

2♠-P-P-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
2♠	passe	passe	X
?			

→ Les enchères ci-dessous sont les **enchères du SEF**, naturelles. L'ouverture de 2♠ promet 6 cartes exactement, et au maximum 12HL, donc 10H (deux faible), avec les conditions habituelles du 2 faible : pas 4 cartes à ♥, une mineure 4^{ème} autorisée, pas plus d'une levée de défense extérieure à ♠.

→ N'oubliez jamais que **le passe d'Ouest**, l'adversaire, peut aller jusqu'à 17, et même parfois 18HL, si aucune enchère d'intervention ne convient.

→ Le **passe de Nord** provient d'une main qui peut présenter une petite ouverture et même un fit de deux cartes. Le seul critère de ce passe est une manche un peu lointaine.

→ **En Sud**, vous avez tout dit avec votre ouverture, et, même après X, vous devez passer.

- Passe **NF** Quel que soit votre jeu.

Principe : L'ouvreur d'un 2 faible a tout dit : au tour suivant, il passe.

2♠-P-P-X-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			2♠
passe	passe	X	Passe
?			

Préambule : Fiche inspirée d'un article d'Alain Lévy, *Le Bridgeur n°891*, février 2015, p. 46.

→ Les enchères ci-dessous sont les **enchères du SEF**, naturelles. L'ouverture de 2♠ d'Est promet en principe 6 cartes exactement, et au maximum 12HL, donc 10H (deux faible), avec les conditions habituelles du 2 faible : pas 4 cartes à ♥, une mineure 4^{ème} autorisée, pas plus d'une levée de défense extérieure à ♠.

→ Votre **passe, en Sud**, peut aller jusqu'à 17, et même 18HL, si aucune enchère d'intervention ne convient.

→ Le **passe d'Ouest** provient d'une main qui peut présenter une petite ouverture et même un fit de deux cartes. Le seul critère de ce passe est une manche un peu lointaine.

→ **Nord**, votre partenaire, **a contré en réveil**, ne désirant pas laisser jouer 2♠. Le nombre de cartes qu'il détient à ♥ est variable (« on fait avec ce qu'on a »), de 3 à 5 cartes. C'est bien évidemment un appel.

→ **Est passe**, ce *passe* étant absolument obligatoire, car il a tout dit.

→ **Vos enchères en Sud** s'efforceront de trouver une manche, soit à ♥, soit à SA. Le barrage à 2♠, gênant, oblige à prendre quelques risques. A partir de 13H, Sud imposera la manche, même si le contre est en réveil.

- 2SA **NF** 10 à 12HL, promet un arrêt ♠ (SA joué de la bonne main). Exemple (A. Lévy) : ♠R105 ♥D7 ♦RV83 ♣DV63.
- 3♣ **NF** Jusqu'à 12HL, 4 cartes ou plus à ♣.
- 3♦ **NF** Jusqu'à 12HL, 4 cartes ou plus à ♦, sans 4 cartes à ♣ ni à ♥.
- 3♥ **NF** Jusqu'à 12HL, 4 cartes ou plus à ♥, parfois 3 seulement (avec 4 petits ♠).
- 3♠ **NF** A partir de 13HL, honneurs dispersés, demande un arrêt ♠ pour jouer 3SA (intervention immédiate impossible). 3 cartes à ♥ possibles. Exemple : ♠85 ♥A76 ♦RD1087 ♣A109.
- 3SA **NF** 13 à 17HL, sans majeure 4^{ème}, main régulière avec un bon arrêt ♠.
- 4♣ **F** 13HL et plus, 6 cartes à ♣, main ne se prêtant pas à SA.
- 4♦ **F** 13HL et plus, 6 cartes à ♦, main ne se prêtant pas à SA.
- 4♥ **F** 13HLD et plus, 5 cartes à ♥, pour les jouer.

Principe : Même si le contre de votre partenaire est en réveil, annoncez la manche facilement.