient été 3SA en cas d'arrêt dans les deux majeures, 2SA en cas d'arrêt dans la majeure annoncée sans précision sur l'autre, 2♠ en cas d'arrêt ♠ sans l'arrêt ♥ (pas de place pour cette enchère si l'intervention est à ♠), 3♥ pour annoncer un demi-arrêt à ♥ et demander le complément (quelle que soit la majeure d'intervention), sans précision sur les ♠, 3♠ pour annoncer un arrêt à ♥ et un demi-arrêt à ♠, et dans tous les autres cas 3♦ pour une couleur 5e et 3♣ en guise d'enchère poubelle.

### Bicolore 5+m et 4M non précisé

- XX : Toutes distributions, 8+ H, idem mais un fit majeure est possible et sera exploré.
- 2♣ : 3 cartes au moins, 5-7 HL (éventuellement moins avec plus de cartes, même faibles, à ♣), pour proposer une défense en face de l'option faible.
- 2♦, 2♥, 2♠, 2SA : Texas ♥, ♠, ♣, ♦

Après un XX, dès que les adversaires nomment une majeure, un cue-bid (au palier de 3) est une demande de complément d'arrêt et 3SA annonce un arrêt, le reste est naturel faute de place. Après une autre enchère, tout est compétitif, il n'y a pas de manche.

### Contre d'une autre nature (des points, par exemple)

- XX : Toutes distributions, 8+ H, après la redemande tout devient naturel 4+ cartes.
- 2SA : 6-7 H régulier, pour les jouer en face de l'ouverture de 1SA ou se replier à 3♣ sinon.
- Tout le reste est naturel et compétitif, 2♣ montre 2+ cartes pour s'arrêter en face de l'option faible ou chercher un autre fit en face de l'option forte, une enchère dans une autre couleur montre 5 cartes, avec l'exception à 2♦ dans un 4441.

- - 1SA 2♣

### Landy

- X : Toutes distributions, 8+ H, l'ouvreur peut passer s'il est soit faible soit fort avec 3 cartes au moins à ♣ en cas de passe ou de surcontre, et en cas d'autre intervention contrer s'il est fort et passer s'il est faible. En cas de passe ou de surcontre, une autre enchère montre donc un doubleton à ♣ et la crainte que les adversaires réussissent ce contrat, même contre 23 H, l'ouvreur annonce alors sa majeure 4e, 2SA pour les deux, ou ses carreaux 5e. Ensuite, le répondant fera une enchère compétitive dans le premier cas, et dans le deuxième cas au choix il contrera punitivement ou fera un cue-bid pour chercher la manche à SA.

- 2♦ : 5 cartes au moins, 0-7 H, pour les jouer en face de l'option forte.
- 2M : Arrêt dans la majeure annoncée, 6-7 H, pour jouer 2SA ou 3m en face de l'option forte.
- 2SA : Arrêt dans les deux majeures, 6-7 H, pour les jouer.
- Passe sinon.

« ♥ + une mineure » (permuter ♥ et ♠ si la majeure change)

- X : Toutes distributions, 8+ H, idem sauf que - - 1SA 2♣ X X X 2♥ n'annonce pas une couleur 4e mais un arrêt sans 4 cartes à ♠ et 2SA un arrêt ♥ avec 4 cartes à ♠.
- 2♦ : 5 cartes au moins, 0-7 H, pour les jouer en face de l'option forte.
- 2♥ : Arrêt à ♥, 6-7 H, pour jouer 2SA ou 3m en face de l'option forte.
- 2♠ : 5 cartes et plus, 6-7 H, il y a une manche en cas de fit 4e, maximum de la zone, sans points perdus à ♥ et si la coupe survient vite.
- 2SA : Bicolore mineure de 6-7 H.
- Passe sinon.

### Unicolore non précisé ou naturel

- X : Toutes distributions, 8+ H, idem que dans le cas du Landy, mais il est possible de trouver un fit en majeure après cela.
- 2♦, 2♥, 2♠, 2SA : Texas ♥, ♠, ♣ (a priori inutilisé dans le cas naturel), ♦
- Passe sinon.

### - - 1SA 2♦

#### Landy

- X : Toutes distributions, 8+ H, l'ouvreur peut passer s'il est soit faible soit fort avec 3 cartes au moins à ♦ en cas de passe ou de surcontre, et en cas d'autre intervention contrer s'il est fort et passer s'il est faible. En cas de passe ou de surcontre, une autre enchère montre donc un doubleton à ♦ et la crainte que les adversaires réussissent ce contrat, même contre 23 H, l'ouvreur annonce alors sa majeure 4e, 2SA pour les deux, ou ses trèfles 5e. Ensuite, le répondant fera une enchère compétitive dans le premier cas, et dans le deuxième cas au choix il contrera punitivement ou fera un cue-bid pour chercher la manche à SA.
- 3♣ : 5 cartes au moins, 0-7 H, pour les jouer.
- 2M : Arrêt dans la majeure annoncée, 6-7 H, pour jouer 2SA ou 3m en face de l'option forte.
- 2SA : Arrêt dans les deux majeures, 6-7 H, pour les jouer.
- Passe sinon.



« ♠ + une mineure » (permuter ♥ et ♠ si la majeure change)

- X : Toutes distributions, 8+ H, idem sauf que - - 1SA 2♦ X X X 2♠ n'annonce pas une couleur 4e mais un arrêt sans 4 cartes à ♥ et 2SA un arrêt ♠ avec 4 cartes à ♥.
- 2♥ : 5 cartes et plus, 6-7 H, il y a une manche en cas de fit 4e, maximum de la zone, sans points perdus à ♠ et si la coupe survient vite.
- 2♠ : Arrêt à ♠, 6-7 H, pour jouer 2SA ou 3m en face de l'option forte.
- 2SA : Bicolore mineure de 6-7 H.
- Passe sinon.

### Naturel

- X : Toutes distributions, 8+ H, idem que dans le cas du Landy, mais il est possible de trouver un fit en majeure après cela.
- 2M : 5 cartes et plus, 6-7 H, il y a une manche en cas de fit 4e, maximum de la zone.
- 3♣ : 5 cartes au moins, 0-7 H, pour les jouer.
- 3♦ : Bicolore majeure, 6-7 H, pour jouer 3M. Exceptionnellement, l'ouvreur avec 17+H peut mettre 3SA pour jouer 4M dans le fit 5-4 que le répondant annonce alors en Texas.
- 2SA : Arrêt ♦, 6-7 H, pour les jouer.
- Passe sinon.