

1♦-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	-	-
?			

→ Les enchères ci-dessous sont les enchères du SEF, naturelles. L'ouverture d'1♦ promet 3 cartes au moins à ♦ (« meilleure mineure »), et 12H ou 13HL à 23HL. La forme de la main est très variable, régulière, unicolore, bicolore ou tricolore. Mais il s'agit ici d'un adversaire, dont le système peut être différent, notamment « ♦ 4^{ème} ». Bien entendu, le partenaire de l'ouvreur, Est, doit alerter si 1♦ d'ouverture promet au moins 4 cartes.

→ N'oubliez jamais que le *passé* de Nord, votre partenaire, peut aller jusqu'à 17, et même parfois 18HL, si aucune enchère d'intervention ne convient. C'est une des principales raisons qui doivent inciter à réveiller faible.

→ Le *passé* d'Est provient d'une main inférieure à 5HL et ne contient pas d'As. Cependant, attention s'il s'agit d'un débutant : ceux-ci passent quelquefois avec des mains plus fortes (j'ai déjà vu passer avec 9 points...). Avec vos points additionnés de 4 au maximum, vous pouvez maintenant vous poser la question : qui détient le reste, l'ouvreur ou mon partenaire (ou les deux) ?

→ Avec un jeu faible, il faut réveiller si l'on est court dans la couleur adverse. En effet, plus vous êtes court, plus votre partenaire est *a priori* long dans la couleur, ici ♦. C'est peut-être la raison qui l'a empêché d'intervenir, même avec l'ouverture voire jusqu'à 17HL (main de Nord possible, ♠AR ♥93♦D7432 ♣ARV5 : que dire ?). Il peut aussi avoir une main exclusivement de défense, avec laquelle 1SA serait une mauvaise enchère (exemple : ♠RV ♥A7 ♦AV1085 ♣A1053), et ici, en passant (*passé* « Blanche-neige »), il attend avec espoir votre contre, qui rapportera au bas mot 500 ou 800 points, alors qu'1SA est voué à l'échec (3 ou 4 levées visibles). Le nombre de points pour passer dépend donc pour beaucoup de votre longueur dans l'ouverture : voir plus bas « *passé* ».

→ Attention si votre jeu est bicolore : les cue-bids Michael ne s'appliquent pas. En effet, les SA et toutes les couleurs sont naturels. Seuls les bicolores majeurs 5-5 au moins peuvent s'annoncer, par un cue-bid à 2♦.

→ Il n'y a pas de barrage. On ne ferait que réveiller « l'eau qui dort » en Ouest, qui a peut-être 19 ou 20 points.

→ L'astérisque * indique une dénomination à alerter.

- **Passé** **NF** Toujours de 0 à 5-6HL. A partir de 7HL, réveiller avec peu d'atouts (possibilité d'un *passé-trappe* (= *passé* Blanche-neige ou *contre* muet) : nombre de points nécessaires pour réveiller (loi de Chailley) : $7 + x$ ($x = \text{nb d'atouts}$, ici ♦). Ex. : avec ♠V1083 ♥R52 ♦5 ♣DV964 (8HL, OK car 7HL +1 carte à l'atout = 8) → X. Remplacez les ♠ par 10976 à ♠, 7HL : *passé* (sauf peut-être en match par paires...). Inversement, avec des mains très longues à l'atout, il faut passer même avec beaucoup de points comme vous l'auriez fait en intervention : ♠AR ♥R ♦D87432 ♣A965 ! → *passé* (vous êtes « soumis » à l'ouvreur).
- **X** **F** D'appel. Ne promet pas l'ouverture. A partir de 7HL (voir « *passé* »). Sous l'ouverture (7 à 13HL), en principe, pas de belle couleur 5^{ème}. A partir de 14HL, belle ouverture, c'est un *contre* « toute distribution ». Les réponses de Nord se feront comme sur une intervention, mais avec 4 points de plus.
- 1♥ **NF** 5 cartes, maximum 13HL. Au-dessus, X, suivi de ♥.
- 1♠ **NF** 5 cartes, maximum 13HL. Au-dessus, X, suivi de ♠.
- 1SA **NF** Attention : 10-13HL, dans la pratique 9-13HL, main régulière, en principe un arrêt ♦. La suite comme sur 1SA d'ouverture, mais avec 4 points de plus chez le n°2 : Stayman, Texas.
- 2♣ **NF** 6 ou 7 cartes, maximum 13HL (on tolère 5 belles cartes). Au-dessus, X, suivi de ♣.
- 2♦* **F** Cue-bid conventionnel, bicolore ♥-♠ 5+-5+ (seul bicolore en réveil, SEF). C'est une enchère forte, 14HL et plus.
- 2♥ **NF** Couleur à saut, 6 cartes avec une petite ouverture (13 à 15HL, maximum).
- 2♠ **NF** Couleur à saut, 6 cartes avec une petite ouverture (13 à 15HL, maximum). Exemple : ♠RD10974 ♦83 ♥AD87 ♣9 → 2♠.
- 2SA **NF** 17-19HL, double tenue ♦ (avec 14-16HL : *contre* suivi de SA sans saut).
- 3♣ **NF** 7 belles cartes avec 13HL au plus (10H). Avec 11H ou plus, *contre* suivi de 3♣.
- 3♦* **SU** Non répertorié. Par exemple, 9 levées probables s'il y a un arrêt ♦ en face ?
- 3♥ **NF** 7 belles cartes avec 13HL au plus (10H). Avec 11H ou plus, *contre* suivi de 3♥.
- 3♠ **NF** Sans l'ouverture, mais avec 7 belles cartes : 13HL maximum. Idem.
- 3SA **NF** 9 levées visibles. Ex : ♠R4 ♥AD ♦RDV10983 ♣RV.
- 4♣ **NF** Huit ♣ non maîtres, avec 13HL au maximum.
- 4♦* **F** Cue-bid, 20HL et +, avec un beau bicolore majeur, au moins 5-5.
- 4♥ **NF** Equivaut à une ouverture de 4 en majeure.
- 4♠ **NF** Equivaut à une ouverture de 4 en majeure.

Principe : En réveil, une couleur nie une belle ouverture, mais « contre » ne promet pas l'ouverture.