

Système : majeure 5^{ème}, meilleure mineure

Majeure 5^{ème} : il faut 5 cartes pour ouvrir¹ en majeure

Meilleure mineure : sans 5 cartes en majeure, on ouvre de la meilleure mineure en nombre de cartes.

Pour ouvrir au niveau de 1,
il faut un minimum de 12 H

Avec **5 cartes en majeure**

ouvrir de 1 en majeure : 12 H mini – 19 H maxi

Avec **moins de 5 cartes en majeure**,

ouvrir en mineure : 12 H – 19 H

Exception à l'ouverture à la couleur :

l'ouverture à S.A. de 15 à 17 H sans majeure de 5, sans chicane ou singleton². Éviter les « doubletons » mal gardés.

Répondre à une ouverture du partenaire : Principe général : additionnez vos points H aux siens et évaluez rapidement s'il y a ou pas les points de manche : résoudre cette équation simple : à nous deux avons-nous les points de manche « 25 ».

¹ Ouvrir = être le premier à poser un carton d'enchères à la couleur ou à S.A.

² Chicane = pas de carte dans la couleur ; singleton = 1 carte dans la couleur ; doubleton = 2 cartes dans la couleur

Ensuite, adaptez votre réponse

Répondre à l'ouverture de 1 en majeure

Priorité : Trouver un fit³

- Avec 3 cartes minimum dans la couleur d'ouverture, réévaluer immédiatement votre jeu en incluant les points HLD (+2-3 pour singleton, + 1 pour doubleton, + 1-2 si 4 atouts)
- Avec 6-10 HLD répondre au niveau de 2
- Avec 9-11 H et 4 atouts, répondre au niveau de 3
- 2 S.A. : enchère conventionnelle⁴ : fit par 3 cartes et 11-12 HLD.
- A partir de 12 H ou +⁵, commencer par nommer une autre couleur en enchère « forcing » puis donner le fit
- Avec 5 atouts et un jeu faible répondre rapidement au niveau de 4 (objectif : perturber l'autre ligne)

Sans le fit, que faire ?

- Nommer l'autre majeure si possible
 - Si l'ouverture est à ♠, il faut 5 ♥ et 11 H ou + pour nommer les ♥ au niveau de 2
 - Si l'ouverture est à ♥, il suffit de 4 ♠ et 6 H ou + pour nommer les ♠ au niveau de 1

³ Fit = le fit consiste à trouver une couleur de 8 cartes minimum : 4-4 ; 5-3 ; 6-2 ...

⁴ Les enchères conventionnelles doivent être connues et compréhensibles des deux côtés de la table : sinon, s'en abstenir

⁵ Ou + = sans limite supérieure

- Nommer une mineure au niveau de 2 avec 4 ♣/♦ et 11 H ou +
- Répondre à S.A. au niveau de 1 avec 6-10 H sans rien d'autre à dire (y compris si chicane ou singleton dans la couleur d'ouverture du partenaire)

Répondre à l'ouverture de 1 en mineure

Priorité : Trouver un fit en majeure

- À partir de 6 H, et avec 4 cartes minimum ♥/♠, répondre au niveau de 1. Si 4-4 dire ♥ ; si 5-5 dire ♠. Si 5-4 dire d'abord celle de 5 cartes. Pourquoi cet ordre : pour renseigner le partenaire et trouver plus facilement un fit.
- À partir de 6 H, et sans 4 cartes ♥/♠, répondre par S.A. dans la plupart des cas.
 - 1 S.A. avec 6-10 H
 - 2 S.A. avec 11 H précis
 - 3 S.A. avec 12-15 H, les mains plus belles donneront lieu à d'autres enchères

Répondre à l'ouverture de 1 S.A.

Priorité : Trouver le bon contrat

- Avec 5 cartes ♥ou♠ et à partir de 0 H, répondez en Texas⁶. L'ouvreur est obligé de rectifier

⁶ Texas : convention sur 1 S.A., qui consiste à nommer la couleur en dessous de celle qui a 5 cartes (objectif : ne pas étaler le beau jeu)

l'enchère. Le répondant est libre d'arrêter ou de continuer les enchères

- Avec 4 cartes ♥ ou ♠ et à partir de 8 H, répondez en Stayman⁷. L'ouvreur est tenu de dire 2 ♥ ou ♠ s'il a une majeure de 4, 2 ♦ sans majeure de 4 et 2 S.A. avec 4 ♥ et 4 ♠.
- Sans 4 cartes ♥ ou ♠ et à partir de 8 H, répondez à S.A.
 - avec 8 H : 2 S.A.
 - avec 9 H « moches » : 2 S.A. : « moche » jeu 4333 sans + value
 - avec 9 H « beau » : 3 S.A. : jeu avec une longueur de 5 ou 6 (en mineure) qui peut être utile
 - de 10 H à 15 H : 3 S.A., les mains plus belles donneront lieu à d'autres enchères

⁷ Stayman : convention sur 1 S.A., à partir de 8 H qui consiste à nommer 2♣, « j'ai 8 H mini et 4 cartes à ♥ ou ♠ » (double objectif : chercher un fit et ne pas étaler le beau jeu)