

## 1♥-P-2♥-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
passe	2♥	passe	passe
?			

→ **1♥ est une ouverture SEF**, majeure 5<sup>ème</sup> – meilleure mineure, qui promet 5 cartes, mais peut provenir de bien des mains différentes : régulière, unicolore, ou bicolore, de 12H à 23HL, donc très imprécise.

→ **Le passe de votre partenaire** n'indique pas forcément un mauvais jeu. Rappelez-vous, passe peut aller de 0 à 17HL, sans possibilité d'intervenir ni de contrer, et c'est justement cette possibilité qui justifie la présente fiche.

→ **La réponse d'Ouest** est au contraire assez précise, avec au moins 3 cartes à ♥, et 6 à 10 points HLD. La main peut être régulière ou non. Avec 6 à 10HLD, priorité absolue au fit direct.

→ **Nord, votre partenaire n°4**, n'a pas d'intervention sérieuse à proposer. Il peut avoir quelques points, mais il préfère attendre l'enchère d'Est, qui peut posséder, avec son ouverture d'1♥, jusqu'à 23HL (rappel).

→ Mais **Est passe**. Ce *passe* limite maintenant la main d'Est à 15H au maximum, car avec davantage, il aurait « fait un effort ». La totalité des points adverses est maintenant connue autour de 20H, au plus 22H.

→ **En situation de réveil**, vous avez donc appris, en Sud, beaucoup de choses par les *passes* précédents. C'est le moment de ne pas s'endormir, et d'évaluer les chances de marquer dans votre colonne, voire de trouver une manche... Un autre but, essentiel, est de « pousser » les adversaires à un contrat au niveau de 3, qui sera plus difficile à réaliser, et de lutter ainsi contre le fameux « 110 »<sup>1</sup>, si dévastateur en match par paires. Nord-Sud défendra alors jusqu'au niveau permis par la *Loi des levées totales (Loi des atouts)*.

- Passe            **NF**        0 à 11HL au maximum, sans meilleure enchère<sup>2</sup>.
- X                **F**            Contre d'appel, équivalent d'un X d'appel direct sur 1♥, mais il peut être nettement plus faible au second tour qu'un contre d'appel direct : à partir de 9H et même 8 ou 7H (et non 12H ou 13HL). En effet, les points que vous n'avez pas sont en face ! De plus, le fit adverse fait présager d'un fit dans le camp Nord-Sud. C'est le moment d'être actif ! Bien sûr, entre 7 et 11H, il faudra être plutôt court à ♥ autant que possible (2 cartes ou moins). Dans tous les cas, il convient d'avoir 3 (ou 4) cartes à ♠.
- 2♠              **NF**        Naturel, 8 à 12HL, 5 cartes suffisent (souvent laides, car il n'y a pas eu d'intervention au premier tour...). A partir de 11-12HL, 4 cartes seulement... Exemple : ♠R976 ♥A65 ♦85 ♣AD106.
- 2SA\*           **F**            Attention, conventionnel (alerter) : jeu à base de mineures : 4+ ♣ et 4+ ♦, au plus 2 ♠.
- 3♣              **NF**        5 cartes à ♣ de bonne qualité ou 6 cartes quelconques.
- 3♦               **NF**        5 cartes à ♦ de bonne qualité ou 6 cartes quelconques.

**Principe : Lorsque les adversaires se sont fittés à un bas palier et qu'on se trouve en situation de réveil, il faut par tous les moyens (raisonnables) relancer les enchères. Les partenaires défendront alors jusqu'au niveau permis par la Loi des atouts.**

<sup>1</sup>Le score de 110 en match par paires bat 1 de chute vulnérable (100), ou 2 de chute non vulnérables (100). Il permet donc aux adversaires, qui ne seront pas souvent contrés à ce niveau, de lutter par une enchère de sacrifice ou de marquer eux-mêmes 110. Cette différence n'existe pas en match par quatre, où 110 et 100 sont équivalents. C'est pourquoi, en match par quatre, on voit beaucoup moins de luttes acharnées contre des partielles.

<sup>2</sup> Le réveil se fait souvent avec beaucoup moins. Un adage du TPP (tournoi par paires) dit que le réveil est obligatoire dans cette position.