

## ? : Ouvertures toute position

Sud	Nord
?	

Note : Le système est basé sur l'ouverture majeure 5<sup>ème</sup>, « meilleure mineure ». En cas de bicolore, on ouvre toujours de la plus longue d'abord, et en cas d'égalité de longueur, de la plus chère. Cette règle s'applique toujours, de 13 à 24HL. Seules exceptions (obligatoires) :

- Bicolore 4-4 mineure-majeure : 1m (système majeure 5<sup>ème</sup>).
- Répartition 3-3 en mineures (sans majeure 5<sup>ème</sup>) : on ouvre d'1♣.
- Bicolore 5♣ - 5♠ : On ouvre d'1♣ de 18 à 24HL, 1♠ de 13 à 17HL.
- Avec un bicolore 6-5 faible (13-15HL), on peut l'assimiler à un 5-5.
- Passe NF 0-12HL. Avec 12H, aujourd'hui, on ouvre toujours, même avec un jeu plat.
- 1♣ NF 12H(13HL) à 24HL. 3+ cartes à ♣ (♣ plus long que ♦ sauf si 3♣ et 3♦ : 1♣). Pas de majeure 5<sup>ème</sup>, pas d'ouverture à SA (voir 1SA et 2SA), donc SME. En cas de bicolore, ♣ est la couleur la plus longue. A noter : 1♣ d'ouverture avec 3 cartes peut parfois masquer 4 cartes à ♦, si il y a un vrai problème de redemande. But : réduire les risques d'une redemande à 2♦ « fourre-tout » après une séquence 1♦-(passe)-2♣.
- 1♦ NF 12H(13HL) à 24HL. 3+ cartes à ♦ (3 cartes seulement si 4♠-4♥-3♦ et 2♣ ; dans tous les autres cas, 4+ cartes à ♦). Pas de majeure 5<sup>ème</sup>. En cas de bicolore, ♦ est la couleur la plus longue ou la plus chère si bicolore ♦/♣.
- 1M NF Majeure 5<sup>ème</sup> au moins : 13-23HL. Avec 5♠ et 5♥ : 1♠.
- 1SA NF 15+-18-HL, main régulière. Si 2 doubletons (6322, 5422), gardés par la Dame au moins.
- 2♣\* F Fort indéterminé : 22HL ou 5 perdantes en majeure ou 4 perdantes en mineure. Enchère interdite avec un jeu bicolore, que l'on annoncera selon sa forme (bicolore cher ou à saut).
  - ◇ La réponse de 2♦ est obligatoire (sauf si l'on joue les contrôles italiens).
- 2♦\* FM « 2♦ forcing de manche » : 24HL ou 4 perdantes en majeure ou 3 perdantes en mineure. Enchère interdite avec un jeu bicolore, que l'on annoncera selon sa forme (bicolore cher ou à saut). Exceptions :
  - ◇ Avec 6♥ et 4♠, on peut ouvrir de 2♦ (convention : redemande à 3♠ sur la redemande de 2♥).
  - ◇ Avec un bicolore majeur 5♥ et 5♠, idem (convention : redemande à 4♣ sur 2♥).
- 2M\* NF 2 faible, 8-12HL, avec 6 cartes en M, pas 4 cartes dans l'autre M, 4 cartes en m autorisées.
- 2SA NF 20+-22-HL, main régulière, ni 5♥ ni 5♠. Si 2 doubletons (6322, 5422), gardés par D au -.
- 3m NF 7 cartes en m, 8 à 12HL, barrage pour le joueur n°4. Pas de majeure 4<sup>ème</sup>.
- 3M NF 7 cartes en M, 8 à 12HL, barrage pour le joueur n°4. Mineure 4<sup>ème</sup> autorisée (dans ce cas, ouvrir plutôt de 4M).
- 3SA\* NF Mineure entièrement affranchie, 7<sup>ème</sup> (voire 8<sup>ème</sup>). Pas d'arrêt à côté+++.
- 4m NF 8 cartes en mineure, pas de majeure 4<sup>ème</sup> (ni 3<sup>ème</sup>...), barrage du n°4, 8-12HL (voire 13HL).
- 4M NF 8 cartes en majeure, ou 7 cartes et mineure 4<sup>ème</sup>, barrage du n°4, 8-12HL (voire 13HL).
- 4SA\* F Violent bicolore mineur 6-5 ou 6-6 annoncé en barrage du n°4.

**Principe : Avec un bicolore, on ouvre toujours de la plus longue d'abord, ou, en cas d'égalité de longueur, de la plus chère.**

## P - ? : Ouverture en 3<sup>ème</sup> position

Sud	Nord
Passe ?	

Note : Le système est basé sur l'ouverture « meilleure mineure ». Les ouvertures en mineures restent inchangées. Les ouvertures en majeures peuvent être faibles, mais uniquement si l'on joue la convention Drury. Seules les enchères modifiées par le passe de votre partenaire sont indiquées. Pour les autres ouvertures, reportez-vous plus haut.

Important : L'ouverture en mineure ne doit pas être minorée par la 3<sup>ème</sup> (ou 4<sup>ème</sup>) position : 12H (13HL) et plus.

- 1♥ NF Enchère faite en 3<sup>ème</sup> position : 7-23HL (NV) 9-23HL (V) avec 5 cartes à ♥ → Drury.
- 1♠ NF Enchère faite en 3<sup>ème</sup> position : 7-23HL (NV) 9-23HL (V) avec 5 cartes à ♠ → Drury.

**Principe : L'ouverture d'une majeure en 3<sup>ème</sup> position (1♥/♠) peut être faible (à partir de 7HL NV ou 9HL vulnérable) si l'on joue la convention Drury.**