

1SA-P-P-?

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|-----|-------|-------|-------|
| | 1SA | passe | passe |
| ? | | | |

→ L'**ouverture d'1SA** d'Ouest est supposée ici « normale », c'est-à-dire celle du SEF : main régulière 15-17H. Toute autre ouverture d'1SA (10-12, 12-14 ou autre) devrait être alertée par le répondant et la défense ci-dessous ne s'applique pas. Nous restons, ouvreuse et défense, dans le SEF.

→ Les **défenses de Sud** (et Nord) sont très diverses et les variantes nombreuses, ce qui prouve qu'on est loin d'avoir trouvé la défense idéale. En tout cas, toutes les défenses du SEF sont présentées ici. Elles doivent servir de base de réflexion, car ce sont les plus naturelles possibles.

→ A savoir absolument : lorsque la main du n°4 Sud est régulière (4333, 4432 ou 5332), il n'y a aucune enchère possible jusqu'à un minimum de 18HL. Une seule possibilité : passe.

→ **ATTENTION** : Dans le SEF, le contre est punitif : Le n°2 Nord doit passer sauf manche vulnérable en vue.

→ 2♣ et 2SA sont les seules enchères artificielles. Le reste est naturel.

→ On est ici en **situation de réveil**, avec un renseignement supplémentaire essentiel par rapport au n°2 : Est a passé, et possède donc un maximum de 7 points. Il faut considérer en pratique que la ligne Nord-Sud possèdera 18 à 22 points H. Le réveil est pratiquement toujours fait dans l'espoir de trouver une manche malgré l'ouverture d'1SA, surtout si l'on est vulnérable (V). En effet, 2 ou 3 de chute contrés non vulnérables (NV) rapportent moins que 600 ou 620 points. A l'inverse, 1SA contré moins 2 vulnérable est meilleur (500) qu'une manche NV (400 ou 420).

→ **Considération importante** : Nord peut avoir passé jusqu'à 17 et même 18H (voir plus haut). Ses points sont bien placés, alors que ceux de Sud sont soumis. Et plus Sud sera faible, plus Nord aura de points bien placés. Le réveil est donc d'autant plus intéressant que Sud sera faible ! On dit que Sud « réveille avec les points de son partenaire ». On trouvera donc ci-dessous des réveils à partir de 2H ! Les valeurs en points des mains sont indicatives, et tiennent compte du risque d'être contré par l'adversaire.

- Passe **NF** Jusqu'à 17HL, sans enchère évidente, avec toutes les mains régulières.
- X **NF** Attention, punitif. 2 sortes de mains : 1°) à partir de 18HL avec une main régulière, ou bien 2°) 7 levées visibles, ou 6 et une reprise. Ouest passe, et Nord est prié de se taire, sauf manche en vue.
- 2♣ **F** Convention Landy, comme en intervention directe, mais avec moins de points et surtout des honneurs « non capturables » = liés. Bicolore majeur, au moins 4-4¹. Force (indicative) selon vulnérabilité. NV contre V : 2-8 HL ; vulnérabilité égale : 4-10HL ; V contre NV : 6-10HL, sans limite. Si Nord veut connaître la couleur au moins 5^{ème}, il interroge à 2♦. Sud annonce sa plus longue (avec 4-4 ou 5-5 : 2♥).
- 2♦ **NF** 6 cartes² liées correctes ou plus à ♦, force selon vulnérabilité, NV 4+HL, V 6+HL.
- 2♥ **NF** 6 cartes liées correctes ou plus à ♥, force selon vulnérabilité, NV 4+HL, V 6+HL.
- 2♠ **NF** 6 cartes liées correctes ou plus à ♠, force selon vulnérabilité, NV 4+HL, V 6+HL.
- 2SA **F** Beau bicolore mineur, au moins 5-5 force selon vulnérabilité, NV 4+HL, V 8+HL. L'intérêt est moindre ici, car atteindre une manche à 5♣ ou 5♦ est exceptionnel. Passe sera donc plus facile.
- 3♣ **NF** Attention, ce n'est pas un barrage, car 2♣ est artificiel, et 3♣ se traite comme une intervention sans saut, avec 6 belles cartes ou 7 à ♣ : NV 6+HL, V 8+HL.
- 3♦ **NF** Barrage, 7 cartes liées à ♦, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 3♥ **NF** Barrage, 7 cartes liées à ♥, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 3♠ **NF** Barrage, 7 cartes liées à ♠, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 3SA **NF** Sans utilité vraie. Pourrait être conventionnellement un très beau bicolore mineur, au moins 5-5 à honneurs dispersés dans les 4 couleurs. Exemple ♠R2 ♥A ♦AV1096 ♣RV1054. Le partenaire peut passer s'il est long ou tient les 2 majeures (demi-arrêts) avec un complément dans une mineure.
- 4♦ **NF** Barrage, 8 cartes liées à ♦, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 4♥ **NF** Barrage, 8 cartes liées à ♥, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 4♠ **NF** Barrage, 8 cartes liées à ♠, NV 4-8HL, V 6-10HL.
- 4SA **F** Violent bicolore mineur, au moins 6-5, NV 4-8HL, V 6-10HL.

**Principes : Contre 1SA, on réveillera d'autant plus facilement qu'on est faible (on réveille avec les points de son partenaire).
Le Landy pourra s'annoncer avec un 4-4 majeur et des honneurs « non capturables ».**

¹ Faire un Landy avec un 4-4 est évidemment dangereux, mais admis, la manche en majeure étant d'un attrait suffisant pour se le permettre, même (surtout !) avec un jeu faible de 4 à 8H. Mais il faut, comme le signale plaisamment Michel Bessis, accepter éventuellement, en cas de désastre, le courroux d'un partenaire irascible.

² Avec 7 cartes ou plus, on ne fait pas systématiquement un barrage. A partir des valeurs indiquées, une manche devient possible. On a alors intérêt à intervenir au plus bas, pour laisser le partenaire s'exprimer.