

En finir avec les Réveils douloureux

1. Préambule :

Dans ce cours, nous allons explorer les réveils suivants :

- Après une ouverture de 1 à la couleur.
- Après 1X 1Y passe passe, c'est le réveil de l'ouvreur
- Après 1X 1Y 2Z passe passe, c'est le réveil du répondant

Nous allons expliciter ces différentes situations assez courantes à une table de bridge.

2. Les réveils du N° 4 :

2.1 Un peu de stratégie :

De nombreux joueurs semblent pétrifiés à l'idée que l'ouvreur peut être fort, d'autres sont persuadés que leur partenaire a du jeu, voilà grosso modo les deux grandes questions que l'on doit se poser avant de réveiller.

Mais voyons d'abord les risques d'un réveil et les raisons qui doivent motiver ce réveil.

Principe d'un réveil : Déclarer un contrat partiel ou de manche gagnant

Remarques :

Ceci constitue un objectif beaucoup plus restrictif que ceux poursuivis par une intervention, puisque cette intervention doit permettre :

- Déclaration d'un contrat gagnant,
- Préparation d'un contrat de sacrifice,
- Indication d'une bonne entame,
- Perturber la séquence adverse.

Voyons cela sur l'exemple ci-dessous

Exemple 1 :

Sur cette séquence, le réveil à deux Trèfles a permis aux joueurs Nord Sud de retrouver une manche à cœur, qui gagne avec une levée supplémentaire. Si les Est Ouest défendent à 5 Trèfles, sur une bonne défense, ils sont à quatre levées de chute, avec Sud qui aura contré avec délectation (vérifiez le avec les quatre jeux de la page suivante).

Que s'est-il passé ? Si Ouest avait été en intervention, cela n'aurait posé aucun problème. Ici le contrat de 1 Pique chute sur une très bonne défense (il suffit de raccourcir le déclarant à Trèfle : vérifiez le !). Bien que ce réveil paraisse légitime, il y a deux contre indications majeures :

- Relative longueur dans la couleur adverse,
- Une courte dans la majeure non nommée.

Sud Ouest Nord Est
 1P - - 2T
 X - 3C -
 4C Fin

♠ 4

♥ V10873

♦ D1083

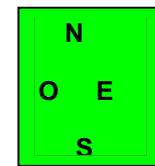
♣ 974

♠ D1095

♥ A42

♦ V64

♣ R86



♠ AV876

♥ RD95

♦ AR2

♣ 5

♠ R32

♥ 6

♦ 975

♣ ADV1032

Voici en résumé un tableau comparatif des objectifs et des inconvénients d'une intervention et d'un réveil.

	Interventions	Réveils
Objectifs	Déclarer un contrat gagnant	
	Préparer un contrat de sacrifice	Déclarer un contrat gagnant
	Indiquer une bonne entame	
	Gêner les adversaires	
Inconvénients		
	Risque de pénalité	Permettre aux adversaires de retrouver
	Aider le déclarant dans la conduite de son contrat	un meilleur contrat que celui où ils s'étaient arrêtés.

2.2 Avec quels jeux faut-il réveiller :

On réveillera (presque) toujours avec une valeur d'ouverture, la perspective de gagner une manche n'étant pas exclue.

Toutefois un cas intéressant peut se présenter : vous possédez la couleur du déclarant (5 cartes correctes) et votre partenaire ne s'est pas manifesté malgré sa courte. Dans ce cas la vulnérabilité sera un critère déterminant :

- On aura tendance à passer si l'adversaire est vulnérable et que nous sommes non vulnérable
- On essaiera de réveiller si on est vulnérable et qu'ils sont non vulnérable.

Voyons cela sur les deux exemples suivants :

Exemple 2 :

	Sud	Ouest	Nord	Est	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ RD1087								
♥ 84		1P	-	-		1P	-	-
♦ A103		Passé				1SA		
♣ R85								

Dans le deuxième cas, on ne peut pas prendre le risque de manquer la manche à 3SA, d'autant plus qu'en laissant jouer 1 Pique, on ne risque pas de s'enrichir.

Donc, avec des jeux inférieurs à l'ouverture, on réveillera chaque fois que l'on soupçonne le partenaire d'avoir passé avec du jeu ce qui implique que nous devons être court dans la couleur adverse (2 cartes au plus).

- 8-9H avec deux cartes au plus dans la couleur adverse, on réveille,
- Avec 3 cartes dans la couleur adverse, il sera sage de regarder son jeu et de ne réveiller qu'avec 10H et plus.

Attention, si vous avez au plus deux cartes dans une majeure non nommée, il sera prudent de passer.

Les critères d'un réveil : Le réveil est obligatoire avec une ouverture.

Sans l'ouverture, le critère principal est la teneur dans la couleur adverse.

Réveil à partir de 8H si deux cartes au maximum.

Pas de réveil en dessous de 10H si on possède 3 cartes dans la couleur adverse.

2.3 Avec quels jeux faut-il réveiller :

2.31 Les réveils par une couleur :

Par une enchère naturelle, couleur cinquième avec une force comprise entre 8 et 13H au palier de 1, et de 10 à 13H au palier de 2 sans saut.

Règle : Le réveil par une couleur dénie une belle ouverture, donc avec des jeux plus forts, il faudra d'abord contrer.

Remarque : Le réveil par une couleur à saut promet une petite ouverture avec 6 cartes au palier de 2 et 7 cartes au palier de 3.

Exemple 3 à 6 :

♠ RDV872	—Sud	Ouest Nord Est	♠ D98	Sud	Ouest Nord Est
♥ V42		1K - -	♥ A4		1C - -
♦ 3	2P		♦ 93	2T	
♣ R109			♣ RV10954		

♠ RDV8732	—Sud	Ouest Nord Est	♠ A8	Sud	Ouest Nord Est
♥ 54		1C - -	♥ AD10984		1T - -
♦ 3	3P		♦ D9	2C	
♣ RD9			♣ 954		

Résumé : Les réveils par une couleur sans saut vont de 8 à 13H. Ils ne dénie pas l'ouverture.

Ceux à saut décrivent une belle couleur sixième au palier de 2 et 7 cartes au palier de 3 dans une zone de 10 à 13H.

2.32 Les réveils à Sans Atout :

Ils montrent respectivement :

- 1SA : de 10 à 13HL, main régulière, pas forcément l'arrêt en majeure. Attention pour les mineures, essayez d'avoir l'arrêt.
- 2SA : 17-19HL, main régulière avec l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Exemple 7 à 9 :

♠ R108	—Sud	Ouest Nord Est	♠ D98	Sud	Ouest Nord Est
♥ D42		1P - -	♥ A4		1P - -
♦ AD109	1SA		♦ R943	1SA*	
♣ V109			♣ R1098	* Evitez le contre avec 2♥	

♠ R87	—Sud	Ouest Nord Est	♠ A82	Sud	Ouest Nord Est
♥ RD10		1C - -	♥ AD109		1K - -
♦ RD1098	2SA		♦ 982	X*	
♣ A9			♣ D54	*Pas d'arrêt Carreau pour pour 1SA.	

Remarques :

La zone intermédiaire (14-16HL) et la zone forte seront traités par un contre d'appel préalable suivi des Sans Atouts (sans saut 14-16HL, avec saut 20-21HL).

2.33 Les réveils par contre :

Ce contre est pratiqué avec des mains tricolores, courtes dans l'ouverture où des mains trop fortes pour un réveil naturel. : procédure comparable au contre d'intervention, mais à partir de 15HL au lieu des 19HL. Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 10 à 13 :

♠ RDV108	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A8	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A2		1T	-	-	♥ R1098		1K	-	-
♦ DV109	X*				♦ DV94	X*			
♣ R9	*On nomme les ♠ ensuite				♣ AV9	* Trop de jeu pour 1SA			

♠ R987	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A982	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD		1C	-	-	♥ AD109		1K	-	-
♦ RD109	X*				♦ 98	X*			
♣ AR9	* Trop de jeu pour 2SA				♣ A54	*Trop de jeu pour 1SA			

Remarques :

Dans tous les cas où il y a une hésitation entre un contre et un réveil par une couleur (main de 13-14HL), essayez d'anticiper les enchères. En effet, si vous devez nommer votre couleur ultérieurement à un palier supérieur au réveil, il faut que celle-ci soit solide. Voyons cela sur les exemples suivants :

Exemple 14 à 17 :

♠ AV742	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ 98	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A2		1T	-	-	♥ AR1098		1P	-	-
♦ DV10	1P*				♦ DV9	X*			
♣ R94	*On nomme les ♠				♣ R109	* On nommera les ♥			
♠ 10987									
♥ 5	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A982	Sud	Ouest	Nord	Est
♦ RD109		1C	-	-	♥ AD109		1K	-	-
♣ R1098	X*				♦ 98	X*			

* main idéale

*9H, support pour les 3

autres.

2.33 Les réveils par un Cue bid :

Ils seront effectués avec des mains bicolores avec les critères suivants :

- Bicolore Majeur sur ouverture mineure avec une petite ouverture (10-12H)
- Bicolore indéterminé fort sur ouverture majeure dans une main de 4 perdantes maximum.

Remarques :

On conservera le réveil à 2K sur l'ouverture à 1 Trèfle comme naturelle , 6 cartes, cela nous permet de garder de la souplesse.

Comme l'enchère de 2SA est prise comme naturelle forte, nous ne pouvons plus avoir de description précisée des bicolores.

La notion de bicolore fort sur ouverture majeure, vient du fait que le Cue bid est dévoreur d'espace, donc il est nécessaire de pouvoir jouer au palier de 3 en face d'une main faible.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 18 à 21 :

♠ 2	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A8	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ADV102		1P	-	-	♥ 3		1P	-	-
♦ ARV109		2P*			♦ ARDV9		2P*		
♣ A4		*Plus efficace que contre			♣ RV1092		* Plus efficace que 2SA		
♠ R10987	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A10982	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ARV109		1K	-	-	♥ AD1092		1K	-	-
♦ 109		2K*			♦ 982		2K*		
♣ 8		*Pour retrouver les ♥			♣ -		*Evident		

2.4 Comment répondre au réveil :

Il faut absolument conserver en mémoire que le réveil du partenaire peut provenir d'une main de 8H, donc il faudra être prudent en face de ce réveil.

2.41 Réponses au réveil par une couleur :

- 1SA : 10-12HL
- 2SA : 13-14HL
- Soutien au palier de 2 : 10-12 HLD
- Cue bid avec le fit : 13HLD et plus
- Cue Bid sans fit : 13HL et plus sans enchère naturelle possible
- Cue bid à saut : Fit 4 atouts et 13-15HLD

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 22 à 25 :

<p>♠ 82</p> <p>♥ AV102</p> <p>♦ AV10</p> <p>♣ D984</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1C</p> <p>- - 1P -</p> <p>1SA</p>	<p>♠ 76</p> <p>♥ RV4</p> <p>♦ V987</p> <p>♣ AD109</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1K</p> <p>- - 1C -</p> <p>2C</p>
<p>♠ 109</p> <p>♥ RV10</p> <p>♦ AV109</p> <p>♣ A1098</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1K</p> <p>1C - - 1C</p> <p>2K</p>	<p>♠ 109</p> <p>♥ RV102</p> <p>♦ A98</p> <p>♣ A1098</p>	<p>Sud Ouest Nord Est</p> <p>1K</p> <p>- - 1C -</p> <p>3K</p>

2.42 Réponses au réveil par 1SA ou 2SA :

Deux grandes écoles sont possibles :

- Soit appliquer les mêmes règles que sur les ouvertures
- Soit appliquer les règles de la séquence 1X 1SA passe ?

Pour une meilleure compréhension du système et ne pas rajouter des enchères supplémentaires, nous conviendrons que :

- Sur ouverture mineure, 2T Stayman tout le reste est Texas,
- Sur ouverture majeure, tout est Texas, le Texas impossible faisant office de Stayman.

Pour ces réponses, on décale de 4 points sur un réveil de 1SA et 3 points pour un réveil à 2SA.

Stayman à 12 HL sur le réveil à, 1SA et à 7 HL sur le réveil à 2SA.

Remarque : Notons qu'il sera fréquent de gagner 3SA à 23-24 points dans la ligne compte tenu de l'emplacement de la majorité des honneurs placés dans l'ouverture et de la répartition équilibrées des points permettant une bonne fluidité dans le jeu de la carte. Un peu de dynamisme au niveau des enchères ne peut donc vous nuire.

Voyons cela sur les exemples suivants :

Exemple 26 à 27 :

♠ RV109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ 109	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 10932				1C	♥ RV102				1P
♦ AV10	-	-	1SA	-	♦ A98	-	-	1SA	-
♣ A10	2T				♣ A1098	2C			
	Stayman pour retrouver les ♠					Texas impossible = Stayman			

2.42 Réponses au réveil par contre :

On conserve les principes de **zonage de la main et de la priorité aux couleurs majeures**, comme pour les réponses au contre d'appel. Toutefois, il faut déplacer ces zones, **décalées de 4 points vers le haut** par rapport au contre d'appel.

- Annonce d'une majeure sans saut : quatre cartes 0 à 11H
- Annonce d'une majeure avec saut : quatre cartes 12 à 14H
- Annonce d'une mineure sans saut : 0 à 11H
- Annonce d'une mineure à saut : 12 à 14H
- Annonce de 1SA : 8/9 à 12 HL, avec au moins une tenue dans la couleur d'ouverture, sans majeure quatrième.
- Annonce de 2SA : 13-15HL, double arrêt dans la couleur d'ouverture, sans majeure quatrième.
- Cue Bid : toute main de 13H sans enchère naturelle.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 26 à 29 :

♠ RD109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ D6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A87				1C	♥ RDV4				1T
♦ R1092	-	-	X	-	♦ A987	-	-	X	-
♣ 98	1P				♣ 862	2C			
♠ D109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ R109	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A10				1K	♥ A2				1K
♦ R109	-	-	X	-	♦ RV98	-	-	X	-
♣ D10984	1SA				♣ D1098	2SA			

Pour la deuxième séquence d'enchères, main de 12-14H sans quatre cartes à pique (on aurait contré en intervention) et sans 5 cartes (sinon on serait intervenu).

Pour la troisième enchère, vous avez l'arrêt carreau indiquez le à votre partenaire.

Résumé des réponses au contre d'appel :

Réponse sans saut jusqu'à 11H

Réponse avec saut de 12 à 14H

1SA de 8 à 12HL et 2SA de 13 à 15HL

Cue Bid à partir de 13H sans enchère naturelle

2.5 Comment développer les enchères :

Règle :

Le contreur s'engage à reparler s'il a effectué un contre préparatoire, à partir de 14H, ou avec fit dans la couleur répondue et un minimum de 13HLD

La suite des enchères est naturelle. Voyons cela sur plusieurs exemples.

Exemple 30 à 35 :

♠ ARD109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ RV108	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RD2		1K	-	-	♥ R4		1K	-	-
♦ 86	X	-	1C	-	♦ AV87	X	-	1C	-
♣ D8	1P				♣ D62	1SA			
	Trop de jeu pour 1♠ 1 ^{er} tour					Ne promet pas l'arrêt ♦			
♠ R109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ A9	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV107		1K	-	-	♥ RD97		1K	-	-
♦ 93	X	-	1C	-	♦ 98	X	-	1C	-
♣ AD108	2C				♣ AD1098	3C			
	Fit 13-16HLD					Fit 17-19HLD			

♠ R109	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ RDV1096	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD10		1K	-	-	♥ 97		1K	-	-
♦ AR103	X	-	1C	-	♦ A8	X	-	1C	-
♣ RV9	2SA				♣ AD10	2P			
	20-21HL avec arrêt					Montre 6 cartes à pique 17-19HL			

♠ A1098	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ RDV	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RD10		1K	-	-	♥ AD1098		1K	-	-
♦ 103	X	-	1C	-	♦ A8	X	-	1C	-
♣ ARDV	2K				♣ A109	2K			

Pas d'arrêt, demandons des

Demandons la valeur de sa réponse

renseignements au partenaire, surtout s'il a l'arrêt pour jouer 3SA.

3. Les réveils de l'ouvreur :

Comme souvent, nous allons restreindre notre propos de la façon suivante :

- L'ouverture a eu lieu au palier de 1, dans n'importe quelle couleur,
- L'intervention s'est faite à la couleur sans saut.

3.1 Analyse du passe du partenaire :

Les hypothèses possibles :

Il n'a pas de jeu, voir exemple 36.

Exemple 36 :

♠ 1096	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R1097	1K	1P	passee	-
♦ 876				
♣ D102				

Il a un peu de jeu mais n'a pas trouvé d'enchère à sa disposition, donc passe, voir exemple 37.

Exemple 37 :

♠ 1096	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 1097	1K	1P	passé	-
♦ AR6				
♣ D1032	Il manque l'arrêt ♠ pour 1SA.			

Il envisage de pénaliser l'adversaire et attend un contre de réveil de votre part : c'est la passe « blanche neige », voir exemple 38

Exemple 38 :

♠ A96	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V54	1K	2T	passé	-
♦ 86				
♣ RV932	Attente d'un contre de réveil.			

Une autre question peut se révéler utile : pourquoi notre adversaire de droite a-t-il passé lui aussi ?

Le plus souvent, c'est qu'il n'est pas fitté, dans ce cas c'est lui qui attend le réveil de l'ouvreur.

3.2 Faut-il ou non réveiller ?

Comme en position N°4, seuls deux types de mains méritent une action en réveil :

- Les mains fortes,
- Les mains distribuées.

3.21 Le réveil par 1SA :

Ce réveil montre une main régulière de 18-19H, sans promettre formellement l'arrêt (vous êtes placé avant le joueur qui va entamer). Voyons cela sur un exemple.

Exemple 39 :

♠ 1096	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R4	1T	1P	-	-
♦ AR9	1SA			
♣ ARV93	18-19HL.			

Il suffit de peu de chose en Nord pour gagner 3SA, un arrêt et 5 à 6 points.

- ♠ AD2 Le partenaire peut mettre directement 3SA. La suite des enchères
 ♥ V96 Est naturelle et non forcing. **Il n'y a pas de Stayman ni de Texas.**
 ♦ 7632
 ♣ 1084

3.22 Le réveil par contre :

Ce réveil ne garantit pas une main forte, ce contre peut provenir d'une main courte dans la couleur de l'intervention (cf passe Blanche neige).

Exemple 40 :

♠ 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD7	1K	1P	-	-
♦ D10973	X			
♣ AV93	Contre court à pique			

Le silence de votre partenaire et d'Est vous indique que les adversaires semblent en misfit, donc votre partenaire risque d'avoir un champ de piques.

Attention tout de même à ne pas trop en faire, surtout si vous avez un beau bicolore.

Exemple 41 :

♠ -	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ DV8	1K	1P	-	-
♦ RD543	2T			
♣ RDV97	Enchère naturelle, sachant que lorsque			

vous prendrez la main vous ne pourrez pas rejouer atout. De plus vous n'avez pas de grandes valeurs défensives.

3.23 Le réveil par un bicolore économique :

Ils sont ambigus en force, mais en principe rarement forts et peuvent provenir de jeux assez faibles si la distribution s'y prête bien. Voyons cela sur un exemple :

Exemple 42 :

♠ ARV74	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD76	1P	2K	-	-
♦ R87	2C			
♣ 3				

3.24 Le réveil par un bicolore cher où à saut :

Ils proviennent le plus souvent de beaux bicolore 5-5 voir 6-5 de 4 perdantes maximum. Attention pour le bicolore cher cela pourra être 5-4 si la main est très forte (20-23HL) et s'y prête bien. Voyons cela sur un exemple :

Exemple 43 :

♠ 9	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 6	1K	1P	-	-
♦ ARV987	3T			
♣ RD1093				

main très forte en attaque mais pauvre en levées de défense, allons y !

3.25 Comment répondre au contre de réveil :

Avec le passe Blanche neige, la transformation s'impose. Par contre, pour les autres cas, le partenaire de l'ouvreur ne doit pas oublier, que pour le moment, il n'a rien promis du tout. Il devra donc s'appliquer à donner le plein de sa main : voyons cela sur l'exemple suivant.

Exemple 44 :

♠ 942	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 6	1C	1P	-	-
♦ V98	X	-	3T	
♣ AD10983				

Nord doit faire un saut, car il a 9HL et une manche est probable si le partenaire arrête les piques avec une main de 17-18HL.

Les enchères à Sans Atout, sont positives et garantissent théoriquement l'arrêt de la couleur adverse. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

Exemple 45 :

♠ 942	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D76	1T	1C	-	-
♦ AV98	X	-	1SA	
♣ 983				

Cette enchère montre 5-7H et promet un arrêt à cœur, car on aurait dit 1SA avec 8H au tour précédent. Mais il faut 8-9H au palier de 2 comme l'indique l'exemple suivant.

Exemple 46 :

♠ RV2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D76	1K	2T	-	-
♦ 982	X	-	2SA	
♣ R983				

4. Les réveils du répondant :

Vous avez répondu à l'ouverture de votre partenaire et le Numéro 4 intervient (ou répond à l'intervention de son partenaire). L'ouvreur passe et la parole vous revient : que faites vous ?

Voici deux séquences de base sur lesquelles nous allons travailler.

Séquence 1

Sud	Ouest	Nord	Est
1T	-	1P	2C
-	-	?	

Séquence 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1T	1P	X	2P
-	-	?	

Le répondant est ici confronté aux deux problèmes habituels de joueur en réveil.

4.1 Faut il reparler ? Si oui par quoi ? :

Il faut remarquer le passe de l'ouvreur sur l'enchère du Numéro 4. Etant donné qu'une action de sa part avec une distribution élégante, on en déduit que sa distribution est plutôt plate.

D'autre part, s'il disposait de l'espace suffisant pour soutenir la majeure du répondant au palier de 2 (séquence 1), il n'est pas fitté par 4 cartes.

Sinon, au niveau de la séquence 2, il ne peut être fitté qu'avec un jeu très médiocre qui lui a paru insuffisant pour enchérir au palier de 3.

Le répondant ne devra donc compter chez l'ouvreur que sur une main banale et plutôt minimale. Toutefois, il reste une hypothèse qu'il faut garder en mémoire :

- L'ouvreur possède des valeurs et surtout la couleur enchérie par le Numéro 4 et attende un contre de votre part afin de prendre un juteuse pénalité. Voyons cela sur l'exemple ci dessous :

Exemple 47 :

♠ 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD108	1K	-	1P	2C
♦ AR982	?			
♣ R93				

Avec 7 levées probables dans sa main Sud, Sud attend le contre de réveil du partenaire.

4.2 Les principes de ce réveil :

Si le répondant a décidé de réveiller, ce qu'il fera s'il espère encore une manche ou défendre avantageusement la partielle, il doit appliquer les principes suivants :

Principes :

- 1. Seuls le contre et le Cue Bid sont forcing.**
- 2. Le Cue Bid promet un fit d'au moins 4 cartes et dénie 5 cartes dans la majeure de réponse.**
- 3. Le contre est quasiment systématique dès que le répondant possède 5 cartes dans sa majeure, mais ne les promet pas.**

Voyons cela sur quelques exemples :

Exemple 48 :

La main de Sud	♠ RV872	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ 876			1T	-
	♦ 98	1P	2K	-	-
	♣ AV3	X			

Sud ne doit pas baisser les bras et se battre, même s'il n'a pas l'assurance d'un fit chez son partenaire qui a ouvert. Le contre est la bonne option, permettant de jouer plusieurs contrats (3T,2SA,2P... voir 2C en fit 4-3).

Exemple 49 :

La main de Sud	♠ R1087	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ 876			1K	-
	♦ RV986	1P	2C	-	-
	♣ 3	3K			

Ici vous avez une enchère évidente, 3K qui est Non Forcing.

Exemple 50 :

La main de Sud	♠ R1087	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ 76			1T	-
	♦ AV	1P	2C	-	-
	♣ AD987	3C			

Ici vous avez un une bonne manche à demander si Sud a un arrêt cœur. Posez lui la question avec le Cue Bid.

4.3 Quelques pièges à éviter :

Attention aux séquences de type Canapé (4M et 6M dans une main de 7-8H). Ces enchères sont Non Forcing. Voyons les deux exemples suivants :

Exemple 51 :

La main de Sud	♠ V1087	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ 76			1K	-
	♦ 62	1P	2C	-	-
	♣ AD987	3T = 4 Piques et 6 Trèfles			

Autre séquence avec cette fois ci les Majeures.

Exemple 52 :

La main de Nord	♠ 87	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ R5			1T	-
	♦ R762	1P	2K	-	-
	♣ AD1092	2C = 5 Piques et 4 cœurs faible			

Cette fois ci, Sud ne peut avoir que 4 cartes à cœurs, donc 2P sera la préférence en Majeure, Non Forcing.

Vous pouvez aussi décrire de beaux bicolores limites, cf exemple ci-dessous :

Exemple 53 :

La main de Sud	♠ AV1087	Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ RD1095			1T	-
	♦ 2	1P	2K	-	-
	♣ 92	3C = 5 Piques et 5 cœurs limite.			

Rappelez vous le principe N°1, cette enchère ne peut être que Non Forcing.

Avec des mains Forcing de manche, il faut passer par le contre puis enchérir la nouvelle couleur . Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

Exemple 54 :

La main de Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AV1087					
♥ RD1095				1T	-
♦ 2		1P	2K	-	-
♣ A2		X	-	3T	-
		3C			

Ici Sud décrit un bicolore 5-5 de manche (cf contre préparatoire) car Nord a dénié 4 cartes à cœur.

Exemple 55 :

La main de Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AV1087					
♥ RD1095				1K	-
♦ 2		1C	2T	-	-
♣ A2		X	-	2P	-
		3C			

Ici Sud décrit un unicolore 6^{ème} de manche (cf contre préparatoire) car Nord a dénié 3 cartes à cœur. S'il avait eu 6 cartes et un jeu limite, il aurait mis 3C au second tour d'enchère : avec un jeu faible et 6 cœurs, on met 2 cœurs au second tour d'enchères.

Enfin une dernière séquence d'enchères à connaître pour éviter les pataquès éventuels.

Exemple 56 :

La main de Nord		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R98					
♥ AD109				1T	-
♦ 42		1P	2K	-	-
♣ A1052		X	-	2P	-

Ici priorité au fit retardé : Si sud a 4 cartes à cœur, c'est qu'il a 5 piques.

Enfin le dernier exemple à connaître :

Exemple 57 :



La main de Nord

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AD109			1T	-
♥ R98				
♦ 42	1C	2K	-	-
♣ A1052	X	-	2C	-

Si Sud a 5 cœurs, tout va bien, s'il a 4 cœurs et 4 piques, il va annoncer les piques à son tour d'enchères et vous retrouverez cette manche. S'il n'a pas de jeu vous allez jouer en fit 4-3 au palier de 2, tout n'est pas parfait.