

REOUVERTURES

1. Le contexte

Ouverture **1** à la **couleur**. L'intervention simple (sans saut) à la **couleur** de l'adversaire de gauche est suivie de **2 Passe**.

L'ouvreur est en position de **réveil**, ou plus exactement de **réouverture**.

On distingue **2** types de situations :

- ouverture en première ou deuxième position,
- ouverture en troisième position.

Dans les 2 cas l'intervenant n'était pas **Donneur**. C'est donc sa première déclaration, mais sa main est supposée être limitée. Sinon **Contre** toutes distributions.

2. Ouverture en première ou en deuxième position

On **Passe** avec une main minimum (moins de 15H) et au moins 3 cartes dans la couleur adverse.

Avec 1 ou 2 cartes (ni 3, ni chicane) dans la couleur adverse, et 2 ½ levées rapides, l'ouvreur doit en priorité **Contre**, pour indiquer à son partenaire qu'il peut, le cas échéant, le transformer en **Contre** punitif

Levées rapides : **AR** = 2 **AD** = 1 ½ **A** = 1 **RD** = 1 **R** = ½ (0 si **R** sec)

Sinon avec une main offensive :

- répétition de la couleur d'ouverture avec 6 cartes, et une courte dans la couleur adverse,
- bicolore économique au niveau de **2**, non forcing.
- **Cue-bid** : avec une bonne couleur d'ouverture et l'intention de faire jouer **3SA** au partenaire s'il a un arrêt dans la couleur adverse (Western cue-bid).

Après une intervention en 1/1, la réouverture à **1SA** est naturelle et indique 18-19H.

3. Ouverture en troisième position

3-1. Ouverture 1 en majeure

Le partenaire a limité sa main (**Passe**). Sa priorité est d'exprimer le soutien.

- **Contre Drury** : soutien limite (8 ½ perdantes NLTC) par au moins **3** cartes,
- soutien distributionnel, selon la loi des levées totales.

3-1. Ouverture 1 en mineure

On conserve le **Contre négatif** après une intervention en 1/1 sur une ouverture mineure.

Note relative à l'évaluation des mains selon les levées perdantes NLTC.

Le compte des levées perdantes s'utilise, **seulement lorsqu'un fit d'au moins 8 cartes a été établi**.

On ne considère que les gros Honneurs (**As**, **Roi**, et **Dame**) manquants. On compte :

- 1 ½ perdante pour l'**As**, dans une couleur d'au moins **1** carte,
- 1 perdante pour le **Roi**, dans une couleur d'au moins **2** cartes,
- ½ perdante pour la **Dame**, dans une couleur d'au moins **3** cartes,
- 0 perdante pour une chicane.

Pour évaluer les levées potentielles du camp, on retranche de **25**, la somme des perdantes des deux mains. Le résultat indique le nombre de levées potentielles.