

# FICHE 1001.

# OUVERTURES, DECOMPTE DES POINTS

## 1 DECOMPTE DES POINTS

A l'ouverture (avant fit), points HLD : longueur et distribution

- Longueur : 1 point par carte à partir de la 5<sup>ème</sup>
- Distribution : + 1 pour 5 As/10, + 1 pour concentration d'honneurs dans longue, -1 par honneur ou mariage sec (ex RD sec = 4 HLD)

Après le fit complément d'évaluation, points de soutien S

- Doubleton 1S, singleton 2S (1 fois) , chicane 3S
- 9<sup>ème</sup> atout 2S, au delà 1S

## 2 TABLEAU DES OUVERTURES

Ouvertures	Forces	Conditions
1♣ / 1♦	De 12H ou 14 DH à 23 H	3 cartes minimum, meilleure mineure
1♥ / 1♠	De 12H ou 14 DH à 23H	5 cartes minimum
1SA	15 à 17H	Distribution régulière, pas de majeure 5 <sup>e</sup>
2♣	20-23DH ou 22-23H (super2SA)	Fort indéterminé forcing 1 tour Voir détail
2♦	A partir de 24H ou 24 DH	Forcing de manche. Toutes distributions
2♥ / 2♠	Faible 6 – 10H	Robuste majeure 6 <sup>e</sup>
2SA	20-21H	Distribution régulière pas de majeure 5 <sup>e</sup>

Note: Rappel conditions ouverture 2 faible SEF:

- 6 cartes convenables (2 honneurs, D, 10 mini)
- Pas 4 cartes dans l'autre majeure
- Pas d'As en dehors de l'atout
- 1 singleton ou une chicane
- Pas de mineure 5<sup>ème</sup>
- 6-10H et moins de 14 HLD

On peut déroger à une de ces conditions mais pas à 2

## 3 OUVERTURES SPECIALES.

### 3.1 Tableau

Conditions	Force	Ouverture
Barrage en mineure, ≥ 7 cartes, 2 gros H	≤ 10H, 6-8 levées	3♣, 3♦
Barrage en Majeure, ≥ 7 cartes	≤ 10H, 6-8 levées	3♥, 3♠
Mineur affranchie, 7 cartes	≤ 10H	3SA
Barrage, 8 cartes, couleur pleine	≤ 10H, 7-8 levées	4♣, 4♦, 4♥, 4♠
2 fort (majeure ou mineur)	≥ 20 HLD	2♣ puis 2 à la couleur
Jeu régulier	22-23 H	2♣ puis 2SA
Majeure longue, 8 levées, dont 2 défensives	≥ 15 H	2♣ puis 2 à la couleur
Mineure longue, 9 levées, dont 2 défensives	≥ 15 H	2♣ puis 3 à la couleur
Majeure 5 <sup>ème</sup> , 2 gros H, 9 levées	≥ 16 H	2♦ puis annonce couleur
Mineure 6 <sup>ème</sup> , 2 gros H, 10 levées	≥ 16 H	2♦ puis annonce couleur
Main régulière, semi régulière.	≥ 24HL	2♦ puis 2SA

### 3.2 Définition 2 fort :

La main est généralement unicolore et doit comporter :

- Un minimum de 17 H
- Au moins 8 à 8,5 levées de jeu
- Une couleur longue (6<sup>ème</sup>) et de bonne qualité (au moins 2 gros honneurs), la couleur peut n'être que 5<sup>ème</sup>, si elle est très robuste et que l'on est très fort en points H

### 3.3 Précision sur les mains fortes

- Main forte en points H : favoriser 2♣ ou 2♦, pour éviter passe du répondant sur ouverture au niveau 1.
- Main forte, sans plus : favoriser l'ouverture au niveau 1 qui facilite la description ultérieure

- Mineure/majeure 6/5 :
  - $\leq 13H$  : 1 de la majeure
  - $\geq 14H$  : 1 de la mineure
- Bicolore 5♣/5♠
  - $\leq 14 H$  : 1♠
  - $\geq 15 H$  : 1♣

Complément mnémorique pour ouvrir de 2♣ ou 2♦ avec une longue.

2♣ : Au moins 15H et avoir en main le nombre de levées = à la manche moins 2 soient 8 levées en majeure et 9 levées en mineure.

2♦ : Au moins 16H et avoir en main le nombre de levées = à la manche moins 1 soient 9 levées en majeure et 10 levées en mineure.

**Note:**

- On n'ouvre pas les bicolores 5-5 forts de 2♣ ou 2♦, préférer l'ouverture au niveau 1 suivie d'un bicolore cher ou à saut sauf:
- Pour les bicolores majeurs très forts, on peut ouvrir de 2♣
- On n'ouvre pas de 2♦ quand on n'a qu'un As

## **4 QUELQUES REGLES SUPPLEMENTAIRES**

### **4.1 Règle des 20**

S'utilise quand les points d'ouverture sont limites, même si on ouvre en 1<sup>er</sup>.

- Nombre de points HL : 10 ou 11 soit Ph
- On compte le nombre de cartes de la couleur la plus longue P1
- On compte le nombre de cartes de la 2<sup>ème</sup> couleur la plus longue P2

**Si  $Ph+P1+P2 \geq 20$  on ouvre**

### **4.2 Règle des 15-18**

S'applique pour ouverture en 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> avec Nombre de points limite

Nombre de points HL: 10 ou 11 soit Ph

- On compte le nombre de cartes à pique Pp on calcule Ph+Pp
- $Ph+Pp \geq 15$  on ouvre
- $Ph+Pp < 15$  on passe aux cœurs
- On compte le nombre de cartes à cœur Pc et on calcule  $Ph+Pp+Pc$
- $Ph+Pp+Pc \geq 18$  on ouvre
- $Ph+Pp+Pc < 18$  on passe

Les règles d'ouverture majeure/mineure (nombre de cartes) ne changent pas

### **4.3 52 Montpellier**

Faut-il ouvrir de 1SA ou à la couleur avec 15H ?

Additionner la somme des petites cartes y compris les 10 sans les Honneurs.

- Si Total < 52 ouvrir à la couleur
- Si Total >52 ouvrir 1SA.

A) ♠ A 7 3 2, ♥ R V 6, ♦ A 5 4 8, ♣ R 9

A= 44 ouvrir 1K

B) ♠ A1096, ♥ RV10, ♦ A985, ♣ R 9

B= 66 ouvrir 1SA

### **4.4 Règle du 8**

Sur ouverture 1SA, en l'absence de majeure 4<sup>ème</sup>, avec 8H limites on applique la règle du 8

- Compter le nombre N de cartes, honneurs compris, qui sont  $\geq 8$  ;
- si  $N > 8$  répondre 2SA si non PASSE.