

Les ouvertures de 1SA et 2SA

Définition

L'ouverture de **1SA** exprime : 15 à 17H, un jeu régulier, pas de Majeure 5^{ème}.

L'ouverture de **2SA** exprime : 20 ou 21H, un jeu régulier, pas de Majeure 5^{ème}.

Fondamental

- Le jeu **régulier**

Un jeu est dit **régulier** avec les trois distributions suivantes :

4 3 3 3 , 4 4 3 2 , 5 3 3 2

Il peut y avoir UN doubleton, pas deux

- Pas de majeure 5^{ème}

Avec une **Majeure 5^{ème}** (5 Cœurs ou 5 Piques) on ne doit pas ouvrir de **1SA** ou **2SA** mais

1♥ ou **1♠**.

Les levées de longueur

Pour décider d'ouvrir à SA, seul les points d'honneur (H) sont comptés. Pour décider du niveau de contrat à SA, on inclura aussi les points de longueur. (L)

Le potentiel d'affranchissement d'une **couleur 5^{ème}** (ou +) doit être pris en compte.

On attribuera un point de **longueur L** à toute couleur 5^{ème} et un point par carte supplémentaire.

La main s'évaluera donc en ajoutant les points H et L. On a ainsi défini les points **HL**.

La table de décision reste inchangée. Par exemple avec 25HL → **3SA**.

Enchères du répondant sur les ouvertures de 1SA et de 2SA

Ouverture 1SA (15-17 points)

Points	Enchères	Justification
0 à 7H	Passe	Manche impossible
8/9H	2SA	Manche possible
10/15H	3SA	Manche certaine

Ouverture 2SA (20-21 points)

Points	Enchères	Justification
0 à 3H	Passe	Manche impossible
4H	Passe / 3SA	Manche possible
5/11H	3SA	Manche possible

Enchères limites

Il existe des cas où il est difficile de savoir si le nombre de points requis pour la manche est atteint. Par exemple :

- Ouverture de **1SA** avec 16H :
 - le répondant a fait une proposition de manche à **2SA** : l'ouvreur doit choisir entre **PASSE** ou **3SA** ?
- Réponse à **2SA** avec 4H : cette fois c'est le répondant qui doit choisir entre **PASSE** ou **3SA** ?

Pour ces cas une analyse du jeu un peu plus fine doit être faite.

Par exemple, le 10 vaut zéro point. Mais la présence de plusieurs 10 (associés à des 9) revalorise le jeu. Dans ce cas, il faut faire l'enchère au palier supérieur.

Le plan de jeu

Une fois le mort étalé, le déclarant va faire son « **plan de jeu** » :

- Dénombrer les levées **immédiatement** réalisables : As, As et Roi....
- Chercher à **affranchir ses honneurs** en obligeant l'adversaire à utiliser des cartes maîtresses afin de réaliser des levées avec des cartes de rang inférieur :
 - Par exemple, avec Roi Dame Valet, il joue le Roi afin de forcer l'As. Ainsi la Dame et le Valet seront affranchis.
- Chercher à affranchir une couleur longue :
 - Par exemple, avec AR864 dans sa main et 975 au mort, il joue As et Roi puis le 4 pour faire tomber la Dame ou le Valet 3^{ème}. Ainsi, le 8 et le 6 lui permettront de faire deux levées de **longueur**.

Ne pas perdre la main

Le déclarant doit commencer par affranchir ses levées manquantes avant d'encaisser ses cartes maîtresses afin de pouvoir garder le plus possible d'arrêts.