

1♣-P-P-?

Fiche révisée, conforme au SEF 2024 (p. 81-82)

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.

→ 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 (en principe) d'une main égale ou inférieure à 5HL. Avec vos points additionnés de 5 au maximum, posez-vous 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 (main de Nord possible, ♠AR ♥93♦ARV5 ♣D7432 : que dire ?). Il peut aussi avoir une main exclusivement de défense, où 1SA serait une mauvaise enchère (exemple : ♠RV ♥A6 ♦DV75 ♣AV1085). En passant (*passé* « *Blanche-neige* »), il espère 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 la couleur d'ouverture : voir plus bas « *passé* ».

→ Attention si **votre jeu est bicolore**. Les cue-bids Michael ne s'appliquent pas. (SA et couleurs naturels). Mais certains bicolores (5+-5+) peuvent s'annoncer : 2♣ promet ici un bicolore ♥-♦, 2♦ indique un bicolore majeur.

→ 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.

- Passe NF 0 à 5-6HL : Passe. A partir de 7HL, réveiller avec peu d'atouts (possibilité d'un passe-trappe = *passé* Blanche-neige ou *contre* muet) : nombre de points nécessaires pour réveiller (loi de Chailley) : 6 + x (x=nb d'atouts, ici ♣). Ex. : avec ♠V1083 ♥R52 ♦DV964 ♣5 (8HL, OK car 7HL +1 carte à l'atout = 8) → 1♦. Avec des mains très longues à l'atout, il faut Passer même avec beaucoup de points (idem intervention) : ♠AR ♥R ♦A965 ♣D87432 ! → 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 14HL), en principe, pas de belle couleur 5^{ème}. A partir de 15HL, belle ouverture, c'est un *contre* « toute distribution » sans meilleure enchère. Réponses de Nord : idem intervention, mais avec 4 points de plus.
- 1♦ NF 5 cartes de bonne qualité, maximum 14HL. Au-dessus, X, suivi de ♦.
- 1♥ NF 5 cartes, maximum 14HL. Au-dessus, X, suivi de ♥.
- 1♠ NF 5 cartes, maximum 14HL. Au-dessus, X, suivi de ♠.
- 1SA NF Attention : 10-13HL, dans la pratique 9-13HL, main régulière, arrêt ♣ non obligatoire. La suite comme sur 1SA d'ouverture, mais avec 4 points de plus chez le n°2 : Stayman, Texas.
- 2♣* F Cue-bid, bicolore ♥-♦ 5+-5+. Attention, en réveil il n'y a pas de 2♣ naturel (comme en intervention).
- 2♦* F Conventionnel, bicolore ♥-♠ 5+-5+ (comme en intervention).
- 2♥ NF Couleur à saut, 6 cartes avec une petite ouverture (11 à 14HL, maximum).
- 2♠ NF Couleur à saut, 6 cartes avec une petite ouverture (11 à 14HL, maximum). Exemple : ♠RD10974 ♦83 ♥AD87 ♣9 → 2♠.
- 2SA NF 17-19HL, très bonne tenue ♣ (avec 14-16HL : *contre* suivi de SA sans saut).
- 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 7 belles cartes avec 13HL au plus (10H). Idem (voir 3♦).
- 3♠ NF Sans l'ouverture, mais avec 7 belles cartes : 13HL maximum. Idem.
- 3SA NF 9 levées visibles. Ex : ♠R4 ♥AD ♦RV ♣RDV10983.

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