

## 1♦-P-2♦-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
pas	2♦	pas	pas
?			

→ **1♦ est une ouverture SEF**, majeure 5<sup>ème</sup> – meilleure mineure, qui promet 3 cartes, mais peut provenir de bien des mains différentes : régulière, unicolore, ou bicolore, de 12H à 23HL, donc très imprécise. Si les adversaires jouent un autre système (♦ 4<sup>ème</sup>, etc.), ils doivent alerter.

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

→ **La réponse d'Ouest** est au contraire assez précise, avec au moins 5 cartes à ♦, l'absence de majeure 4<sup>ème</sup>, et 6 à 10 points HLD. La main est a priori irrégulière, car Ouest n'a pas répondu 1SA.

→ **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 *pas* 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.
- 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 court à ♦ autant que possible (2 cartes ou moins). Sans meilleure enchère, notamment, pas de couleur 5<sup>ème</sup>. C'est, après un fit mineur, une sorte d'appel aux majeures (Michel Lebel). Ouest passe, Nord répond :
  - 2♥            **NF**      Jusqu'à 10HL, 4 cartes à ♥, parfois 3 seulement. Exemple (M. Lebel, *Bridgerama n° 371*, décembre 2011) : ♠D4 ♥A74 ♦V53 ♣R9862 → 2♥ préférable à 3♣ (main de Sud : ♠RV83 ♥109862 ♦94 ♣A7 → X).
  - 2♠            **NF**      Jusqu'à 10HL, 4 cartes à ♠, parfois 3 seulement.
  - 2SA          **NF**      11-12HL, main régulière, double arrêt ♦.
  - 3♣          **NF**      Jusqu'à 10HL, 5 cartes (rarement 4) à ♣.
- 2♥            **NF**      Naturel, 8 à 12HL, 5 cartes suffisent (souvent laides, car il n'y a pas eu d'intervention au premier tour...). Si vous êtes très téméraires, en match par paires, parfois 4 cartes seulement...
- 2♠            **NF**      Naturel, 8 à 12HL, 5 cartes suffisent (souvent laides, car il n'y a pas eu d'intervention au premier tour...). Si vous êtes très téméraires, en match par paires, parfois 4 cartes seulement...
- 2SA          **SU**      Sans utilité. par exemple, 14-15HL réguliers, arrêt ♦, pas d'intervention au premier tour, car trop dangereux. Exemple : ♠AD ♥D32 ♦RV108 ♣DV103.
- 3♣          **NF**      Naturel, 8 à 12HL, 5 cartes suffisent (souvent laides, car il n'y a pas eu d'intervention au premier tour), car ayant trouvé un fit en face, vous devriez en trouver un...

**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 lutttes acharnées contre des partielles.