

OUVERTURE DE 1 A LA COULEUR, DEVELOPPEMENTS (5)

Rappels : l'ouverture de 1 à la couleur (1♣/♦/♥/♠) :

- Rappel : Ouverture imprécise, de 12H à 23HL. 5 cartes en majeure, 3 cartes seulement en mineure.
- Le changement de couleur 1 sur 1, forcing, peut se faire à partir de 5H ou 6HL. Au-dessous, passe.
- Le changement de couleur 2 sur 1 ne peut se faire qu'à partir de 11H ou de 12HL.
 - Avec l'impossibilité de changer de couleur, faute de points : le « 1SA poubelle » (6 à 10HL).

Le répondant possède une main forte, à partir de 11H ou 12HL :

- Rappel : Avec un fit, on ne cherche pas d'autre couleur si le fit est majeur : on fitte.
 - Lorsque le fit est mineur, en revanche, on s'efforce de ne pas passer à côté d'un fit majeur.
 - ▶ Celui-ci peut en effet coexister avec le fit mineur. Corollaire :
 - ▶ Sur une ouverture mineure, même avec le fit, on cite sa majeure.
 - ▶ Exemple : Avec ♠5432 ♥DV4 ♦10 ♣ARD74, sur l'ouverture d'1♣, on doit dire 1♠.
- Sans fit, le répondant propose une nouvelle couleur, par un changement de couleur :
 - Le changement de couleur 2 sur 1 (ex : 2♣ sur 1♠) demande **11H ou 12HL** au moins !
 - ▶ En effet, on ne pourra pas jouer sous le niveau de 2 (cf. table de décision).
 - Evidemment, même avec un jeu fort, si 1 sur 1 suffit, on s'en contente : pas de « jump ».
- Exemple : Avec ♠RV1065 ♥AD4 ♦RDV8 ♣A, sur 1♣, on répond : 1♠, sans saut.
 - ▶ Ne vous inquiétez pas, le changement de couleur étant forcing, l'ouvreur reparlera.

Rappel d'un principe : Tous les changements de couleur sont forcing.

- Le changement de couleur 2 sur 1 est donc FORCING . Mais il est surtout aussi AUTO-FORCING .
 - Ceci veut dire que l'auteur de ce changement s'engage formellement à reparler. Cette notion, non évidente au premier abord, est cependant essentielle pour la cohérence du système¹.
 - Rappel : le changement de couleur 1 sur 1 est forcing, mais non auto-forcing.

Principe : Le changement de couleur 2 sur 1 est forcing et auto-forcing.

- Bien entendu, ce changement de couleur ne nécessite que 4 cartes.
 - Exemple : Avec ♠R4 ♥54 ♦A954 ♣RDV3, sur l'ouverture d'1♥/♠, réponse : 2♣.
 - ▶ Signification : « Je ne suis pas fitté, mais je propose une nouvelle couleur de 4+ cartes, ♣.
 - ▶ En outre, j'ai 11H+ (ou 12HL+). De toute façon, je reparlerai. »
- Remarque : si vous faites un changement de couleur 2 sur 1, c'est que votre couleur est « moins chère » que la couleur d'ouverture :
 - Il n'y a pas de 2 sur 1 sur 1♣, évidemment ! Sur 1♦, le seul possible est 2♣. Sur 1♥, 2♣/♦.
 - Sur 1♠, toutes les autres couleurs, moins « chères », imposent le 2 sur 1.
 - ▶ Mais comme il faut au moins 11H (ou 12HL), le « 1SA poubelle » sera fréquent !

Principes : Les changements de couleur (forcing) sont illimités vers le haut. 1 sur 1 à partir de 5HL, 2 sur 1 à partir de 11H ou 12HL.

Le changement de couleur à saut :

- Le changement de couleur à saut existe encore aujourd'hui, mais est devenu une enchère très précise :
 - Elle exige 16 points H (et plus), et donc au moins 18 points HL (et plus).
 - La couleur est toujours très belle (3 honneurs dont deux des gros honneurs) et 6 cartes au moins.
 - En pratique, on peut dire que ce changement de couleur impose l'atout.
 - ▶ Exemple : avec ♠107 ♥ADV10942 ♦RDV ♣A, sur 1♣, dites 2♥. Et sur 1♠, dites 3♥.

Principe : Le changement de couleur à saut impose l'atout, avec une couleur très belle au moins 6^{ème}.

¹ Lorsqu'une enchère est forcing, on est certain que le partenaire ne vous laissera pas « tomber ». On a décidé que tous les changements de couleur du premier tour seraient forcing. Ainsi, le répondant qui change de couleur peut rester à un niveau bas même avec un jeu très fort.