

# Évaluation et ouvertures

## 1 . Evaluation d'une main

Nous allons regrouper trois grands types de mains :

- Les mains régulières (4333, 5332, 4432, 5422, 6322 )
- Les mains unicolores : au moins une couleur 7<sup>ème</sup>
- Les mains fortement bicolores (au moins deux couleurs cinquièmes)

### 1.1 Les mains régulières :

On va les évaluer en fonction du nombre de points HL (Honneurs, Longueurs).

On définit un point de longueur, toute couleur au moins 5<sup>ème</sup> franchissable (au moins 3 à 4 points d'honneurs avec des intermédiaires).

### 1.2 Les mains unicolores :

On va les évaluer en fonction du nombre de levées qu'elles peuvent produire.

### 1.3 Les mains fortement bicolores :

On va les évaluer en fonction du nombre de perdantes : les perdantes dans une couleur correspondent aux honneurs suivants : As, Roi et Dame.

## 2 . Quand ouvrir?

Mains unicolores de 6 à 10 points d'honneur maximum.

Barrages : voir les conditions pour ces ouvertures

Toutes les mains de 10 à 11 points d'honneur.

On ouvre sous conditions

Toutes les mains de 12 points d'honneur et plus.

On ouvre toujours

# Évaluation et ouvertures

## 3. Les ouvertures

Majeure 5<sup>ème</sup> , Meilleure mineure :

**1 Majeure** : 12-23H couleur au moins 5<sup>ème</sup>

**1 mineure** : 12-23H, La plus longue.

**1 SA** : 15 17H régulier: réponses Stayman 4 paliers, Texas (2♠ & 3♣ pour les mineures)

**2 SA** : 20 21H : réponses Stayman 4 paliers , Texas (3♠ & 4♣ pour les mineures) : la rectification en Majeures est fittée

**2♣** : fort indéterminé unicolore de 20 23HL ou 8 levées de jeu, ou régulier 22 23H

Relais 2♦ sauf main comportant une couleur autonome (ARDxxx et plus)

**2♦** : Forcing de manche, 24H et plus ou 9 levées de jeu (10 en mineures)

Réponses aux As : 2♥ : rien

2♠ : un As Majeur

2SA : 8 H ou 2 Rois

3♣/♦ : l'As de la couleur

3 SA : 2 As

**2♥/♠** : Faible 6 cartes (6 à 10H), pas 2 levées de défense

**3♣/♦/♥/♠** : barrage 7 cartes (6 à 10H), pas 2 levées de défense

**3SA** : Mineure affranchie d'au moins 7 cartes par ARD

**4♣/♦/♥/♠** : Barrage 8 cartes, 10 H maxi, pas deux levées de défense

**4SA** : Gros bicolore mineure (au moins 6-5), 10H maxi

6	9	10		11	12			31
Barrages		Ouvertures sous conditions				On ouvre		
	15		17	20	21	20	23 24	31
	Ouverture 1SA		ouverture 2SA		2T	2K		
12	Ouvertures de 1 à la couleur						23	2

# Évaluation et ouvertures

## 4 . Choisir la bonne ouverture

### Mains régulières ou semi régulières sans Majeure 5<sup>ème</sup>

On ouvre en fonction du nombre de points :

- 12 à 14H : 1♣ ou 1♦ (puis 1SA si pas de Fit Majeur)
- 15 à 17H : 1SA
- 18 à 19H : 1♣ ou 1♦ (puis 2SA si pas de fit Majeur)
- 20 à 21H : 2SA
- 22 à 23H : 2♣ suivi de 2SA
- 24H et plus : 2♦ suivi de l'annonce des SA au palier minimum

### Mains régulières ou semi régulières avec une Majeure 5<sup>ème</sup>

On ouvre en fonction du nombre de points :

- 12 à 19H : 1♥ ou 1♠
- 20 à 21H : 2SA
- 22 à 23H : 2♣ suivi de 2SA ou l'annonce de la majeure si ARDV5 (très belle couleur)
- 24H et plus : 2♦ suivi de l'annonce des Sans Atouts au palier minimum ou de l'annonce de la Majeure si elle est très belle.

### Mains bicolores irrégulières

Elle s'ouvre au palier de 1 sauf pour les mains forcing de manche :

- 2♣ pour les bicolores Majeurs 5-5 de maximum 3 perdantes
- 2♦ pour les autres bicolores de maximum 2 perdantes

### Mains 4-4-4-1

- 12 à 19H : 1♦ ou 1♣ si singleton à carreau
- 20 à 21H : 2SA
- 22 à 23H : 2♣ suivi de 2SA
- 24H et plus : 2♦ suivi de l'annonce des SA au palier minimum

### Mains 5-4-4-0

Elles s'ouvrent de un dans la couleur cinquième sauf pour les mains forcing de manche de maximum deux perdantes.

# Évaluation et ouvertures

## Mains unicolores :

En mineure avec au moins l'ouverture :

- Avec l'ouverture et jusqu'à  $8^{1/2}$  levées de jeu : 1♣ ou 1♦
- De 9 à  $9^{1/2}$  levées de jeu : 2♣ suivi de l'annonce de la mineure
- A partir de 10 levées de jeu : 2♦ forcing de manche

En majeure avec au moins l'ouverture :

- Avec l'ouverture et jusqu'à  $7^{1/2}$  levées de jeu : 1♥ ou 1♠
- De 8 à  $8^{1/2}$  levées de jeu : 2♣ suivi de l'annonce de la majeure
- A partir de 9 levées de jeu : 2♦ forcing de manche

## 5 . Les correctifs dans l'évaluation d'une main

### Les plus values :

Vous devez ajouter 1 point à votre compte HL ou HLD si vous détenez :

- Les 4 As
- Quatre cartes entre les As et les 10
- Une belle couleur 6<sup>ème</sup>
- Deux As extérieurs avec un fit majeur en réponse

### Les moins values :

- Un honneur sec autre que l'As
- Un mariage sec sans l'As sauf dans la longue du partenaire
- Une main régulière 4-3-3-3
- Une courte dans la longue du partenaire

On ne peut pas tout résoudre aux enchères, par contre la maxime suivant devrait vous aider

***La bonne enchère est celle qui anticipe le jeu de la carte***

# Ouverture de 2 Trèfles

Mains  
unicolores  
2T suivi de la  
Couleur  
8 levées ♥ ♠  
9 levées ♣ ♦

Mains  
Régulières  
2T suivi de  
2SA

Bicolores  
Majeures  
3SA = 5-5  
4T = 6C 5P  
4K = 5C 6P

***Relais à 2 Carreaux sauf couleur Majeure 6<sup>ème</sup> ou mineure 7<sup>ème</sup>***

- 2X ou 3Y = 20-23HL (7 cartes en mineures)
- 3 Majeures : style Acol 8 levées de jeu avec 7 belles cartes
- 4 Majeures : 8 cartes avec 2 As (style barrage)

# Ouverture de 2 Carreaux

Mains  
unicolores  
2K suivi de la  
couleur

Mains  
Régulières  
2K suivi de  
2SA

Bicolores  
2 perdantes  
Maximum

***Réponses aux As afin que l'ouvreur puisse décider du contrat***

# Ouverture de barrage

Palier de 2  
Majeures  
À PARTIR DE  
6 CARTES

Palier de 3  
Avec 7 cartes  
Palier de 4  
Avec 8 cartes

4SA  
Violent  
Bicolore  
mineure  
Au moins 6-5

***Tous ces barrages sont limités à 10H***

# Les interventions

Couleur 5<sup>ème</sup>  
Palier de 1  
8-9HL à 18HL  
Sinon barrage  
si Saut

Mains  
Régulières  
1SA : 16-18H

Bicolores  
Michaels Cue  
Bids

***Sinon vous avez la possibilité de contrer :***

- support pour les trois autres de 12 à 17HL***
- 18HL et plus***

# La signalisation

Principe N° 1  
La signalisation ne coûte pas de levée

Principe N°2  
Une carte un seul message

Principe N°3  
3 types de signalisation  
Appel direct  
Appel préférentiel  
La parité : Pair-  
Impair

# Les entames

A Sans Atout  
Roi = HHHxx  
Tête de séquence  
4<sup>ème</sup> meilleure

A l'atout :  
Tête de séquence  
Pair Impair  
Atout

Entame neutre  
contre :  
1SA-6SA-7SA  
Chelem

Ne pas oublier l'entame dans la couleur du partenaire

# Le jeu en face du Mort

1. Compter ses levées sûres : les As, les atouts etc....

2. Dans quelles couleurs puis je les réaliser?

3. A l'atout, est ce que je peux dédoubler mes atouts

# Le Jeu en défense

1. Suite aux enchères, comptabiliser le nombre de levées à réaliser

2. Suite à la carte d'entame, faire le compte des points et des distributions

3. Compter le nombre de levées du déclarant et adopter la bonne stratégie