

# Importance de l'ouverture

---

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site).

On ne saurait trop insister sur l'importance de ne pas se tromper d'ouverture. Votre première enchère conditionne toute la suite des enchères. Le renseignement fourni dès le départ à votre partenaire ne pourra jamais être modifié, et une erreur sera forcément répercutée par la suite. Si au début des enchères, vous avez 5 cartes dans une couleur et entre 13 et 17 points d'honneurs, on ne voit pas comment vous pourriez avoir 6 cartes et 19 points d'honneurs un peu plus tard. Tout le système repose sur deux critères incontournables : la **précision** et la **confiance** dans les enchères de votre partenaire. Bien entendu, méfiez-vous au contraire dans les enchères de vos adversaires, qui cherchent peut-être seulement à perturber vos propres échanges, ou qui simplement peuvent se tromper dans leurs annonces.

**La précision est absolument essentielle.** Toutes les enchères sont concernées, bien sûr, et singulièrement l'ouverture. Insistons sur quelques erreurs, et même quelques fautes observées en club. **La valeur de l'ouverture** : ne sortez jamais de la fourchette de points promise. Celle-ci est en effet fixée une fois pour toutes, les enchères suivantes ne servant qu'à se situer de plus en plus finement dans cette fourchette, de façon qu'un des partenaires au moins connaisse précisément le total des points, la longueur de l'atout éventuel et donc le contrat final. Une erreur d'un point peut tout changer (voir à ce propos l'article : [un peu de statistiques](#)).

**Ne pas ouvrir sans les points d'ouverture** : L'avantage du « passe » initial, avec une main ne comportant pas l'ouverture de 0 à 11H (ou 12HL) est considérable : dans toute la suite des enchères, votre partenaire limitera votre main vers le haut, sans se faire d'illusion pour un chelem, par exemple. J'ai coutume de dire que « vous êtes à l'abri de votre " passe " initial ». Les bons joueurs savent passer !

**Ouvrir avec les points nécessaires** : En revanche, on ouvre, et il est nécessaire d'ouvrir, à partir de 12 points d'honneurs (H) et/ou 13 points d'honneurs-longueur (HL). Au-dessous de ces valeurs, il est donc absolument obligatoire de passer (l'ouverture est déjà passée de 13 à 12H dans les années 1980, augmentant son agressivité mais aussi ses dangers). Il existe des ouvertures qui nécessitent moins de points (barrages, ouvertures majeures en 3ème position), mais elles restent précises, et surtout le système permet au partenaire de le savoir formellement (convention Drury, par exemple). Remarque : Si vous pensez devoir ouvrir au niveau de 1 en mineure sans les 12H ou 13HL requis, il n'existe aucun moyen dans le Système d'Enchère Français (SEF) pour exprimer votre ouverture faible par la suite à votre partenaire.

**Les psychics ne sont pas recommandés** : On voit trop souvent des entorses (que l'on appelle "psychics"), qui ne gênent finalement que ceux qui en sont responsables, et même bien souvent aident les adversaires, qui disposent alors de 3 enchères supplémentaires pour décrire leur jeu (passe de précision, contre et cue-bid). Je vous recommande notamment de ne surtout pas ouvrir, en troisième ou en quatrième position, de 1♣ ou 1♦ avec 11 points seulement (ou même moins), erreur très souvent

♠ 7 5  
♥ R D 3  
♦ V 5 2  
♣ A V 10 9 3

commise. Cela ne peut qu'être désastreux en face de bons joueurs, cette ouverture n'ayant même pas le pouvoir de barrage d'une ouverture majeure, et singulièrement ♠. Imaginez que vous ouvrez, après deux **pas** avec la main du diagramme de gauche. Vous ouvrez d'1♣. A votre gauche, on passe (avec ♠RV8 ♥AV ♦D986 ♣R862). Votre partenaire, à juste titre, répond 1♠ (avec la main du diagramme ci-contre, à droite). Et maintenant, que dites-vous ? Vous êtes coincé, et obligé de faire une redemande à 1SA, ou plutôt, en raison de la qualité de la couleur, 2♣. Avec vos 17 points dans la ligne, vous aurez de la chance de vous en tirer avec une de chute (plutôt 2, en fonction de la défense). Et, si votre contrat est contré (très possible en face de bons joueurs, en match par paires), ce sera pour vous une note proche de zéro. Remarque : en quatrième position, avec ce genre de main, vous serez amenés à passer et donc à ne pas jouer du tout. Cela fait partie du jeu !

♠ D 6 4 3  
♥ 9 6 5  
♦ A 7 4 3  
♣ 5 4

**Erreur dans le choix de la couleur :** C'est une erreur un peu moins fréquente. Faites très attention à ce que vous apprenez dans vos cours, notamment pour l'ouverture des mains bicolores. Le choix de la couleur répond toujours à la même préoccupation : économiser au maximum les paliers d'enchères tout en décrivant le plus précisément possible son jeu. Ce n'est pas parce que vous avez un jeu fort que vous pouvez vous permettre des sauts (jumps) ou d'autres fantaisies. Au contraire, en cas d'espérance de chelem, de nombreux renseignements devront souvent être échangés entre partenaires avant d'y arriver. On a coutume de dire que plus les enchères vont vite, moins il y a de chelem (c'est la « loi de la vitesse acquise »). L'erreur la plus souvent commise : inverser l'ordre des couleurs d'un bicolore pour décrire (ou même inventer) un bicolore cher, sous prétexte que l'on « a des points ». C'est une grosse faute, puisque vous avez trompé votre partenaire sur la longueur de vos couleurs. Rassurez-vous, si vous avez un jeu fort, cela se verra plus tard... Avec un bicolore fort, ouvrez, comme tout le monde, de la plus longue d'abord, et en cas d'égalité de longueur, de la plus chère. Ne sortez jamais de là !

**Précisions sur les « psychics » :** On appelle « psychic » une « enchère fantaisiste qui n'est, en aucune façon, justifiée par la force ou la distribution du jeu avec lequel on l'a fait » (Georges Versini). Toute enchère qui sort de votre système, en l'occurrence le SEF, est donc un « psychic ». Ce terme désigne en réalité plus souvent une enchère totalement hors norme destinée à empêcher les adversaires de s'exprimer. Exemple : ouvrir de 1♠ avec 3 points et 2 cartes à ♠, espérant mettre un obstacle à la découverte d'un fit à ♠ chez les adversaires. Ce genre d'enchère est autorisé en compétition de haut niveau, car les adversaires ont des armes pour lutter contre. Mais le « psychic » est strictement interdit par les arbitres dans les compétitions de plus bas niveau, et a fortiori dans les clubs... Ne prenez pas le chemin des psychics en faisant des entorses à votre système.

**Restez précis dans vos enchères...**