Luc HIRCHWALD

Quiz de rentrée:

Les ouvertures

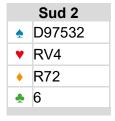
Sud 1	
•	RD10952
*	74
•	AV109
*	8

S	0	N	E
?			

1	\perp	
•	~	•

- Trop fort désormais pour l'ouverture de 2 .
- Un atout magnifique.
- Une couleur secondaire (les ♦) consistante.
- Vous auriez ouvert de 2 avec :

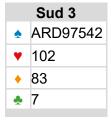






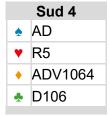
Passe :

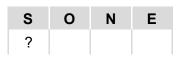
- Pas assez de jeu pour une ouverture au niveau de 1.
- Des
 trop moches pour une ouverture au niveau de 2.





- 4 : Quelles que soient les vulnérabilités :
- 8 levées de jeu ne peuvent pas vous autoriser une ouverture d'un 2 fort.
- Vous devez posséder *au moins* une levée de défense en dehors de votre couleur longue.





- 2 SA: 4 bonnes raisons:
- 18 H + 2 points de longueur font 20 HL.
- Des → vite affranchissables.
- Une main parfaite pour recevoir l'entame.
- C'est vous qui allez jouer le coup, quel avantage!



- **1 ♥** : Rappelez vous cette règle :
- Jamais d'ouverture d'un 2 fort indéterminé avec un violent bicolore. Pourquoi ?
 - ♦ Car les chelems et les manches peuvent exister à ♥ mais aussi à ♣.
 - Remarque : peu de risques que les enchères s'arrêtent à 1 ♥ lorsque vous n'avez que
 16 H et une chicane à ♠.

	Sud 6	
•	AR10842	
•	4	
*	ARV95	
*	Α	

S	0	N	E
?			

2 • :
L'inte

L'interdiction édictée pour la main précédente est levée lorsque vous détenez (comme ici), 10 levées de jeu (1 perdante à ♣ + 1 à ♥ + 1 à ♦).

Sud 7	
^	V8742
Y	A52
♦	D4
♣	R95

S	0	N	E
		Passe	Passe
?			

Passe:

Posez-vous la question suivante :

- Seriez-vous intervenu sur une ouverture adverse?
 - Non, malgré vos 10 H, votre couleur est trop anémique pour enclencher une action.
 - ♦ Alors, abstenez-vous bien que vous soyez en 3^{ème} position.





2 • :

9 bonnes levées de jeu rendent l'enchère de 2 • (forcing de manche), indiscutable.





1 🌲 :

D'habitude on ouvre de la couleur la plus longue, mais :

- la faiblesse de vos •
- et la beauté de vos 🍨

plaident pour l'exception en démarrant d'1 .

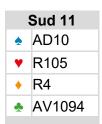


1 ♦: Je veux bien!

Mais que faire quand le partenaire répond 1 ♠ ou 1 SA ?

- On saute à 3 ♥ montrant un 6 5 pas fort.
- Ainsi le partenaire pourra déclarer
 5 avec :+

D975 R3 V864 A1052

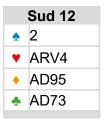


S	0	N	E
?			

1 🍁 :

- 17 H
- + une bonne couleur 5^{ème}
- + la présence de trois 10

plaident pour l'ouverture d'1 ♣ suivie d'une redemande à 2 SA sur la réponse d'un à la couleur du partenaire.





2 SA: Mon conseil: MÉPRISEZ LES TRICOLORES

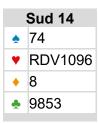
- Imaginons que vous ouvriez d'1 → et que votre partenaire vous fasse la réponse d'1 → que faire ?
- Si vous dites 2 ♥ ou 3 ♣, votre partenaire vous croira 5 cartes à ♦.
- Ouvrir de 2 SA facilitera la suite de la séquence.

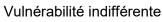




4 🏚 :

- 1. Profitez de la vulnérabilité favorable (vert contre rouge), (presque) tout est permis!
- 2. **Un 7- 4 est assimilé à une couleur de 8 cartes**, alors lâchez-vous et passez au-dessus du palier habituel.
- 3. Vulnérables, l'enchère de 3 aurait suffi.

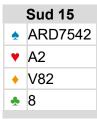




S	0	N	E
		-	-
?			

3 ♥ :

- 1. **Un 6 4 est assimilé à une couleur 7**ème, alors ouvrez de 3 quelle que soit la vulnérabilité (sauf rouge contre vert).
- 2. La seule condition à respecter : une couleur 6ème très solide.



S	0	N	E
		Passe	Passe
?			

4 ♠ : Pour une fois, parlons de stratégie :

Pensez-vous que le partenaire puisse vous amener 4 levées (pour la réalisation d'un chelem) après avoir passé d'entrée ?

 Non, alors nommez le contrat que vous désirez jouer!

Sud 16		
•	Α	
*	ARD	
*	V9654	
*	AD54	

S	0	N	E
?			

2 SA :

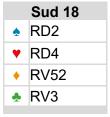
- Pensez-vous rendre hommage à votre main en ouvrant d'1 → suivi d'un saut à 3 ♣ avec vos → rachitiques et 13 H dans vos couleurs courtes ?
- Alors, anticipez en ouvrant de 2 SA.





1 🍨 :

- Quelle question saugrenue, mais pourtant je vous conseille l'ouverture d'1 ♣ car votre partenaire pourrait entamer d'un Roi de ♦ 2nd, catastrophique, si votre camp ne joue pas le coup.
- Ainsi, désormais beaucoup de joueurs pratiquent « le * jouable » c'est-à-dire un gros honneur 3^{ème} au moins.

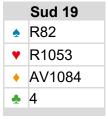




1SA :

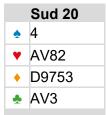
- 18 H certes,
- mais 4 3 3 3.
- sans cartes intermédiaires (des 10 ou des 9) valent 1 point de moins.

Alors soyez pessimiste en optant pour 1 SA.





- **1** ♦ : Certes, que 11 H mais :
- Une couleur 5^{ème} à ♦, convenable.
- 4 et 3 cartes dans les majeures plaident pour ouvrir.
- Un plus : Si le partenaire répond 1 ♣, fittez-le à 2 ♠, le 4^{ème} atout manquant est compensé par des coupes du côté cout.





Passe:

Toujours 11 H, (comme la main précédente) mais :

- Une distribution bien différente avec des
 squelettiques.
- Que faire sur la réponse d'1

 si vous avez ouvert d'1

 ?
- Alors voilà pourquoi il faut passer sans redemande satisfaisante.