

1♦-X-1SA-?

Sud	Ouest	Nord	Est
?	1♦	X	1SA

Note : Développements inspirés de l'article de J. P. Desmoulins, *Le Bridgeur n°814*, février 2008.

→ **L'ouvreur Ouest** a ouvert d'1♦, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure (dans les autres cas Est doit alerter...). Il possède au moins 3 cartes à ♦ (et dans ce cas 4 cartes à ♥ et à ♠), et 12H à 23HL.

→ **L'intervention de votre partenaire** est un contre d'appel qui promet formellement l'ouverture, donc ≥ 12H ou 13HL, sans limite supérieure. Ce contre serait « toute distribution » à partir de 18H ou 19HL (très rare ici, où Est répond 1SA...). La répartition idéale du contreur Nord serait 4441 avec 1 ♦. En réalité, le nombre de ♦ admis dépend de la force du jeu : court à ♦ (max 2 cartes) avec 12-13H, 3 cartes à ♦ avec 14-15H, 4 cartes acceptées si 16-17H. Avec 12-13H, les majeures sont toujours 4-4. Avec ≥ 14H, 7 cartes (4-3) en majeures. Avec une majeure 5^{ème}, on aurait toujours préféré l'enchère de 1M au Contre. Avec une mineure 5^{ème} (♣) de mauvaise qualité, et si par ailleurs un Contre est possible, celui-ci est admis. Exemple : ♠RD42 ♥AD10 ♦4 ♣DV852 → X.

→ ATTENTION : **La réponse d'1SA d'Est** (8 à 10H, main régulière sans majeure 4ème) à l'ouvreur indique que le camp adverse a au moins 20H. Nord ayant au moins 12H, vous aurez rarement plus de 8 points. Il n'y aura donc pratiquement jamais de recherche d'un chelem (sauf réponse de 1SA fantaisiste).

→ Votre **réponse au contre** de votre partenaire tiendra compte du fait que vous connaissez chez lui la valeur d'une ouverture. Si votre camp a la majorité des points d'honneurs, vous pouvez contrer punitivement.

- Passe **NF** 0-8HL, voire 10HL, sans meilleure enchère. Laissons le partenaire réveiller..
- X **NF** Punitif, 9H et +. Le camp est majoritaire en points. Ex. : ♠V4 ♥R2 ♦A1084 ♣D10973 (bonne opposition dans la couleur d'ouverture souhaitable avec 9-10H seulement).
- 2♣ **NF** A partir de 4 cartes à ♣, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ».
- 2♦ **F** Cue-bid de l'ouverture, à partir de 6HL(D) au minimum (il faut se battre!), appel aux majeures (le contreur a forcément une ou deux majeures 4èmes). Exemple : ♠R1084 ♥D1095 ♦V874 ♣2.
- 2♥ **NF** A partir de 4 cartes à ♥, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ». Exemple : ♠874 ♥R10842 ♦D874 ♣2 → 2♥ (évident !).
- 2♠ **NF** A partir de 4 cartes à ♠, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ».
- 2SA **F** Attention : forcing. Main nécessairement irrégulière (puisqu'on n'a jamais plus de 9-10 points H), souvent à base d'une longue mineure, sans meilleure enchère. Ex. : ♠AV4 ♥V53 ♦- ♣DV108732.
- 3♣ **NF** 5 cartes à ♣ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture.
- 3♦ **F** Cue-bid à saut, sans utilité. Par exemple 11-12HL, avec au moins 4 ou 5 ♥ et 4 ou 5 ♠.
- 3♥ **NF** 5 cartes à ♥ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture.
- 3♠ **NF** 5 cartes à ♠ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture. Exemple : ♠AD1074 ♥52 ♦87 ♣R982.
- 4♥ **NF** Jeu très irrégulier, majeure longue (6 cartes). Exemple : ♠D7 ♥RD9642 ♦R752 ♣4.
- 4♠ **NF** Jeu très irrégulier, majeure longue (6 cartes). Exemple : ♠RV10763 ♥A43 ♦D75 ♣2.

**Principes : En réponse à un contre sur l'ouverture d'1♣, si le n°3 annonce 1SA, il convient de « se battre », même avec un jeu assez faible.
A partir de 9H, penser à la possibilité d'un nouveau contre, punitif.**