

OUVERTURE DE 1 A LA COULEUR (2)

Principes généraux

L'ouverture de 1 à la couleur est une ouverture très imprécise, puisqu'elle va de 12H (ou 13HL) à 23HL.

- Rappel : Avec au moins 5 cartes, on ouvre de sa couleur la plus longue (majeure ou mineure).
 - ▶ En cas d'égalité de longueur, on ouvre de la plus chère.
- On n'ouvre d'une majeure qu'avec 5 cartes au moins dans la couleur : 1♥ ou 1♠.
 - ▶ Corollaire : les mains sans majeure 5^{ème}, ni les conditions du SA, s'ouvrent d'une mineure.

L'ouverture en mineure

- Cette ouverture est naturelle et évidente si la couleur mineure est la plus longue.
- Elle est utilisée également quand on n'a pas d'ouverture précise (SA), et pas de majeure au moins 5^{ème}.
 - ▶ Il se peut donc que l'on ouvre d'une couleur mineure de trois cartes !

On ouvre de sa mineure la plus longue, avec une seule exception.

- En cas d'égalité de longueur, on ouvre de la plus chère avec 4 ou 5 cartes (cas général), mais de la moins chère avec 3 cartes (exception). De façon détaillée :
 - ▶ Avec 2 mineures de 5 cartes, on ouvre d'un ♦, LA PLUS CHERE (cas général).
 - ▶ Avec 2 mineures de 4 cartes, également la plus chère : 1♦.
 - ▶ Avec 2 mineures de 3 cartes, on ouvre de 1♣ (attention, exception !).
- Avec 1 mineure 3^{ème} et l'autre 2^{nde} (doubleton), on ouvre de la mineure de 3 cartes (meilleure mineure).
- Remarque importante : la mineure d'ouverture a donc toujours au moins 3 cartes, jamais 2¹.

Principe : lorsque l'ouverture est en mineure (♣ ou ♦), on ouvre toujours de la plus longue.
En cas d'égalité de longueur, on ouvre de la plus chère
avec une seule exception : 3♣ et 3♦ = 1♣

Conséquences importantes et à comprendre absolument

- Les mains 4-3-3-3 s'ouvrent d'1♣, sauf si la couleur 4^{ème} est ♦ : 1♦.
- L'ouverture d'1♣ est la plus imprécise, avec souvent 3 cartes à ♣ :
 - ▶ Les mains 4-3-3-3 (sauf ♦ 4^{ème}), les mains 4-4-3-2 avec 2 cartes à ♦².
 - ▶ Dans les autres cas d'ouverture d'1♣, il y a toujours 4 cartes à ♣ au moins.
- L'ouverture à 1♦ montre toujours 4 cartes (au moins), avec UNE SEULE EXCEPTION :
 - ▶ 4♠ - 4♥ - 3♦ et 2♣ (quatre piques, quatre cœurs, trois carreaux et deux trèfles).
 - ▶ A l'exclusion de cette distribution très précise, il y a toujours 4 cartes (au moins) à ♦.

Principe : l'ouverture d'1♦ montre toujours 4 cartes au moins,
la seule exception étant la répartition 4♠ - 4♥ - 3♦ - 2♣

- Par la suite, vous verrez que l'on sait toujours dès la deuxième enchère de l'ouvreur d'1♦ s'il a ouvert avec 3 ou 4 cartes dans la couleur (important !). A RETENIR :

Lorsque l'on ouvre d'1♦ avec 3 cartes, on possède toujours les 2 majeures (♥ et ♠) 4^{èmes}.

Votre système d'enchères devient maintenant :

LA MAJEURE CINQUIEME, MEILLEURE MINEURE

¹ Cette remarque est importante, car de nombreux joueurs jouent un sous-système appelé « Carreau 4^{ème} », avec un ♦ toujours au moins par 4 cartes, où l'ouverture d'1♣ peut donc ne comporter que 2 cartes. Vous, vous ne jouerez pas le « ♦ 4^{ème} » mais « la meilleure mineure ».

² Rappel : Dans ce cas, vous avez 12 à 14 points, ou 18-19 points. Avec 15 à 17 ou 21-22, vous auriez ouvert de 1SA ou 2SA.