

1♦ - ?

Sud	Nord
?	1♦

Rappels : 1°) Le système utilisé ici est la « meilleure mineure » et non le « Carreau quatrième ».

2°) Les sauts (jumps) simples dans une nouvelle couleur sont forts : 16H et plus.

Note n°1 : Même avec 4 cartes à ♦ et 3 cartes seulement à ♣, on peut parfois ouvrir d'1♣ (voir la fiche : 1♣-?) si il y a un vrai problème de redemande. But : réduire les risques d'une redemande à 2♦ « fourre-tout » après une séquence 1♦-(passe)-2♣. En effet, après cette dernière séquence, la redemande à 2SA (12-14H) implique formellement l'arrêt dans les 2 majeures (M. Bessis). En conséquence, l'absence d'un de ces arrêts peut conduire à ouvrir d'1♣ même avec 4 cartes à ♦.

Note n°2 : N'oubliez jamais que la seule répartition avec laquelle on ouvre d'1♦ avec 3 cartes seulement est la répartition 4♠-4♥-3♦-2♣. Conséquence : dès le 2^{ème} tour d'enchères (ou même immédiatement après une intervention), le répondant connaît le nombre de cartes de l'ouvreur à ♦. Par exemple, il n'a pas fitté votre réponse à 1♠. Il n'a donc pas 4 cartes à ♠, il n'est donc pas 4-4-3-2, il a donc au moins 4 cartes à ♦.

- Passe NF 0 à 4H ou 5HL. Avec 6HL, on répond toujours (à partir de 4H si c'est un As). Avec 5HL, on ne répond que si l'on peut glisser 1♥ ou 1♠ en 1 sur 1 (4 cartes, évidemment) ; sinon, *passé*. De 6 à 10HL, on peut toujours répondre 1SA (« poubelle »).
- 1♥ F Au moins 4 cartes à ♥, peut-être 4♠, à partir de 5HL, illimité.
- 1♠ F Au moins 4 cartes à ♠, ♠ plus long que ♥ en cas de bicolore ♥-♠. 5+HL, illimité.
- 1SA F 6-10HL, pas de majeure 4^{ème}, main régulière 4333, 4432 ou 5332. 5 cartes médiocres à ♦ possibles : ♠R82 ♥93 ♦DV862 ♣D103. Parfois, jeu irrégulier 6-10HL à base de ♣ (SA « fourre-tout »).
- 2♣ F 11HL et plus. Pas de majeure 4^{ème}, de beaux ♣. Peut également masquer un beau fit à ♦. Exemple : ♠85 ♥AD4 ♦AV765 ♣R65 → 2♣.
- 2♦ F 6-10HLD, 5 cartes à ♦, dénie une majeure 4^{ème}. Jeu irrégulier ou interdisant 1SA. Par exemple : ♠V95 ♥876 ♦D10874 ♣V3 → 2♦ (insuffisant pour 1SA). Rarement, on peut fitter avec 4 cartes, si 1SA paraît nettement moins bon. Ex. (*L'As de Trèfle*, mai 2014) : ♠7 ♥862 ♦A1076 ♣DV1085 → 2♦.
- 2♥ F Fort : 6 cartes à ♥ dont 3 honneurs ou 7 dont 2, 18+HL. Chelemisant. Impose l'atout.
- 2♠ F Fort : 6 cartes à ♠ dont 3 honneurs ou 7 dont 2, 18+HL. Chelemisant. Impose l'atout.
- 2SA F 11-12HL, pas de majeure 4^{ème}, main régulière. Points plutôt dans les majeures (arrêts souhaitables), dénie 5 belles cartes à ♦.
- 3♣ F Fort : 6 cartes à ♣ dont 3 honneurs ou 7 dont 2, 18+HL. Chelemisant, pour jouer à ♣ ou à SA. Exemple : ♠R5 ♥AV6 ♦83 ♣ARD964.
- 3♦ NF 11-12HLD, 5 cartes au minimum à ♦. Main plutôt irrégulière. Exemple tiré de *L'As de Trèfle*, mai 2014 : ♠92 ♥A6 ♦D10873 ♣RV73.
- 3♥ NF Double saut, barrage faible avec 7 cartes (maximum 10HL, donc 7H). Non forcing.
- 3♠ NF Double saut, barrage faible avec 7 cartes (maximum 10HL, donc 7H). Non forcing.
- 3SA NF Main régulière, 13-14HL, voire 15HL, arrêts dans les 2 majeures sans 4 cartes. La main peut contenir 5 cartes à ♦ : ♠R2 ♥DV7 ♦A9532 ♣R102.
- 4♣ NF Double saut, barrage, 8 cartes à ♣ par DV dans un jeu blanc.
- 4♦ NF Barrage, 6 ou 7 cartes à ♦, singleton souhaité, pas 4♥ ni 4♠.
- 4♥ NF 7 cartes solides, 10H maximum, pas d'As extérieur.
- 4♠ NF 7 cartes solides, 10H maximum, pas d'As extérieur.

Principe 1 : On connaît toujours le nombre de cartes de l'ouvreur à ♦ dès le 2^{ème} tour d'enchères.

Principe 2 : Après une ouverture d'1♦, la réponse est souhaitable (1♥ ou 1♠) à partir de 5H ou 6HL (et même 4H s'il s'agit d'un As). Toutefois, il faut 6HL pour dire 1SA.

Principe 3 : Les sauts simples sont forts (16H et plus), les sauts doubles sont faibles (barrages avec les points du partenaire).