

## 1♦-2♣-?

Sud	Nord
1♦	2♣
?	

→ **L'ouverture d'1♦** en « majeure cinquième, meilleure mineure » est imprécise, à partir de 3 cartes à ♦ et entre 13 et 23HL. Conseil pour les joueurs de compétition, à qui est destinée la présente fiche (Michel Bessis) : si vous devez ouvrir d'1♦, anticipez la réponse à 2♣ possible de votre partenaire. Parfois, il vaudra mieux ouvrir d'1♣, même avec 3 cartes à ♣ et 4 cartes à ♦. Exemple : ♠876 ♥AV4 ♦R1096 ♣AV5. Sur la réponse de 2♣ sur 1♦, on n'aurait pas de redemande utile. Alors, ouvrons d'1♣. De même, avec ♠AR ♥653 ♦R865 ♣DV54 : 1♣. Bien entendu, jamais 1♣ avec 2 cartes seulement (SEF). Si vous décidez d'ouvrir tout de même d'1♦ (qualité de la couleur, par exemple) avec 4 cartes, il faudra, sur 2♣, faire la redemande à 2♦ si vous ne tenez pas les majeures. Tant pis si vous promettez 5 cartes.

→ **La réponse de 2♣** (forcing et auto-forcing) est ambiguë : 1°) elle promet en général 6 cartes (rarement 5 très belles) à ♣ et au minimum 12HL ; 2°) en zone plus forte (14-15HL), elle peut ne comporter que 4 cartes, voire 3 cartes dans certains cas ; 3°) avec 3 cartes seulement, elle peut précéder un fit forcing à ♦. L'idée générale de son utilisation est de pouvoir annoncer un jeu fort sans majeure en étant forcing. Exemple : ♠85 ♥RV6 ♦ARV98 ♣R76. La séquence est Forcing de Manche, sauf deux exceptions : 1♦-2♣-2♦-2SA ou 3♣. Le répondant dit 2♣ seulement si sa main permet d'atteindre la manche ou s'il a six beaux ♣ avec 10+H (avec mains tangentes, préférer 2SA, non forcing ; et avec 11H et une majeure, préférer la majeure). Remarque, une convention utile, hors SEF : 1♦-3♣ : 9 à 11H avec 9 cartes mineures (tant pis pour le jump fort à ♣).

→ **La suite des enchères** s'efforcera de vérifier l'absence d'un fit ♠ ou ♥, puis de s'orienter vers SA, tout en rétrécissant la fourchette des points possibles dans la ligne et en maintenant la porte ouverte aux manches mineures, quelquefois meilleures que SA. La redemande à 2SA est soit normale (12-14H), soit mini-maxi (12-14 ou 18-19H). Mettez-vous d'accord avec votre partenaire. Les deux versions sont présentées.

- 2♦ **F** Enchère fourre-tout ou « poubelle », sans meilleure enchère, 5 cartes à ♦, voire 4 seulement si les arrêts en majeures sont insuffisants<sup>1</sup>.
- 2♥ **FM** Bicolore toujours cher, atténué (16+H ou 17+HL), surtout si pas de singleton (dévalué) à ♣.
- 2♠ **FM** Bicolore toujours cher, atténué (16+H ou 17+HL), surtout si pas de singleton (dévalué) à ♣.
- 2SA **FM** 1<sup>ère</sup> version : 12-14H. Attention : FM. Donc, les deux majeures sont tenues (voir introduction). Avec Valet 2<sup>nd</sup>, enchère interdite. Avec V 3<sup>ème</sup> et bonne tenue dans l'autre majeure, à la rigueur. Avec 5 cartes à ♦, préférer 2♦. Autorisé avec 4-4-4-1 de 12 à 15H.
- 2SA **FM** 2<sup>ème</sup> version : mini-maxi, soit 12-14, soit 18-19H. Avec 18-19H, l'ouvreur reprend la main sur toute autre enchère que 3SA. Si le partenaire dit 3SA :
  - ◊ 4SA sans honneur 3<sup>ème</sup> à ♣.
  - ◊ 4♣ avec honneur 3<sup>ème</sup> à ♣, suggérant recherche de chelem à ♣.
- 3♣ **FM** Promet 4 ♣ dans main plutôt irrégulière, soit 5-4, soit 4-4 avec redemande impossible à SA (main sans tenue suffisante en majeure). Pour JP Desmoulins, toujours bicolore au moins 5-4, jamais 4-4.
- 3♦ **FM** Très bel unicolore et 17HL au moins. Ex. : ♠AD4 ♥2 ♦ARV1095 ♣D74.
- 3♥ **FM** Splinter (courte à ♥) montrant un fit ♣ et un minimum de 18HLD.
- 3♠ **FM** Splinter (courte à ♠) montrant un fit ♣ et un minimum de 18HLD.
- 3SA **NF** Si vous jouez le 2SA normal (sans convention mini-maxi), main régulière de 18-19H. Si 2SA est au contraire mini-maxi, main de 15-17H avec SA impossible, donc 4-4-4-1.

**Principe : Sur la séquence 1♦-2♣, une redemande à 2SA garantit une tenue dans les 2 majeures.**

<sup>1</sup> Ceci est un inconvénient pour les futurs contrats à ♦, mais est indispensable pour éviter des contrats stupides à SA, de plus joués de la mauvaise main.