

Ouvertures

En Majeure 5^{ème}, une main s'ouvre à partir de 12H ou de 13HL si elle comporte au moins 10 beaux honneurs et une belle couleur.

Mises à part les ouvertures précises d'1SA, de 2SA et les ouvertures fortes de 2♣ Fort indéterminé et de 2♦ FM, les autres mains s'ouvrent d'1 à la couleur dans une fourchette de 12 à 23HL. Ces ouvertures au palier de 1 doivent comporter en outre **un minimum de deux levées de défense**.

Levées de défense

Une levée de défense est une levée sûre, quelle que soit la nature du contrat : A, AR, RD, etc...et ce, compte-tenu des partages les plus fréquents. En défense, plus la couleur est longue, plus la probabilité d'encaisser les gros honneurs dans cette couleur diminue.

Exemple : ♠ A R 8 7 6 5 4 3 2 ♥ 6 ♦ 8 7 ♣ 8

Cette main comporte 9 levées de jeu, mais à peine une levée de défense, levée qui doit vous servir pour battre le contrat adverse. Cette notion de levée de défense prend toute son importance dans les critères d'ouverture de barrage.

Ouverture de barrage

Une ouverture de barrage ne devrait pas posséder, plus d'une levée de défense extérieure à sa couleur. En effet, la vocation première d'un barrage est de prendre l'espace aux adversaires pour les empêcher de déclarer un contrat gagnant dans leur ligne.

Si vous ouvrez d'un 2♠ faible avec :

<u>Votre main</u>	Le Partenaire
♠ A D V X X X	♠ R X X X X
♥ 7 6	♥ 5
♦ D X X	♦ V X X
♣ 7 6	♣ R X X X

enchérira à 5♠ en défense contre 4/5♥ et le sacrifice sera payant.

Mais si vous ouvrez d'un 2♠ faible avec

<u>Votre Main</u>	Le Partenaire
♠ R X X X X X	♠ D X X X X
♥ D V 10	♥ 6
♦ A X	♦ V X X
♣ 7 6	♣ R X X X

Le partenaire enchérira aussi à 5♠ en défense. Vous serez contré pour une défense de *Don Quichotte* puisque vos H à coeur, votre A♦ et le R♣ de votre Partenaire sont des levées dont l'adversaire avait besoin pour faire son contrat et il n'y a pas de contrat de manche dans leur ligne. ♥ D V 10 et l'A♦ sont des levées de défense pour battre les contrats adverses et non, pour gagner les vôtres.

Choix de la couleur d'ouverture

En « Majeure 5ème », 1♥ ou 1♠, on ouvre de la **couleur la plus longue**, au moins 5ème et en cas d'égalité de longueur, de la couleur hiérarchiquement **la plus chère**.

Principe à retenir :

Avec deux couleurs au moins 5^{ème} de la même longueur, on ouvre **toujours** de la couleur hiérarchiquement **la plus chère**, quelles que soient la force de la main et la qualité des couleurs. Ce principe permet d'économiser des paliers, dans la suite des enchères et de proposer, s'il y a lieu, une deuxième couleur à un palier plus bas.

Ex: ♠ 9 8 6 3 2 ♥ A R V 7 6 ♦ A 5 ♣ 3 = ouverture d'1♠

Une exception pour les bicolores noirs : avec 5 cartes à ♣ et 5 cartes à ♠, on ouvre d'1♠ de 11 à 17H et d'1♣ à partir de 18H.

Ouverture Mineure

Les mains sans majeure 5ème, ni sans les conditions pour ouvrir d'SA, s'ouvrent d'une mineure.

Il est donc possible que l'on ouvre d'une couleur mineure de trois cartes !

Principe : lorsque l'ouverture est en mineure ♣ ou ♦, on ouvre toujours de la plus longue. En cas d'égalité de longueur, on ouvre de **la plus chère**.

Avec 2 mineures de 5 cartes, on ouvre d'1♦ : la plus chère

Avec 2 mineures de 4 cartes, on ouvre également de **la plus chère** : 1♦.

Une seule exception : avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦ = on ouvre d'1♣ !

Avec une mineure 3ème et l'autre seconde (doubleton), on ouvre de la mineure de trois cartes (meilleure mineure, la plus longue).

A retenir

- Les mains 4-3-3-3 s'ouvrent d'1♣, sauf si la 4ème est à ♦ : on ouvre d'1♦.
- L'ouverture d'1♣ est la plus imprécise. Elle ne comporte que 3 cartes à trèfle seulement dans les mains 4-3-3-3 (sauf ♦ 4ème) et les mains 4-4-3-2 avec 2 cartes à ♦ et les deux majeures. Dans les autres cas d'ouverture d'1♣, il y a toujours au moins 4 cartes à ♣.
- L'ouverture à 1♦ montre toujours au moins 4 cartes,
- Avec une seule exception : 4 cartes à ♠ / 4 cartes à ♥ / 3 cartes à ♦ et 2 à ♣

Ces principes s'avèrent importants à retenir en attaque ou en défense pour compter les distributions adverses.

Le Petit Plus + d'Alain Lévy : Lorsque la disparité de qualité entre les deux couleurs mineures est vraiment trop grande : ♠ D 9 5 ♥ 7 ♦ A R V 6 ♣ D 9 5 4 2

« Si vous ouvrez d'1♣ et que votre Partenaire répond 1♠ », n'ayant pas les points pour exprimer un bicolore cher, vous serez contraint de répéter honteusement vos vilains ♣. Votre Partenaire sera trompé sur la forme et la force de votre ouverture.

De ce fait, ouvrez d'1♦ et redemandez à 2♣ : vous aurez alors décrit vos cartes mineures et l'entame à carreau vous conviendra.

Toutes les Questions que l'on se pose

A combien de points fixe-t-on l'ouverture en 1^{ère} ou 2^{ème} position ?

L'ouverture est fixée à 12H ou 13HL si ces 13HL sont constitués d'au moins 10H. On ouvre donc toutes les mains de **12H**, à l'exception des mains régulières 4-3-3-3 sans As.

Pourquoi cette exception ?

Parce que la distribution 4-3-3-3 est la plus pauvre en espérance de levées et que l'As est une carte capitale, largement sous-évaluée dans le compte en points classique. Non seulement, l'As constitue une levée sûre, mais, face à une couleur 4^{ème} ou 5^{ème}, l'As de cette couleur permet son affranchissement rapide. Son absence diminue l'espoir de gagner un contrat en attaque

Dans le bridge compétitif moderne, celui qui ouvre prend un avantage "territorial" important et se place favorablement en cas de séquence compétitive brutale.

Peut-on ouvrir avec 11 points d'honneurs ?

Écoutons Alain Lévy : avec une main régulière de 11H, vous n'ouvrirez qu'à certaines conditions et **jamais** sans couleur 5^{ème}.

- main 6-3-2-2 avec une belle 6^{ème}
- main 5-3-3-2 avec une majeure 5^{ème} plutôt à ♥ (on pourra parler des piques en intervention)
- main 5-4-2-2, avec les majeures, en tenant compte des 10 et 9 *assimilés petits honneurs* et de la concentration des points dans les bicolores,
- mains avec AR x x x et un As extérieur.

Les mains bicolores 5-5 ou 6-5, la règle des 20

Avec des mains en dessous de 12 H, on utilisera la règle des 20.

On pourra ouvrir si le nombre de points H additionné au nombre de cartes du bicolore fait un total de 20 et si la majorité des H est concentrée dans les couleurs du bicolore.

⇒ ♠ D V 10 9 7 ♥ A R 10 6 4 ♦ 5 2 ♣ 8 10H + 10 cartes dans le bicolore.

Combien de points faut-il pour répondre à l'ouverture ?

5H ou 6HL minimum, **avec l'exception** d'une couleur majeure cinquième commandée par un seul As ou Roi/Valet (*seulement 4H*)...oui mais, **tactiquement**, non vulnérable, sur une ouverture mineure il est bien joué de dire 1♠ avec les mains suivantes :

⇒ ♠ A X 9 7 2 ♥ 10 6 3 ♦ 9 7 3 2 ♣ 8

⇒ ♠ R V 10 9 2 ♥ 10 6 3 ♦ 9 7 2 ♣ 8 4

Pourquoi ? Parce-que vous privez les adversaires d'espace pour enchérir. Retenez bien qu'il est toujours plus facile d'arriver au bon contrat, lorsque les adversaires sont silencieux, que lorsque l'adversaire a fait des interventions.

Pourquoi peut-t-on ouvrir faible en 3^{ème} position ?

Pour trouver un contrat gagnant,
pour indiquer une bonne entame,
pour découvrir un sacrifice, pour gêner l'adversaire.

Il s'agit des mêmes critères que ceux de **l'intervention**

Mais il faudra bien sûr, **tenir compte de la vulnérabilité**.

Tactiquement, l'ouverture faible d'1♠ en 3^{ème} position avec 8-9 honneurs est un barrage très fort, qui va souvent empêcher les adversaires de se manifester.

Sous réserve de pratiquer la convention **du 2♣* Drury** et d'être **non vulnérable**, ouvrez d'1♠ en 3^{ème} position

♠ A D V 6 3

♥ 10 6 3

♦ V 10 6 2

♣ 3

La valeur de l'ouverture en mineure en 3^{ème} position 11-12H et +, sera très peu éloignée de celle exigée en 1^{ère} ou seconde position, l'effet de barrage provoqué par l'ouverture d'1♣ ou d'1♦ étant minime.

En 4^{ème} position, la règle des 15

En 4^{ème} position, il ne s'agit plus de "barrer" personne et le seul souci est de ne pas ouvrir "pour les adversaires".

Avec des mains limites, avec lesquelles vous hésitez, il vous faudra, pour ouvrir en 4^{ème} position, un nombre minimum de piques, et selon la règle des 15, le nombre de vos points d'Honneur ajouté à votre nombre de pique devra être au moins égal à **15**.

Exemples

♠ A R 6 5 3

♥ 10 6 3

♦ D 2

♣ V 4 2

10H + 5 cartes à Pique = 15 Ouvrez !

♠ R D 6

♥ A 6

♦ D 6 5 2

♣ 10 9 4 2

11H + 3 cartes à Pique = 14 Passez !

Documentation : Michel Bessis, Alain Lévy et Olivier Chailley.