

CHAPITRE 3 - L'OUVERTURE DE 1 EN MAJEURE

3-1 L'OUVERTURE DE 1 EN MAJEURE

On ouvrira PRIORITAIREMENT de 1 en MAJEURE toutes les mains de 12H / 13HL jusqu'à 23HL comportant une MAJEURE 5ème. *Exemple 300.*

CHOIX ENTRE DEUX COULEURS:

(L'annonce de ces Bicolores sera abordée plus tard)

En cas de bicolore 5/5 on ouvrira de la Majeure la plus chère, quelle que soit la qualité de la couleur. *Exemple 301*

En cas de bicolore 6/5 on ouvrira de la couleur la plus longue si le jeu est assez FORT. (14H)

La notion de bicolore CHER sera vue plus tard. *Exemple 302*

Exception: avec un bicolore 5/5 à T/P on ouvrira de 1T si la main comporte au moins 14H. *Exemple 303*

3-2 REPONSES A L'OUVERTURE DE 1 EN MAJEURE

A/. LES ENCHERES DE SOUTIEN DE LA COULEUR D'OUVERTURE.

LES SOUTIENS DIRECTS. (JEUX FAIBLES JUSQU'A 10H)

Avec 6/10HLD. et un FIT de 3 cartes. 1C > 2C ; ou 1P > 2P *Exemple 310*

Avec 11/12HLD et un FIT de 4 cartes. 1C > 3C ; ou 1P > 3P *Exemple 311*

Avec un Fit de 5 cartes et avec 7/8H ou moins, dans un jeu irrégulier.

1C > 4C; ou 1P > 4P. *Exemple 312*

NB. Cette enchère au niveau de 4 relève d'une logique de BARRAGE, qu'il faut privilégier avec des jeux très irréguliers (du type 5/5/2/1) avec des jeux 5/3/3/2 par exemple il faudra s'en tenir au niveau de 3C ou 3P, même avec 5 cartes.

LES SOUTIENS PLUS FORTS. (A PARTIR DE 11H) L'ENCHERE DE 2SA.

Avec 11/12 HL et 3 cartes dans une main régulière ou pas on dira 2SA sur 1C ou sur 1P . *Exemple 313 et 314*

NB. : Avec 4 cartes à P sur une ouverture de 1C on peut dire 2P au lieu de 2SA pour signifier un FIT de 3 cartes avec 11/12HL et en plus 4 cartes à P.

AVEC UN JEU PLUS FORT (JEU DE MANCHE).

Avec 13/15HLD et 4 cartes en FIT (au moins) dans une main plutôt régulière (pas de singleton) on dira 3SA. *Exemple 315*

Toujours avec 13/15HLD, et un FIT d'au moins 4 cartes, on pourra faire un SPLINTER. (Double SAUT dans une couleur courte, singleton ou chicane).

Exemple 316 et 317

Le SPLINTER se fait avec une main de la même force que l'enchère de 3SA.

B/ LES CHANGEMENTS DE COULEUR.

Tous les changements de couleur sont **FORCING**.

CHANGEMENT AU NIVEAU DE 1.

Il faut en moyenne 6HL au moins, avec 4 cartes pour dire 1P sur 1C

Exemple 318

AU NIVEAU DE 2 (SANS SAUT).

Il faut 11H ou 12HL Eventuellement 10H avec une couleur 6ème ou 9H avec une couleur 7ème. (Avec une TRES BELLE couleur 7ème).

Cette enchère est AUTOFORCING , il faut prévoir de REPONDRE à l'ouvreur.

Exemple 319

C/ DANS TOUS LES AUTRES CAS. (SANS FIT NI COULEUR ANNONÇABLE)

Avec de 6HL à 10H on dira 1SA. (C'est 1SA « poubelle ») qui devra se faire sans FIT ni couleur que l'on peut annoncer.

Exemple 320 et 321

TABEAU RECAPITULATIF DES REPONSES A 1 EN MAJEURE (1C)

	Pas de FIT	FIT 3	FIT 4	FIT 5 et +
JEU très FAIBLE Moins de 6HL/HLD	PASSE			
JEU FAIBLE FIT DIRECT MAXI 8/10H PARTIELLE ou BARRAGE	1SA 6/10HL	2C 6/10HLD	3C 11/12HLD	4C BARRAGE 8H MAXI
JEU DE MANCHE Ou PROPOSITIONNEL 11H et PLUS 13/15HLD		2SA 11/12HLD	JEU REGULIER >> 3SA JEU IRREGULIER >> SPLINTER SINGLETON 3P, 4T, OU 4K AVEC 13/15HLD soit 9/13H	
AVEC UN JEU FORT 16HLD et + Ou 16HL et + ZONE CHELEM	CHANGEMENT COULEUR			