

## 1♣-P-P-2♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	passe	passe	2♣*
?			

→ 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.

→ Le passe de Nord, votre partenaire, provient d'une main inférieure à 5HL et ne contient pas d'As.

→ L'enchère de 2♣\* en réveil est le seul cue-bid conventionnel bicolore du SEF, bicolore majeur avec au moins 5 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠. Cette enchère devra toujours être alertée. Attention, en réveil il n'y a pas de 2♣ naturel (comme en intervention). C'est une enchère forte, 14HL et plus. Mais attention, il s'agit d'un adversaire : faut-il lui faire confiance ? C'est ce bicolore majeur qui est retenu ici.

→ Votre partenaire étant très faible, vous ne réveillerez qu'avec quelque chose d'important à dire, soit une main distribuée, soit une main forte, de 19HL au moins (vous parlez « tout seul »).

→ L'astérisque \* indique une dénomination à alerter.

- Passe            **NF**      De 12H à 18HL, sans meilleure enchère.
- X                **F**            D'appel. 19HL et plus, sans meilleure enchère.
- 2♦              **NF**      Bicolore cher solide, couleurs liées, 19HL et plus, 5 ♣ et 4 ♦ avec un singleton majeur souhaitable. Exemple : ♠A75 ♥3 ♦ARV8 ♣RDV106.
- 2♥              **NF**      19HL et plus, arrêt à ♥. Le contre des ♥ sera punitif.
- 2♠              **NF**      19+HL, arrêt à ♠. Le contre des ♠ sera punitif. Ex. : ♠RV32 ♥7 ♦ADV ♣RD1074.
- 2SA             **NF**      19-20HL, arrêts ♥ et ♠. Dangereux, avec des ♣ solides.
- 3♣              **NF**      Unicolore ♣ fort, 6 cartes, 18HL et plus.
- 3♦              **NF**      Violent bicolore 6 ♣ et 5 ♦, 20HL (16H) et plus.
- 3SA             **NF**      9 levées visibles sur entame ♥ ou ♠. Ex : ♠R4 ♥AD ♦RV ♣ARD10983.
- 4SA             **F**           Barrage, en « attaque-défense », violent bicolore 6 ♣ et 5 ♦, 14 à 19HL.

**Principe : Avec 2♣ de réveil, l'adversaire montre un bicolore majeur.  
Avec un jeu fort, défendez en mineures malgré le passe de votre partenaire.**

## 1♣-P-P-2♣-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
passe	passe	2♣*	passe
?			

→ 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<sup>ème</sup> ». Bien entendu, le partenaire de l'ouvreur, Est, doit alerter si 1♣ d'ouverture peut contenir 2 cartes, voire moins...

→ Vous avez passé, mais votre main peut aller jusqu'à 17HL, notamment si vous êtes long à ♣ et que vous n'avez que 6 cartes en majeures. Votre partenaire le sait.

→ Le passe 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...).

→ L'enchère de 2♣\* en réveil de votre partenaire Nord est le seul cue-bid conventionnel bicolore du SEF, bicolore majeur avec au moins 5 cartes à ♥ et 5 cartes à ♠. Vous devez alerter cette enchère. Rappelez-vous, en réveil il n'y a pas de 2♣ naturel (comme en intervention). C'est une enchère forte, 14HL et plus, même en réveil. En effet, sans l'ouverture, il vaut mieux annoncer son bicolore naturellement.

→ Le passe de l'ouvreur au deuxième tour signifie simplement qu'il n'a rien de plus à ajouter, mais il peut posséder jusqu'à 17HL, même sans contre d'appel.

→ L'astérisque \* indique une dénomination à alerter.

- Passe           NF       Possible avec un misfit complet (trois cartes en majeures) 6-7 cartes à ♣ minimum.  
Exemple : ♠8 ♥75 ♦DV6 ♣RV97643 (un peu insuffisant pour 2♣ au premier tour).
- 2♦           NF       3 ♥ et 3 ♠, 10HLD au maximum.
- 2♥           NF       Préférence, 2 cartes au minimum à ♥, sans meilleur enchère. 10HL au plus.
- 2♠           NF       Préférence, 2 cartes au minimum à ♠, sans meilleur enchère. 10HL au plus.
- 2SA          NF       11-12HL, au plus 2 ♥ et 2 ♠, tenue ♣. Ou bien (grande compétition) forcing conventionnel avec une majeure de 3 cartes, ♥ ou ♠. Nord répond classiquement :
  - ♦ 3♥          NF       Minimum, 14-15HL. Sud passe, rectifie à 3♠ ou poursuit.
  - ♦ 3♠          F        6 ou 7 cartes à ♠, espoir de chelem, à partir de 16HL. Demande de contrôles. 4♥ de Sud indique un fit ♥ et un misfit ♠.
  - ♦ 4♣          F        Espoir de chelem avec 6 ou 7 cartes à ♥. Demande de contrôles.
  - ♦ 4♦          F        Demande à Sud de choisir entre 4♥ et 4♠.
- 3♣\*          F        Forcing de manche (13HLD et +). Au moins une majeure 4<sup>ème</sup> (fit 9<sup>ème</sup> certain : avec 3 cartes seulement, on aurait dit 2SA, voir ci-dessus). Levées de défense en mineures. Nord :
  - ♦ 3♥          F        Minimum, 14-15HL. Sud rectifie à 3♠, chelemisant, ou 4♠, arrêt.
  - ♦ 3♠          F        A partir de 16HL, veut bien jouer 4♥. 4SA Blackwood sans connaître l'atout.
  - ♦ 3SA         F        Coup de frein, minimum, 13-14HL. BW sans atout fixé.
  - ♦ 4♣          F        Espoir de chelem avec 6 ou 7 cartes à ♥. Blackwood à l'atout ♥.
  - ♦ 4♦          F        ♥ ou ♠ indifférent, non minimum 16-17HLD. BW sans atout fixé.
- 3♦           F        Espoir de manche, 3 ♥ et 3 ♠ commandés par un honneur, 11-12HLD.
- 3♥           NF       4 cartes à ♥, tendance barrage (peu utile ici), maximum 10HLD.
- 3♠           NF       4 cartes à ♠, tendance barrage (peu utile ici), maximum 10HLD.
- 3SA          NF       9 levées probables, pas de fit majeur. Ex : ♠84 ♥V3 ♦RDV1098 ♣AV9.
- 4♣           F        Cue-bid, splinter, court à ♣, As dans l'autre mineure, 4 ou 5 cartes dans une majeure.  
Exemple : ♠R4 ♥D8765 ♦A9652 ♣8 (intervention inappropriée au premier tour).
- 4♦           F        Court à ♦, As de ♣, 4 ou 5 cartes dans une majeure (pas d'intervention au 1<sup>er</sup> tour).
- 4♥           NF       4 ou 5 cartes à ♥, « attaque-défense » avec 12HLD maximum (9H, sans As).
- 4♠           NF       4 ou 5 cartes à ♠, « attaque-défense » avec 12HLD maximum (9H, sans As).

**Principe : En réveil sur 1♣, 2♣ annonce un bicolore majeur fort (ouverture).  
Avec la valeur d'une ouverture, le n°2 doit être forcing de manche, sauf gros misfit.**