

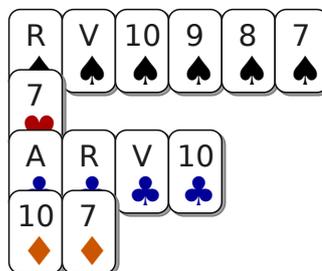
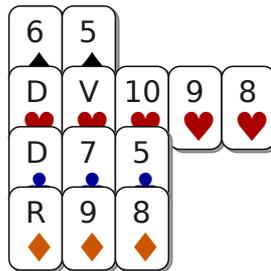


Les ouvertures à l'atout

Les ouvertures à l'atout

Rappels :

- Pour jouer à l'atout, il faut posséder un fit, c'est à dire que le camp doit avoir **au minimum 8 cartes dans une couleur commune**
- Lorsque le camp est fitté **on compte les points de distribution** qui s'ajoutent aux points H



[Problème Q11510](#)

Ici avec 8 cartes à ♠, le camp Nord Sud est fitté.



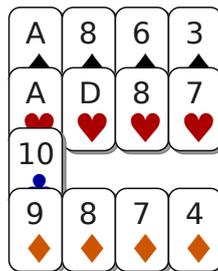
Les ouvertures à l'atout

Les ouvertures majeures

Rappels : pour évaluer la force du camp on ajoute des points de longueur et des points distribution.
Les points de distribution ne s'ajoutent que si un fit a été trouvé dans le camp :

- 2 pour le neuvième atout, 1 par atout au delà
- 3 pour la chicane, 2 pour le singleton, 1 pour le doubleton.

Les points de longueurs : ajoutez 1 point par carte détenue au delà de la 4 ème.



Problème Q11323

Vous êtes répondant : votre partenaire veut jouer à l'atout ♥. Combien de points D pouvez-vous ajouter ?
2 points pour le singleton ♣ 2 points pour le 9ème atout du camp Soit 4 points au total.



Les ouvertures à l'atout

Les ouvertures majeures

Rappels : les nombres magiques d'un contrat à l'atout sont :

- 27 HLD pour demander la manche au palier de 4
 - 33 HLD pour demander le petit chelem
 - 37 HLD pour demander le grand chelem
-



Les ouvertures à l'atout

Les ouvertures majeures

Avant on ouvrait de 1 SA les mains de 15-17H. Désormais, que la main soit régulière ou non, on ouvrira de 1 ♥ ou 1 ♠ toutes les mains qui:

- ont au moins 12H
- possèdent au moins 5 cartes à ♥ ou à ♠.

S	O	N	E
1 ♠			

A	D	7	5	3	R	4	2	R	V	10	8	8
♠	♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦

[Problème E11806](#)

Ouvrez de 1 ♠ cette main de 13H