

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 : 1♣ d'ouverture avec 3 cartes peut masquer 4 cartes à ♦, 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 ♦. La main suivante, par exemple : ♠AD10 ♥974 ♦DV84 ♣A92, qui classiquement s'ouvre d'1♦, est souvent ouverte par les bons joueurs d'1♣. En effet, après l'ouverture d'1♦, il n'y a plus de redemande satisfaisante sur la réponse de 2♣ (2♦ « fourre-tout » ?). Autre avantage : Si l'on aboutit à SA, on évitera peut-être l'entame ♣. Bien entendu, ce subterfuge ne peut pas exister avec 2 cartes seulement à ♣ : tant pis (ex. : ♠AD10 ♥9742 ♦DV84 ♣A2 sera ouvert tout de même d'1♦).

Note n°2 : Avec, en réponse, un bicolore comportant 5♦ et une majeure 4^{ème}, il existe deux tendances différentes dans les types de réponse. 1^{ère} **variante**, celle du SEF : priorité à la réponse majeure jusqu'à 10H inclus (une séquence particulière en découle : un « canapé » : voir plus bas la réponse d'1 en majeure). A partir de 11H, on commence par 1♦. 2^{ème} **variante** (assez souvent jouée aujourd'hui) : on répond toujours 1♦, même avec une ou deux majeures 4^{èmes}. Bien entendu, nous avons adopté la 1^{ère}, celle du SEF.

- Passe NF 0 à 4H ou 5HL. A 5H ou 6HL, on répond (à partir de 4H si c'est un As). Parfois, seule la réponse d'1♦ convient, même avec 3 cartes. Ex : ♠D85 ♥V54 ♦832 ♣D942. Que dire d'autre ?
- 1♦ F Réponse naturelle, ambiguë, forte ou faible, avec ou sans vraie couleur ♦. 5+HL illimité, au moins 4♦, sauf en l'absence d'autre enchère : 3 (ou même parfois 2♦ avec un fort fit ♣, sans meilleure enchère) : ♠D85 ♥V54 ♦832 ♣D942 → 1♦. Même avec 5 cartes à ♦, on peut préférer 1SA (jeu régulier 8-10H).
- 1M F 5+HL illimité, 4+ cartes dans la majeure. Avec un jeu faible et 5m-4M (jusqu'à 10HL), priorité à la majeure (SEF). Attention : toujours répondre avec 5HL, et même 4H si c'est un As (1♣ peut aller jusqu'à 23HL) : ♠D852 ♥V54 ♦DV832 ♣R → 1♠. Attention à la suite ! Après une redemande de l'ouvreur à 1SA :
 - ❖ 2♦ Indique 5 cartes à ♦, avec 4 cartes seulement à ♣, dans un jeu faible (6-10H) : séquence dite « canapé¹ ».
 - Avec un jeu plus fort, 5cartes à ♣ et 4 à ♦, on doit utiliser le Roudi (ou une autre convention à 2♣).
- 1SA F 8-10HL², pas de majeure 4^{ème}, main régulière 4333, 4432 ou 5332. 5 cartes médiocres à ♦ possibles : ♠R82 ♥93 ♦DV862 ♣D103.
- 2♣ F 6-10HLD, 5 cartes à ♣, dénie une majeure 4^{ème}. Jeu plutôt irrégulier, interdisant 1SA. Par exemple : ♠V95 ♥876 ♦D3 ♣R10874 → 2♣ (jeu insuffisant pour 1SA).
- 2♦ F ♦ pleins (6 cartes dont 3 honneurs ou 7 dont 2), 18+HL. Chelemisant. Impose théoriquement l'atout (standard français). Parfois, autres conventions (bicolore 5-5 majeur en zone 4-8H, par exemple).
- 2M F Majeure pleine (6 cartes 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 5+♣, 11-12HLD, sans majeure. Ce soutien ne nie pas l'existence de 4 cartes à ♦.
- 3♦ NF Faible avec 7 cartes (maximum 10HL, donc 7H). Non forcing.
- 3M NF Faible avec 7 cartes (maximum 10HL, donc 7H). Non forcing.
- 3SA NF Main régulière, 13-14HL, voire 15HL, arrêts dans les 2 M sans 4 cartes. La main peut contenir 5 cartes à ♣ : ♠R2 ♥DV7 ♦R102 ♣A9532.
- 4♣ NF Enchère de barrage, avec au minimum 6 cartes à ♣, et une distribution correcte. En principe, pas d'As, un singleton, et au maximum 10HLD, donc 6H : ♠7 ♥87 ♦D987 ♣R98765 → 4♣.

Principe 1 : Après une ouverture d'1♣, la réponse est obligatoire à partir de 5H ou 6HL (et même 4H s'il s'agit d'un As).

Principe 2 : La séquence 1♣-1♥/♠-1SA-2♦ est une séquence canapé avec 4♥/♠ et 5♦.

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

¹ C'est d'ailleurs, à l'expérience, la seule séquence « canapé » qui reste, venant d'un ancien système d'enchères.

² Une tendance moderne est d'accepter 6 à 10H seulement, pour répondre 1SA avec la main présentée au § 1♦, par exemple.