

? : Ouvertures toute position

→ **Note** : Le système est basé sur l'ouverture en « majeure 5ème, meilleure mineure ».

→ **En cas de main 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) :

- 2 couleurs 4-4 mineure-majeure : 1m (♣/♦) (système majeure 5ème).
 - Répartition 3-3 en mineures (sans majeure 5ème): on ouvre d'1♣.
 - Bicolore 5 ♣ - 5 ♠ : On ouvre d'1♣ de 16 à 24HL, 1♠ de 13 à 15HL (SEF 2012).
 - Avec un bicolore 6-5 faible (13-15HL), on peut l'assimiler à un 5-5, et donc ouvrir de la plus chère (et non de la plus longue). Toujours la plus longue avec 16+HLD.
-
- Passe **NF** 0-12HL. Exception : Avec 12H sans point de longueur (et donc 12HL), aujourd'hui, on ouvre toujours, même avec un jeu plat. Ex. : ♠R953 ♥A73 ♦DV32 ♣D8 → on ne passe pas, il est mieux joué d'ouvrir (1♦).
 - 1♣ **NF** 12H(13HL) à 24HL. 3+ cartes à ♣ (meilleure mineure). Pas de majeure 5ème, pas d'ouverture à SA (voir 1SA et 2SA), donc sans meilleure enchère. En cas de bicolore, ♣ est la couleur la plus longue. A noter : 1♣ d'ouverture avec 3 cartes peut parfois masquer 4 cartes à ♦, s'il y a un vrai problème de redemande. But : réduire les risques d'une redemande à 2SA « 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, il y a 4+ cartes à ♦). Pas de majeure 5ème. En cas de bicolore, ♦ est la couleur la plus longue ou la plus chère si bicolore ♦/♣.
 - 1♥ **NF** Majeure, donc 5ème au moins, avec au minimum une carte de moins à ♠. 13-23HL. Exemple : ♠ARD105 ♥V96532 ♦A ♣4 → 1♥.
 - 1♠ **NF** Majeure, donc 5ème au moins, aucune autre couleur plus longue. 13-23HL. Exemple : ♠V10764 ♥ARV95 ♦D ♣A4 → 1♠. Avec 5 ♣ et 5 ♠ : 1♣ si > 15HL.
 - 1SA **NF** 15-17H, main régulière, 4333, 4432, ou 5332 (la couleur 5^{ème} est toujours mineure ; avec une majeure 5^{ème}, on l'ouvre, même avec 15 à 17H → 1♥/♠). 1SA est une exception : on compte ici en points H, sans tenir compte du point L de l'éventuelle mineure 5^{ème} pour l'ouverture (on comptera le point de longueur dans la suite, s'il y a lieu). Rarement, en général avec exactement 16H, on peut ouvrir d'1SA des mains 6322 ou 5422, si les deux doubletons sont gardés au moins par la Dame.
 - 2♣* **F** Fort indéterminé : 22-23HL ou 5 perdantes en majeure, ou 4 perdantes en mineure (la manche moins 2 levées). Main toujours régulière ou unicolore. Enchère interdite avec un jeu bicolore, que l'on annoncera selon sa forme (bicolore cher ou à saut).
 - 2♦* **FM** « 2♦ forcing de manche » : 24+HL ou 4 perdantes en majeure, ou 3 perdantes en mineure. Enchère dangereuse avec un jeu bicolore, que l'on annoncera plutôt selon sa forme (bicolore cher ou à saut). Le risque de passe général existe, à peser.
 - 2♥* **NF** « 2 faible », 8-12HL, avec 6 belles cartes à ♥, pas 4 cartes à ♠, 4 cartes dans une mineure sont autorisées. Un As au maximum.
 - 2♠* **NF** « 2 faible », 8-12HL, avec 6 belles cartes à ♠, pas 4 cartes à ♥, 4 cartes dans une mineure sont autorisées. Un As au maximum. Ex. : ♠ADV962 ♥V9 ♦V864 ♣10 → 2♠.
 - 2SA **NF** 20-21HL, main régulière, ni 5 ♥ ni 5 ♠, sauf si la couleur est « laide ». 2 doubletons autorisés (6322, 5422), mais gardés par la Dame au moins.
 - 3♣ **NF** Barrage faible, 7 cartes à ♣, 8 à 12HL. Pas de majeure 4ème.

- 3♦ **NF** Barrage faible, 7 cartes à ♦, 8 à 12HL. Pas de majeure 4ème.
- 3♥ **NF** Barrage, 7 c. à ♥, 8 à 12HL. Mineure 4ème possible (ouvrir plutôt de 4♥).
- 3♠ **NF** Barrage, 7 c. à ♠, 8 à 12HL. Mineure 4ème possible (ouvrir plutôt de 4♠).
- 3SA* **NF** Attention, convention précise : Mineure entièrement affranchie, 7ème (voire 8ème), isolée, sans aucun arrêt à côté+++.
- 4♣ **NF** Barrage, 8 cartes à ♣, pas de majeure 4ème (ni 3ème...), 8-12HL.
- 4♦ **NF** Barrage, 8 cartes à ♦, pas de majeure 4ème (ni 3ème...), 8-12HL.
- 4♥ **NF** Barrage, 8 cartes à ♥, ou 7 cartes avec une mineure 4^{ème}, 8-12HL.
- 4♠ **NF** Barrage, 8 cartes à ♠, ou 7 cartes avec une mineure 4^{ème}, 8-12HL.
- 4SA* **F** Violent bicolore mineur 6-5 ou 6-6, dit en 3^{ème} position pour barrer le 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^{ème} position

→ **Note : Le système** est basé sur l'ouverture de « majeure 5^{ème}, meilleure mineure ».

→ L'idée est de pouvoir ouvrir, en majeure seulement, avec une main faible comportant 5 cartes dans une majeure et peu de points. On admet 8HL (ou même moins) non vulnérable, et 9-10HL vulnérable. Cette ouverture faible peut gêner le n°4 et permet parfois de trouver une bonne défense. Il s'agit d'une sorte d'« intervention anticipée ».

→ Les **ouvertures** en majeures ne peuvent être **faibles** en 3^{ème} position que si l'on joue la convention Drury : en effet, il faut pouvoir signaler à son partenaire que l'ouverture était faible !

→ Seules les ouvertures 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 3ème (ou 4ème) position. Elle promet donc toujours 12H (13HL) et plus.

- 1♥ **NF** Enchère faite en 3ème position : 7-23HL (NV), 9-23HL (V) avec 5 cartes à ♥. Développement : convention Drury et inférences.
- 1♠ **NF** Enchère faite en 3ème position : 7-23HL (NV), 9-23HL (V) avec 5 cartes à ♠. Développement : convention Drury et inférences.

Toutes les autres ouvertures sont identiques à celles qui sont développées plus haut. Mais le développement est également modifié par le passe préalable. Voir [P-1♣-?](#), [P-1♦-?](#).

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