

## 1♠-P-2♠-?

Fiche révisée et conforme au SEF 2024. Inspiré par un article de J.-P. Desmoulins, *Bridgerama* n° 429, mars 2017, p. 19-20.  
Les exemples marqués d'un astérisque \* sont tirés de cet article.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	pas	2♠
?			

→ **1♠ est une ouverture SEF**, majeure 5<sup>ème</sup> – meilleure mineure, qui promet 5 cartes, mais peut provenir de bien des mains différentes : régulière, unicolore, ou bicolore, de 12H à 23HL, donc très imprécise.

→ **Le passe de votre partenaire Nord** n'indique pas forcément un mauvais jeu. Rappelez-vous, passe peut aller de 0 à 18HL, sans possibilité d'intervenir ni de contrer.

→ **La réponse d'Est** est au contraire assez précise, avec au moins 3 cartes à ♠, et 6 à 10 points HLD. La main peut être régulière ou non. Avec 6 à 10HLD, priorité absolue au fit direct, quel que soit le reste de la main.

→ **En Sud**, vous êtes en « sandwich » entre les enchères de vos adversaires. Mais ils se sont fittés et cela change tout par rapport à un changement de couleur. Lorsqu'un camp est fitté, l'autre l'est probablement aussi. Ils peuvent donc enchérir jusqu'au niveau de 3 sans pénalité. Comme le n° 2 Nord qui a passé sur 1♠ ne réveillera pas s'il possède 3 ou 4 cartes à ♠, vous êtes en situation de « réveil anticipé ». Le *contre* reste classique, mais l'intervention à la couleur nécessite moins de « matériel » qu'une intervention habituelle au niveau de 2 ou de 3.

→ C'est le moment de ne pas s'endormir, et d'évaluer les chances de marquer dans votre colonne, voire de trouver une manche... Un autre but, essentiel, est de « pousser » les adversaires à un contrat au niveau de 3, qui sera plus difficile à réaliser, et de lutter ainsi contre le fameux « 110 »<sup>1</sup>, si dévastateur en match par paires. Nord-Sud défendra alors jusqu'au niveau permis par la *Loi des levées totales (Loi des atouts)*.

→ **Attention, attention !** Le SEF 2024 introduit une innovation majeure par rapport au SEF 2018, qui concerne l'annonce des **bicolores**. Jusque-là, 4♣ et 4♦, comme sur un 2 faible majeur, signifiaient 5 cartes dans l'autre majeure et 5 cartes dans la couleur nommée. Le cue-bid demandait un arrêt pour jouer 3SA. Aujourd'hui, le cue-bid est un bicolore 5-5 de l'autre majeure et ♣. Et 4♣ un bicolore 5-5 de l'autre majeure et ♦... On s'inspire donc maintenant du Michaël précisé, mais un palier au-dessus.

- Passe            **NF**    0 à 18HL si la main est régulière, sans meilleure enchère<sup>2</sup>. Exemple (J.-P. Desmoulins)\* : ♠RV9 ♥76 ♦ARV5 ♣RD63 → pas (quoi d'autre ?).
- X                **F**        Contre d'appel, équivalent d'un X d'appel direct sur 1♠, en principe à partir de 14HL, sans meilleure enchère. Toute distribution à partir de 19HL. Pratiquement toujours 4 cartes à ♥.
- 2SA\*           **F**        Attention, conventionnel (alerter) : bicolore mineur au moins 5-5, 10-18HL. Exemple\* : ♠4 ♥96 ♦RDV82 ♣AV1053 → 2SA.
- 3♣              **NF**    10-18HL, 6 ou 7 cartes à ♣, ou 13-18HL et 5 cartes à ♣ de très bonne qualité.
- 3♦              **NF**    10-18HL, 6 ou 7 cartes à ♦, ou 13-18HL et 5 cartes à ♦ de très bonne qualité.
- 3♥              **NF**    Naturel, 8-18HL (10-18HL vulnérable), 5+ cartes à ♥, même main que si vous étiez intervenu sur 1♠. Exemple\* : ♠4 ♥ARV94 ♦D1083 ♣973 → 3♥.
- 3♠              **F**        Attention (nouveau !) : Cue-bid, bicolore 5-5 ♥-♣ (idem Michaël précisé à 2♠).
- 3SA            **NF**    9 levées visibles sur entame ♠. Exemple : ♠R5 ♥86 ♦ARD10975 ♣A7.
- 4♣\*            **F**        Attention (nouveau !) : Cue-bid, bicolore 5-5 ♥-♦ (idem Michaël précisé à 3♣).
- 4♥              **NF**    Pour les jouer, pas nécessairement faible. Exemple\* : ♠- ♥ARD10765 ♦105 ♣RD96.

**Principe : Lorsque les adversaires se sont fittés à un bas palier  
et qu'on se trouve en situation de réveil anticipé,  
il faut par tous les moyens (raisonnables) relancer les enchères.  
Les partenaires défendront alors jusqu'au niveau permis par la Loi des atouts.**

<sup>1</sup>Le score de 110 en match par paires bat 1 de chute vulnérable (100), ou 2 de chute non vulnérables (100). Il permet donc aux adversaires, qui ne seront pas souvent contrés à ce niveau, de lutter par une enchère de sacrifice ou de marquer eux-mêmes 110. Cette différence n'existe pas en match par quatre, où 110 et 100 sont équivalents. C'est pourquoi, en match par quatre, on voit beaucoup moins de luttes acharnées contre des partielles.

<sup>2</sup> N'oubliez pas que vous êtes en position de « réveil anticipé ».