

1♣-P-P-2♣-?

Fiche révisée d'après le SEF 2024

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 montre un bicolore avec au moins 5 cartes à ♦ et 5 cartes à ♥ (SEF 2024, p. 82). Le bicolore majeur s'enchère par 2♦ (après ouverture mineure 1♣/♦). Ces enchères devront toujours être alertées. 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 ♦♥ 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** 19HL et plus, arrêt à ♦. Le contre des ♦ sera punitif.
- 2♥ **NF** 19+HL, arrêt à ♥. Le contre des ♥ sera punitif. Ex. : ♠RV3 ♥ADV ♦72 ♣ADV74.
- 2♠ **NF** Bicolore cher solide, couleurs liées, 19HL et plus, 5 ♣ et 4 ♠ avec un singleton souhaitable. Exemple : ♠ARV8 ♥A ♦75 ♣RDV106.
- 2SA **NF** 19-20HL, arrêts ♦ et ♥. Dangereux, avec des ♣ solides.
- 3♣ **NF** Unicolore ♣ fort, 6 cartes, 18HL et plus.
- 3♦ **NF** Violent bicolore 6 cartes à ♣ et 5 à ♦, 20HL (16H) et plus.
- 3SA **NF** 9 levées visibles sur entame ♦ ou ♥. Exemple : ♠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 ♦ et ♥.
Avec un jeu fort, défendez malgré le passe de votre partenaire.**

1♣-P-P-2♣-P-?

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

Voir page suivante

1♣-P-P-2♣-P-? (suite)

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^{ème} ». 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 montre un bicolore avec au moins 5 cartes à ♦ et 5 cartes à ♥ (SEF 2024, p. 82). Le bicolore majeur s'enchère par 2♦ (après ouverture mineure 1♣/♦). Ces enchères devront toujours être alertées. Attention, en réveil il n'y a pas de 2♣ naturel (comme en intervention). C'est une enchère forte, 14HL et plus.

→ 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 à ♦/♥), 6-7 cartes à ♣ au minimum.
Exemple : ♠DV6 ♥8 ♦75 ♣RV97643 (un peu insuffisant pour 2♣ au premier tour).
- 2♦ **NF** Préférence, 2 cartes au minimum à ♦, sans meilleure enchère. 10HL au plus.
- 2♥ **NF** Préférence, 2 cartes au minimum à ♥, sans meilleure enchère. 10HL au plus.
- 2♠ **NF** Misfit 6 cartes à ♠, maximum 2 cartes à ♦ et 2 à ♥, 7HL max. (non intervention à 1♠).
- 2SA **NF** 11-12HL, au plus 2 ♦ et 2 ♥, tenue
- 3♣* **F** Forcing de manche (13HLD et +), sans meilleure enchère.
- 3♦ **NF** 4 cartes à ♦, tendance barrage (peu utile ici), maximum 12HLD.
- 3♥ **NF** 4 cartes à ♥, tendance barrage (peu utile ici), maximum 12HLD.
- 3♠ **NF** 7 cartes à ♠, faible, non intervenu à 1♠.
- 3SA **NF** Pour les jouer : 12+H avec arrêts à ♣ et ♠, 2 cartes à ♥, et max 3 cartes à ♦.
- 4♣ **F** Cue-bid, splinter, court à ♣, fitté à ♥ et/ou à ♦. Exemple : ♠R4 ♥D8765 ♦A9652 ♣8 (intervention inappropriée au premier 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 ♦/♥ (ouverture).
Avec la valeur d'une ouverture, le n°2 doit être forcing de manche, sauf gros misfit.