

## 1♣-2♥-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	2♥	passe	passe
?			

→ **L'ouvreur Sud** a ouvert d'1♣, en majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure (dans les autres cas Est doit alerter...). Il possède au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL.

→ **L'intervention à 2♥** est faible, identique à l'ouverture de 2 faible à ♥. C'est un barrage avec normalement 6 cartes exactement, et 12HL au maximum, car en principe (c'est un adversaire), à partir de 13HL, il serait intervenu par 1♥, même avec 6 cartes ou plus. En principe, Nord n'a pas 4 cartes à ♠. L'intervention élève ici de façon nette les enchères, et devient donc gênante. Mais elle donne la possibilité de deux enchères supplémentaires : le cue-bid et le contre, toujours négatif.

→ **Le « passe » de Nord** est ambigu et peut parfaitement cacher un peu de jeu (8 à 10HL en général) avec du ♥ (passe-trappe), ou bien tout simplement un jeu faible de 0 à 7HL. A partir de 8HL, il ferait un « effort », si possible, pour parler. Sachant que Sud, s'il est court à ♥, ne contrera en réveil qu'avec un peu de jeu (contrairement à une intervention au niveau de 1, où il doit réveiller même minimum), Nord ne doit pas s'« embusquer » dans l'espoir d'un contre.

→ **Est**, qui passe, n'a simplement rien à ajouter au barrage de son partenaire (cf. 2 faible). Il peut posséder jusqu'à 13 ou 14HL, sans changement de couleur possible, ni fit de 3 cartes.

→ **En Sud**, vous êtes en position de réveil, et ne devez le faire qu'avec une main forte (Est peut posséder jusqu'à 14HL), ou, si elle est semi-forte, courte à ♥ (rarement, 2 cartes, plutôt 1 ou 0).

Note : Après votre enchère en Sud, Ouest passera (en principe toujours), attendant la réponse de Nord.

- Passe            ⊖        Vous n'avez pas une main de réveil (voir les mains suivantes).
- X                F        Contre d'appel : main forte, minimum 17HL (2<sup>ème</sup> zone). Avec moins (14-16HL), courte à ♥, avec au moins 3 levées de défense. Nord peut passer (passe Blanche-Neige) avec au moins 4 atouts ♥ dont deux levées certaines ET une autre levée de défense (environ 7-8HL, au maximum). Sinon, il parle. Avec une main plus forte en Nord, une manche est probable, il vaut mieux parler !
  - Passe        ⊖        Passe-trappe, en principe, pas de main de manche (maximum 10HL), avec du ♥ : minimum 4 cartes dont 2 levées sûres, + une autre levée de défense. Passe transforme le contre d'appel en punitif. Ex. : ♠A6 ♥R1095 ♦D1065 ♣832.
  - 2♠        NF        4+ ♠ avec 0 à 7HL. Réponse faible.
  - 2SA        NF        8-10HL, arrêt ♥. Exemple : ♠A6 ♥RV7 ♦D1065 ♣8532 (remarque : main presque identique à celle du « passe » (-trappe), mais avec un atout de moins).
  - 3♣        NF        Fitté ♣ (5 cartes), ou semi-fitté (4 cartes) sans meilleure enchère ; max 7HLD.
  - 3♦        NF        4+ cartes à ♦, 0 à 7HL.
  - 3♥        F        Cue-bid « poubelle » sans meilleure enchère, main non nulle (au moins 5 ou 6HL).  
Exemple : ♠D83 ♥7543 ♦D84 ♣V54.
  - 3♠        NF        Main maximale (8-10HLD) avec 5 (ou 4 belles) cartes à ♠.
- 2♠            NF        → 19HL, bicolore, ne convient pas pour contrer. Ex. : ♠RDV5 ♥2 ♦RD ♣RV10987.
- 2SA          NF        18-19HL, régulier ou semi-régulier, arrêt ♥ (un seul arrêt suffit).
- 3♣            NF        → 19HL, unicolore avec 6 ou 7 cartes à ♣ bien liées, ne convient pas pour contrer.
- 3♦            NF        → 19HL, bicolore avec 6 ♣ et 5 ♦, ne convient pas pour contrer.
- 3♥            F        9 levées probables si arrêt ♥ en face. Exemple : ♠AV ♥3 ♦RV10 ♣ARV10876.
- 3♠            NF        17-19HL, 6 cartes à ♣ de bonne qualité, et 5 à ♠ de bonne qualité.
- 3SA          ⊖        9 levées probables sur entame ♥.

**Principes : Le réveil, après une intervention en barrage, exige un jeu fort (2<sup>ème</sup> zone) ou une courte dans la couleur du barrage.  
Avec une courte dans cette couleur, un X nécessite au moins 3 levées de défense.**