

4♥-P-P-?

Fiche en conformité avec le SEF 2024.

Sud	Ouest	Nord	Est
	4♥	passé	passé
?			

→ **4♥ est ici un barrage naturel à ♥** (et non un Texas, par exemple). En principe, ces barrages annoncent 8 cartes (parfois 7 commandées par ARD ou ARV). La force du jeu, 6 à 9H (12HL max) en 1^{ère} et 2^{ème} position, peut atteindre 12-13H (jusqu'à 15-16HL) en 3^{ème} ou 4^{ème} position. Ceci dit, cette enchère vient de l'adversaire : faut-il lui faire confiance ?

→ Le **Passé de Nord** signifie seulement qu'il ne possède pas une main permettant l'intervention. La fourchette de points est large, 0 à 16-17H... Avec une main forte et 3 cartes ou plus dans le barrage, il peut espérer un réveil par Contre du partenaire. On peut aussi passer si l'on visualise la chute, sans vouloir à tout prix jouer. Exemple : ♠54 ♥AR109 ♦A42 ♣R652 → le partenaire contrera ?

→ **La réponse d'Est**, Passé, est très ambiguë, car elle recouvre une large zone de 0 à 17HL. Elle signifie simplement que 4♥ lui convient...

→ La **défense de Sud**, même avec un beau jeu, est délicate, en raison de l'imprécision de la fourchette de points d'Est et de son partenaire Nord. Il faudra tenir compte de son jugement et de la vulnérabilité. Comme avec tout réveil, le jeu peut être nettement plus faible qu'en intervention. Le réveil par une couleur ne garantit que cinq cartes au niveau de 3, plutôt 6 au niveau de 4 ou 5. Attention à l'abus des interventions ou des réveils bicolores, qui sont toujours dangereux !

→ Rappel important : dans cette position, intervention ou réveil, un *contre* de Sud sera toujours d'appel.

- Passe **NF** Jusqu'à 18HL, sans meilleure enchère, par exemple avec 3 ou 4 cartes à ♥.
- X **F** D'appel, orienté plutôt vers les majeures, au moins 4-3 dans un jeu assez plat, avec au moins 9 points H(L). Avec une main faible, bien distribué, avec une main forte (16+HL), toute distribution. Exemple (*Bridgerama n° 516*, nov. 2024) : ♠A1087 ♥- ♦D10972 ♣A853 → X (10H, mais 2 levées de défense qui devraient suffire pour se manifester, même au niveau de 4). Ce contre d'appel est évidemment transformable en punitif par le partenaire (passe-trappe = Passe Blanche-Neige = Contre muet).
- 4♠ **NF** 6+ cartes à ♠ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.
- 4SA **F** Bicolore mineur au moins 5-5 (attention : dangereux... !)(SEF 2024, p. 80).
- 5♣ **NF** Requiert tout de même 6+ cartes à ♣ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.
- 5♦ **NF** Requiert tout de même 6+ cartes à ♦ et 9H (jusqu'à 15H). Plus on se rapproche du minimum de 9H, plus la couleur doit être longue et liée.

Principes : Après un barrage au niveau de 4 et Passe du n° 3, Contre en réveil est une enchère d'appel (transformable...). 4SA monte un bicolore mineur, comme en intervention.