

## 1♦-? (sans passe d'entrée)

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.

→ **L'ouverture de Nord** : 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 ♦.

→ 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<sup>ème</sup> 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 ♦.

→ **Réponse de Sud : Attention**, deux précisions : 1°) On passe jusqu'à 5HL, on répond à partir de 6HL. 2°) Pour faire un 2 sur 1 (ici, 2♣ sur 1♦), il faut 11H ou 12HL, règle générale. Mais, avec 5 cartes ♣ et une majeure 4<sup>ème</sup>, il faut répondre dans la majeure jusqu'à 12HL (1♥/♠) (SEF 2018, p. 9).

- Passe **NF** 0 à 5HL, dans tous les cas. A partir de 6HL (à partir de 5HL si on a un As), et sans limite supérieur, on doit absolument répondre. Avec un jeu faible (6 à 10HL), sans changement de couleur ni soutien possible, on peut toujours répondre 1SA (« poubelle »).
- 1♥ **F** ♥ est la couleur la plus longue, avec 4 cartes ou plus. Avec un 4-4♠-♥, on commence par 1♥. Donc, 4 cartes à ♠ sont possibles. A partir de 6HL, illimité.
- 1♠ **F** Au moins 4 cartes à ♠. Avec 4 cartes à ♠, au plus 3 cartes à ♥. Avec un 5-5♠-♥, commencer par 1♠. A partir de 6HL, illimité.
- 1SA **NF** 6-10HL, pas de majeure 4<sup>ème</sup>, main en général régulière. 5 cartes médiocres à ♦ possibles : ♠R82 ♥93 ♦DV862 ♣D103. Parfois, jeu irrégulier 6-10HL à base de ♣ (SA « fourre-tout »).
- 2♣ **F** 12HL et plus, de beaux ♣. A partir de 13HL, avec 5 cartes à ♣ et une majeure 4<sup>ème</sup>, on commence par 2♣ (la plus longue d'abord) ; mais, jusqu'à 12HL inclus, on commence par 1♥/♠. 2♣ peut également masquer un beau fit à ♦. Exemple : ♠85 ♥AD4 ♦AV765 ♣R65 → 2♣.
- 2♦ **NF** 6-10HLD, 5 cartes à ♦, dénie une majeure 4<sup>ème</sup>. 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+ ♥ (1 perdante maximum dans la couleur), 18+HL. Chelemisant. Impose l'atout.
- 2♠ **F** Fort : 6+ ♠ (1 perdante maximum dans la couleur), 18+HL. Chelemisant. Impose l'atout.
- 2SA **NF** 11-12HL, pas de majeure 4<sup>ème</sup>, main régulière. Points plutôt dans les majeures (arrêts souhaitables), dénie 5 belles cartes à ♦.
- 3♣ **F** Fort : 6+ ♣ (1 perdante maximum dans la couleur), 18+HL. Chelemisant, pour jouer à ♣ ou à SA. Exemple : ♠R5 ♥AV6 ♦83 ♣ARD964 → 3♣.
- 3♦ **NF** 11-12HLD, 5 cartes au minimum à ♦. Main plutôt irrégulière. Exemple tiré de *L'As de Trèfle*, mai 2014 : ♠92 ♥A6 ♦D10873 ♣R1073.
- 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 faible, 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<sup>ème</sup> tour d'enchères.**

**Principe 2 : Après une ouverture d'1♦, une réponse est obligatoire à partir de 6HL (et même 5HL si l'on a un As), sans limite.**

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