

On appelle **OUVERTURE** la première enchère qui n'est pas « passe ».

Le premier joueur qui « pose un enchère » est celui qui a distribué les cartes. S'il « passe » la parole passe au 2<sup>ème</sup> joueur, s'il « passe » également la parole passe au 3<sup>ème</sup> joueur puis éventuellement au 4<sup>ème</sup>. Si les 4 joueurs « passent » la donne est annulée, les cartes sont battues puis redistribuées.

### **QUAND ET COMMENT PEUT-ON « OUVRIR » ?**

**SYSTEME D'ENCHERES** : il s'agit de « **LA MAJEURE 5<sup>ème</sup>, MEILLEURE MINEURE** ». Ce système est enseigné dans toutes les écoles de bridge, c'est le système officiel de la FFB. Ce système implique que à l'ouverture le déclarant ne peut mentionner une « MAJEURE » C ou P que si elle comporte au moins 5 cartes. Si ni C ni P n'ont 5 cartes ou plus le déclarant nomme sa « MEILLEURE MINEURE » c'est-à-dire la plus longue des 2 couleurs (T et K).

**LA VALEUR DE LA MAIN** : la « main » est les 13 cartes qu'a le joueur.

- Le type de main : soit « **REGULIERE** » c'est-à-dire ayant au moins 2 cartes dans chacune des couleurs. Ces mains ne comportent ni chicane, ni singleton, elles ont au plus un doubleton, donc les mains 4333 ; 4432 ; 5332 à l'exclusion de toutes les autres.  
Soit « **IRREGULIERE** »
  - a) **UNICOLORE** : comporte une couleur d'au moins 6 cartes et pas de coul de 4 cartes.
  - b) **BICOLORE** : une coul de 5 et une autre de 4 ou de 5 cartes.
  - c) **TRICOLORE** : 3 couleurs de 4 cartes ou une de 5 et 2 de 4 cartes.
- La valeur de la main. On compte le nombre de **points d'honneurs (H)** et le nombre de **points de longueur (L)**. Rappel : points H : 4 pour un as, 3 pour un roi, 2 pour une dame et 1 pour un valet. Point L 1 point pour la 5<sup>ème</sup> carte dans une couleur, 1 en plus pour la 6<sup>ème</sup> carte, etc...

### **LA PREMIERE ENCHERE :**

- Moins de 12H, 13HL : « passe » que pour la suite nous noterons p.
- Avec 12H ou 13HL et plus voir tableau ci-dessous :

POINTS HL	12 - 14	15 - 17	18 - 19	20 - 21	22 - 23	24 et +
Avec 1 Maj 5 <sup>ème</sup>	1M	1M	1M	2T	2T	2K
Regulier sans M5	1m	1SA	1m	2SA	2T	2K
Irreg sans M5	1m	1m	1m	2T	2T	2K

**REMARQUES IMPORTANTES :**

- Les enchères d'une main régulière sont assez précises : jusque 19HL on sait qu'il n'y a pas de majeure 5<sup>ème</sup> ou plus longue, l'enchère 1T ou 1K peut valoir 12-14 ou 18-19HL, la couleur comporte au moins 3 cartes (elle peut en comporter beaucoup plus !).
- Les enchères d'un jeu irrégulier sont imprécises : 1T, 1K, 1C ou 1P couvre la zone 12 à 19HL. A noter bien sur que 1T ou 1K peut n'avoir que 3 cartes dans la couleur alors que 1C ou 1P comporte au moins 5 cartes.
- Annoncer 1SA est précis : pas de Maj 5<sup>ème</sup>, 15-17H (pas de point de Longueur). L'enchère de 2SA vaut 20-21H avec les mêmes caractéristiques que 1SA.
- Les enchères 2T et 2K sont des enchères conventionnelles qui indiquent le nombre de points de la main, elles n'ont aucune relation avec la distribution cad le nombre de cartes dans chaque couleur. Les points pour ces mains sont des points H sans points de Longueur.
- **Les enchères de BARRAGE avec moins de 12H/13HL** seront décrites plus tard.

Exemples de mains, calcul de leur valeur.

