

# COURS 15

## I. Afin de bien intégrer les ouvertures d'1 en majeure

### Quelques exemples

	Mains possibles				
♠	A D 7 5 3	A D V	R D 10 9 7	A V 10 9	A R 10 9
♥	A 8	D 6 5 4 2	A V 3 2 4	R 4 3 2	R 4
♦	R 9 7	R D 6	R 8	R V 3	6 4 3 2
♣	D V 2	A R	3	8 6 2	R V 3 2
	1	2	3	4	5
	<b>Main régulière de 17 HL.</b> <b>La Majeure 5<sup>ème</sup> empêche d'ouvrir d'1 SA.</b>	<b>Main régulière de 21 H-22 HL.</b> <b>La Majeure 5<sup>ème</sup> empêche d'ouvrir de 2 SA.</b>	<b>Main de 15HL</b> <b>5 ♥ et 5 ♠</b> <b>On ouvre de la plus chère :</b> <b>1 ♠</b>	<b>Cette main de 12 HL s'ouvre d'1 ♣</b> <b>(3 ♣ et 3 ♦)</b>	<b>Cette main de 12 HL s'ouvre d'1 ♦ même si les ♣ sont de meilleure qualité.</b>

### Conditions d'ouverture d'1 en majeure :

- ❖ Posséder 5 cartes dans la majeure d'ouverture
  - Avec 5 ♥ et 5 ♠ on ouvre d'1 ♠
- ❖ La force minimum requise est de 13HL à condition d'avoir 11H concentrés dans la majeure d'ouverture.

## II. La position du partenaire : le répondant

Le répondant donnera prioritairement le FIT au palier où son camp est en sécurité, c'est-à-dire le palier où son camp peut jouer si l'ouverture est minimum.

### Quelques exemples

#### Calculez votre force en points HLD - Indiquez la force mini et maxi de votre camp

♠	A 6 5 2	A V 5 4 3	R 7 4 2	R V 9 7
♥	2	A 8	7 5	A 6 3
♦	D 7 5 3	9 7 5	R V 5 4	8 5
♣	9 7 4 2	4 3 2	D 5 3	A R D 3
FORCE DE LA MAIN	10 HLD	13 HLD	12 HLD	20 HLD
FORCE MINIMALE	23 HLD	26 HLD	25 HLD	33 HLD
FORCE MAXIMALE	33 HLD	35 HLD	34 HLD	41 HLD
VOTRE ENCHERE	2♠	4♠	3♠	6♠

Le répondant a aussi le droit de passer s'il n'est pas fitté avec moins de 6 HL.

De 6 à 10 HL et non fitté : il peut dire 1SA

A partir de 11HL, il peut annoncer ses points en changeant de couleur.

### III. La coupe de la main courte

#### Exemple

	Main de NORD	
♥	5 4 3	5 4 3
♦	3	A 4
	Main de SUD	
♥	A R D V 2	A R D V 2
♦	A 4	3
	S'il joue atout et fait 5 tours, le déclarant concèdera 1 ♦. S'il commence par jouer l'As de ♦ puis coupe le 4 avec 1 atout du mort il réalisera une levée supplémentaire.	Que le déclarant commence par tirer les atouts ou par couper le 2 de ♦, il ne réalisera que 6 levées. La coupe de la main longue ne lui a rien rapporté.

**La coupe rapporte toujours une levée quand elle est effectuée par la main qui possède le moins d'atouts (« la main courte »).**