



COURS 16

L'OUVERTURE EN MAJEURE

Les conditions d'ouverture d'1 en majeure et première réponse du répondant

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 12H jusqu'à 23 HL.
13HL à condition d'avoir 11H concentrés dans la majeure d'ouverture

Première réponse du répondant

- ❖ Le répondant doit donner le FIT dès qu'il possède 6HLD
- ❖ Le répondant donnera 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 au minimum.

Exemple : Votre partenaire a ouvert d'1 ♠

Calcul de la force du répondant en points HLD

♠	A 6 5 2	A V 5 4 3	R 7 4 2	R V 9 7	R 7 4
♥	2	A 8	7 5	A 6 3	A 6 3 5 2
♦	D 7 5 3	9 7 5	R V 5 4	8 5	8
♣	9 7 4 2	4 3 2	D 5 3	A R D 3	R 10 8 4
VALEUR DE LA MAIN	10 HLD	13 HLD	12 HLD	20 HLD	12 HLD
VOTRE ENCHERE	2♠	4♠	3♠	6♠	2 SA

➤ **Vous n'êtes pas fitté : vous n'avez pas 3 cartes MINIMUM dans la majeure d'ouverture :**

- ✓ 6 – 10HL → 1 SA (« poubelle »)
- ✓ A partir de 6HL → Le seul changement de couleur possible au palier de 1 est 1♠ après une ouverture à 1♥ : 4 cartes à ♠
- ✓ 11 – 12 HL → Changement de couleur palier de 2 (priorité à la couleur la plus longue) - si 2 ♥ (5 cartes minimum)
- ✓ 13 – 15HL → 3 SA main régulière **sans fit en majeure, sans majeure quatrième autre, avec obligatoirement un arrêt dans les trois couleurs non nommées**

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
	<p>Main régulière de 17 HL. La Majeure 5^{ème} empêche d'ouvrir d'1 SA. 1 ♠</p>	<p>Main régulière de 21 H-22 HL. La Majeure 5^{ème} empêche d'ouvrir de 2 SA. 1 ♥</p>	<p>Main irrégulière de 15HL 5 ♥ et 5 ♠ On ouvre de la plus chère : 1 ♠</p>	<p>Cette main régulière de 12 HL s'ouvre d'1 ♣ (3 ♣ et 3 ♦)</p>	<p>Cette main régulière de 12 HL s'ouvre d'1 ♦ même si les ♣ sont de meilleure qualité.</p>

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

Calcul de la force mini et maxi de la main en points HLD

♠	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♠

Soutiens simples du répondant

2♠ : 6-10 HLD et 3 atouts

3♠ : 11-12 HLD et 4 atouts

4♠ : 13-15 HLD et 5 atouts et pas posséder deux As (tendance barrage)

2SA fitté : 11-12 HLD et 3 atouts exactement

Soutien simple du répondant sur une ouverture en Majeure au palier de 1

- 1) Redemande de l'ouvreur sur un soutien simple au niveau de 2.
Ouverture d'1 ♥ et votre partenaire vous a FITTE au niveau de 2 ♥.
Quelle est la redemande de l'ouvreur ?

		1	2	3	4
Main de l'ouvreur	♠	R V 3	A R V	A 9 6	A 3 2
	♥	A D 6 5 2	R 7 6 5 2	A R 9 6 2	A D 10 9 8
	♦	D 4 3 2	A 8 5 2	R 4 2	A R 3 2
	♣	4	A	6 2	5
Force de votre main		15 HLD	22 HLD	16 HLD	20 HLD
Force minimale de votre camp		21 HLD	28 HLD	22 HLD	26 HLD
Force maximale de votre camp		25 HLD	32 HLD	26 HLD	30 HLD
Redemande		Passe	4 ♥	Passe	4 ♥

Conclusion

Sur un soutien simple du répondant au niveau de 2

- ★ L'ouvreur passe avec une main de 13 à 16 HLD
 - ★ L'ouvreur annonce la manche avec une main de 20 à 22 HLD
- 2) Que fait l'ouvreur quand il se trouve dans la zone de 17 à 19 HLD sur une réponse de son partenaire au niveau de 2 ?

Exemple

♠	A V 10 9 4
♥	A D 3
♦	D 10 6
♣	R 7

Main de 18 HLD

L'ouvreur ne peut pas passer mais il ne peut pas non plus annoncer la manche.

Pourquoi ?

18 HLD + force minimale du répondant 6HLD = 24 HLD

Il est à 3 points du niveau requis.

Que doit-il annoncer ?

Le palier de 3 permet au déclarant de résoudre son problème.
Cette enchère **PROPOSITIONNELLE** signifie :

Partenaire, je ne peux ni passer, ni annoncer la manche, je vous laisse le soin de prendre la décision.

- ★ Si vous êtes mini (6 à 7 HLD) **PASSEZ**
- ★ Si vous êtes maxi (8/9 à 10 HLD) **ANNONCEZ LA MANCHE**

Cette enchère au niveau de 3, dans ces circonstances, est aussi appelée **ENCHERE D'ESSAI**

Autre exemple

Votre partenaire a ouvert d'1 ♥, vous l'avez soutenu au niveau de 2.

Il annonce maintenant 3 ♥.

Que répondez-vous ?

Main du répondant	♠	7	7 5 3	A 8	A 4 3
	♥	A 8 6 4	R 9 8	9 7 2	9 7 5 2
	♦	8 5 3 2	R 7 5 2	D 4 3 2	R 6 3
	♣	D 7 5 2	6 4 3	8 7 5 3	7 5 4
Votre réponse		4 ♥	Passe	Passe	4 ♥

En résumé

Sur un soutien simple du répondant, l'ouvreur fait une **enchère d'essai** au niveau de 3 avec 17-19 HLD :

- **Le répondant** passe avec 6/7 HLD
- **Le répondant** annonce la manche avec 8/9 à 10 HLD

