***OUVERTURE DE 1 SANS ATOUT***

***REPONSES A SANS ATOUT***

Pour ouvrir d’1SA, il faut :

* Une main régulière (4-3-3-3/ 4-4-3-2/5-3-3-2)
* Ne pas avoir 5 cartes en majeures (Pique ou cœur)
* Une force de 15,16 ou 17 points (H)

***LES PALIERS UTILES A SANS ATOUT***

***1SA***: entre 20 et 24 points (contrat partiel)

***3SA*** : entre 25 et 32 points (manche)

***6 SA*** : entre 33 et 36 points (petit chelem)

***7 SA*** : partir de 37 points (grand chelem)

***Face à l’ouverture d’1SA***

* Passer de 0 à 8 H
* Proposer la manche grâce à l’enchère de 2SA avec 8 ou 9 points.
	+ L’ouvreur décidera : avec 15 H il passe,
	+ Avec 17 H IL déclarera 3SA
* Imposer la manche à 3SA avec 10 jusqu’à 15 H.
* 4SA avec 17 H (proposition de petit chelem), l’ouvreur décide s’il va à 6SA ou non.
* 5SA avec 21 H (proposition de grand chelem)
	+ Avec 15 H l’ouvreur déclare 6SA
	+ Avec 16 ou 17 H l’ouvreur déclare 7SA

***Tableau récapitulatif***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Force du répondant | Enchère du répondant | Redemande de l’ouvreur |
|  | Conclusion | Proposition | Avec 15-16 H | Avec 17 H |
| 0 à 7 points | Passe |  |  |  |
| 8 ou 9 H |  | 2SA | Passe | 3SA |
| 10 à 16 H | 3SA |  |  |  |
| 17H |  | 4SA | Passe | 6SA |
| 18, 19, 20 H | 6SA |  |  |  |
| 21 H |  | 5SA | 6SA | 7SA |
| 22 H et + | 7 SA |  |  |  |

 **L’ouvreur a ouvert de 1SA, il possède de 15 à 17H**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Force du répondant | Enchère du répondant | Redemande de l’ouvreur |
|  | Conclusion | Proposition | Avec 15-16 H | Avec 17 H |
| 0 à 7 points | Passe |  |  |  |
| 8 ou 9 H |  | 2SA | Passe | 3SA |
| 10 à 16 H | 3SA |  |  |  |
| 17H |  | 4SA | Passe | 6SA |
| 18, 19, 20 H | 6SA |  |  |  |
| 21 H |  | 5SA | 6SA | 7SA |
| 22 H et + | 7 SA |  |  |  |

 ***ENTAMES A SA***

* Tête de séquence (au moins 3 cartes qui se suivent, on entame de la plus forte)
* 4 -ème meilleure de la couleur la plus longue.

***MANIEMENTS DES CARTES***

* Lorsque la répartition d’une couleur est asymétrique, on commence par jouer les honneurs ***du côté le plus court.***
* On rentre dans la main longue par une carte maîtresse d’une autre couleur.
* Lorsqu’il faut affranchir une couleur, on commence par l’affranchir avant de jouer les cartes maîtresses des autres couleurs.