10. Les Réveils

0.Introduction (les principes) :

Dans cet exposé, nous allons essayer de vous donner les mécanismes qui doivent être appliqués lorsque que vous êtes en situation de réveil.

Une petite définition : On appelle réveil, une enchère produite après deux passes.

Lorsque la séquence s'arrête au palier de 1 ou de 2, il faut absolument distinguer les deux configurations suivantes :

- Les adversaires sont fittés
- Les adversaires n'ont pas exprimé de Fit

Voyons cela sur un exemple simple pour un Fit adverse :

1♥ Passe **2**♥ Passe Passe **?**

1. Le nombre de points des adversaires est compris entre 18 et 22H. ***Celui de votre camp est aussi compris entre 18 et 22H.***
2. Ils ont un Fit au moins 8ème : par un calcul simple de probabilités, vous avez ***85% de chances d'avoir au moins un Fit 8ème***.

Remarque : s'ils ont un Fit 9ème , alors vous avez un Fit 8ème à 100% . Ce n'est plus un problème de probabilités mais de l'arithmétique. Sur vos 26 cartes restantes dans vos deux jeux, il vous en reste 22 à répartir dans les 3 autres couleurs : 8774 pour la répartition la plus probable.

Exemple 1 :

♠ **DX8642**

♥ **4**

♦ **D86**

♣ **D72**

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	**passe**	**2**♥	**passe**
passe	**2**♠		

Vous avez 6 cartes à Piques et les adversaires sont fittés. Les points sont répartis et vous avez de très fortes chances d'avoir un Fit à Pique. De plus, très souvent les adversaires enchériront à 3 Cœurs car vous leur avez volé leur contrat. Ils ne sont plus en sécurité.

Les deux adversaires sont non fittées :
1♥ Passe **1**♠ Passe
1 SA Passe Passe **?**
Ici vos adversaires sont non fittées, donc vous aussi vous serez le plus souvent non fittés : **Attention Danger.**
Donc, pour réveiller, on s'appuiera sur les principes suivants :
La somme des points de notre camp est le même que celui des adversaires.

En cas de Fit adverse, il faut réveiller dès que vous avez une courte dans leur couleur, même avec peu de points (c'est la somme globale qui intervient), votre partenaire aura le complément.

Les principales situations de réveil :

a. **Ouverture au palier de 1 à la couleur : Réveiller avec l'ouverture ou à partir de 7-8H avec une courte dans la couleur adverse.**
b. **Ouverture de Barrage : Le critère essentiel est la distribution avec une courte dans la couleur adverse ou un gros jeu.**
c. **Ouverture de 1 Sans Atout, réveiller avec de la distribution, exemple : (♠DV75432 ♥X ♦98 ♣876), réveiller à 2 Piques.**

1. Les Réveils primaires :

1.1 Après une ouverture de 1 à la couleur :

1.11 Quelques éléments supplémentaires de jugement

Avant de commencer par comment réveiller, voyons d'abord 3 types de séquence, et regardons le fit adverse et le réveil potentiel :

Fit Adverse					Le réveil
	Sud	Ouest	Nord	Est	
Certain	1♥	passe	2♥	passe	Presque Automatique
	Passe	?			
	Sud	Ouest	Nord	Est	
Inexistant	1♥	passe	1♠	passe	Rarissime
	1SA	?			
	Sud	Ouest	Nord	Est	
Hypothétique	1♦	passe	1♥	passe	Variable
	2♦	?			

Pour la dernière situation, essayez de visualiser le langage corporel de vos adversaires (il passe en courant, il hésite dans la surenchère etc…), c'est aussi un paramètre à prendre en compte. Un bon joueur de bridge sait reconnaitre ce genre de situation.

N'ayez pas peur de réveiller les morts : sur le long terme vous serez gagnant.

Voyons maintenant, deux critères secondaires qui vont vous permettre d'affiner votre jugement :

1. La vulnérabilité : ce qui change, par rapport aux barrages et compétitives pour la manche, c'est que vous vous battez pour un score partiel, donc c'est la chute qui va piloter votre décision.

La plus favorable ; Vert contre Vert, cela ne coûte rein (même contré moins 1)

La plus défavorable : Rouge contre Rouge, la chute coûte cher (si vous êtes conté vous battez toutes les partielles)

Les deux autres positions sont a peu près équivalentes avec un petit plus pour la position Vert contre Rouge (deuxième) par rapport à la position Rouge contre Vert (troisième position).

Cela peut paraître paradoxale, mais Rouge contre Rouge est dernier car le petit plus est la possibilité de remettre les adverses dans une bonne manche.

2. Le type d'épreuve : Paires ou Quatre.

Soyez actif en match par paires et prudent en match par quatre.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 2 :

♠ **R62**

♥ **3**

♦ **DVX874**

♣ **764**

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	1♠	passe
1SA	2♦		

Faut il réveiller, en match par paires ou par quatre.

Par paires, c'est obligatoire. Votre jeu ne joue qu'à Carreau, de plus votre partenaire est favori pour avoir 5 cartes à Cœur et il va entamer Cœur et ne rejouera probablement jamais Carreau en cours de jeu. Donc le contrat adverse gagne en sifflotant et avec des levées supplémentaires. Donc ici, vous avez de bonnes chances de ganer deux carreaux et si vous chutez ce sera d'une (ici Vert contre Vert, c'est une bonne chose). De plus, votre partenaire risque d'entamer Carreau si les adversaires surenchérissent et la chute devient plus probable.

Règle : dans les séquences de Misfit adverse, réveiller qu'avec une belle distribution

Exemple 3 :

♠ **R9**

♥ **DV92**

♦ **R984**

♣ **X64**

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	passe	1♠	passe
2♣	Contre		

Faut-il réveiller, en match par paires ou par quatre.

Par paires, c'est obligatoire. Vous avez deux couleurs quatrièmes vous permettent de jouer un contrat au palier de 2 avec de réelles chances de trouver un Fit 8ème.

En Match par 4, il faut faire une analyse plus complète :

Faites, dans votre tête un tableau, avec les points positifs et les points négatifs.

Ici les points positifs : Vert contre Vert, deux couleurs quatrièmes, possibilité de deux contrats au palier de 2.

Point négatif : risque de non Fit

Par contre avec cette main, il faut passer, il y a trop de contre-indications. Si votre partenaire n'a pas les Cœurs, votre contrat est au palier de 3, donc Danger.

Exemple 4 :

♠ R9
♥ DV92
♦ 984
♣ RX64

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	**passe**	**1♠**	**passe**
2♦	**Passe**		

1.12 Les différents réveils :

a. Voyons tout d'abord le cas d'une ouverture au palier de 1 à la couleur.

Contre : 7-8H et plus, court dans la couleur adverse

1X : au moins 5 cartes de 8 à 13HL

2X : au moins 6 cartes et une valeur de 9 à 12H

3X : au moins 7 cartes et une valeur de 11-12H

1SA : 10-12H

2SA : 17-19H

Maintenant, il nous reste à enchérir les mains bicolores (mains illimitées)

1♣ **passe passe 2♣ :** Bicolore **♦/♥**

1♣ **passe passe 2♦ :** Bicolore **Majeure**

1♦ **passe passe 2♦ :** Bicolore **Majeure**

1♥ **passe passe 2♥ :** Bicolore ♠ et une mineure

1♠ **passe passe 2♠ :** Bicolore ♥ et une mineure

Même développement qu'après une intervention.

Une variante avec des Michaels précisé :

- Ouverture de 1♣ **: 2♣** Bicolore ♦/♥ et **2♦** Bicolore **Majeure**
- Ouverture de 1♦ **: 2♦** Bicolore **Majeure**
- Ouverture de 1♥ **: 2♥** Bicolore ♣/♠ et **3♣** Bicolore ♦/♠
- Ouverture de **1♠ : 2♠** Bicolore ♣/♥ et **3♣** Bicolore ♦/♥

Ces enchères de bicolore se font à partir d'une main de 6 perdantes comme en intervention en deuxième position car votre partenaire est soit long dans la couleur adverse, soit il n'a pas d'enchère de contre et c'est l'ouvreur qui est fort.

Pour les enchères à Sans Atout :

Au palier de 1, le répondant n'envisage la manche qu'à partir de 12H. Les développements sont régis par la régle suivante :

Ouverture **mineure**, on **oublie** (Mineure oubliée **MinOu**)donc Stayman et Texas (le Texas n'est pas Forcing de manche, il peut être fait avec des mains ou on est certain que 1SA chute).

Ouverture Majeure, tout **Texas** (Tout Texas **MaTou**), le Texas impossible faisant office de Stayman.

Au palier de 2 (Rappel 2SA = 17-19H), mêmes enchères : le Stayman est Forcing de manche, pas le Texas. Les manches devront être demandées à partir de 7H.

Les développements après un réveil par contre :

Le N° 2 fera un Cue-Bid toutes les fois où il possèdera au moins 12H sans enchère naturelle de sa part, dans une main n'ayant pas permis un contre d'appel au premier tour et répondra comme sur un contre d'appel en décalant de 5 points les zones.

Voyons cela sur l'exemples suivant :

Exemple 5 :

♠ **RVX9**

♥ **DV9**

♦ **D84**

♣ **RX6**

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	**passe**	**passe**	**contre**
passe	**2♠**		

Quelques principes à respecter :

Si le contreur possède une valeur d'ouverture, il doit reparler même sur une réponse au plus bas palier de son partenaire.
Ce n'est qu'à partir de 12H que le répondant peut envisager de faire un saut ou un Cue Bid. Une réponse au palier minimum montre une main de 0 à 11H.
Un saut en réponse à un contre de réveil montre de 12 à 14 points et un jeu dont la distribution était inadéquate pour intervenir. De plus vous garantissez :
Seulement 4 cartes en Majeures au palier de 2
Cinq cartes en mineures.

b. Voyons maintenant les réveils sur 1SA d'ouverture.

C'est avant tout la distribution qui prime en faisant attention que les adversaires peuvent avoir jusqu'à 23-24H.

Pas de distribution, pas d'intervention

Pour ces réveils je vous préconise le système simple suivant :

- Contre : les Majeurs au moins 5-4
- Tout le reste naturel

c. Voyons maintenant les réveils sur un barrage adverse.

C'est avant tout la distribution et la courte dans la couleur adverse qui vont vous guider.

Attention : les adversaires ne semblent pas fittés, donc il y a de grandes chances que vous ne le soyez pas aussi.

2. Les Réveils scondaires :

Ceux-ci correspondent à des réveils après un passe de votre part au premier tour. Vous serez souvent obligé d'enchérir au palier de 2 voir de 3, donc attention.

a. Voyons maintenant le cas d'un réveil au palier de 2.

Dans ces types de séquences, nous allons utiliser trois enchères :

- Le contre : d'appel sur 2 ou 3 couleurs restantes
- Le réveil à la couleur : 5 cartes
- 2SA : bicolore sur deux couleurs

Voyons cela sur plusieurs exemples décrits page suivante.

Exemple 6 :

♠ 9
♥ RV42
♦ DV84
♣ RX62

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	passe	2♠	passe
passe	contre		

Ce contre est obligatoire, même en match par 4 .

Exemple 7 :

♠ R54
♥ 2
♦ DV84
♣ VX962

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	2♥	passe
passe	contre		

Ce contre est obligatoire, même en match par 4 : on ne laisse pas jouer 2 Cœurs par les adversaires quand on est Vert contre Vert (position favorable du réveil). Comme le dirait un grand professeur (Marc KERLERO), cette séquence est Forcing pour les adversaires. Certes vous n'avez que 7 points mais votre camp a entre 18 et 22H. De plus, un de vos adversaires va craquer et enchérir à trois Cœur, votre travail de sape a réussi.

Exemple 8 :

♠ RX54
♥ 432
♦ AD65
♣ 62

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	2♥	passe
passe	contre		

Même avec cette main, il faut contrer Vert contre Vert. Vous avez deux supports pour votre partenaire. Je le répète, on ne laisse pas jouer 2 Cœurs.

Voyons comment réagit le partenaire après ce contre de 2 Cœurs :

Exemple 9 :

♠ RX54
♥ 432
♦ AD65
♣ 62

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	2♥	passe
passe	contre	passe	2SA
passe	3♦		

♠ A63
♥ 98
♦ RX87
♣ AX86

Vous êtes 2à-20 en Nombre de points. Votre partenaire, n'ayant pas 4 cartes à pique, va enchérir à 2 Sans Atout, indiquant au partenaire de nommer sa mineure longue. Bien entendu avec une mineure cinquième on la nomme.

Un autre exemple de l'utilisation de l'enchère de 2 Sans Atout Bicolore :

Exemple 10 :

♠ 5
♥ RV432
♦ 65
♣ DX62

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passe	1♠	passe
2♠	2SA		

Certes vous allez jouer au palier de 3, mais votre partenaire est au courant, vous n'êtes pas intervenu au premier tour. De plus, ils peuvent surenchérir à 3 Piques dans un Fit 4-4 et des atouts 4-1 : vous aurez fait le job.

Mais vous pouvez aussi tomber sur la main suivante du partenaire :

♠ RDX8
♥ D95
♦ A962
♣ R9

Si les adversaires vont à 3 Piques, votre partenaire contre, pour une juteuse pénalité. Si vous aviez contré, il aurait certainement passé.

Par contre avec la main suivante, il serait très maladroit de réveiller par 2 Sans Atout, malgré votre 5-5 car vous imposeriez le palier de 3 Piques alors que vous pouvez jouer au palier de 2 : donc réveillez par 2 Piques, vous n'êtes pas en danger.

Exemple 11 :

♠ RV842
♥ 2
♦ 65
♣ DX862

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passe	1♥	passe
2♥	passe	passe	2♠

Par contre sur ce type de séquence, l'enchère de 2 Sans Atout ne garantit pas un 5-5 mineur, mais simplement un appel aux mineures, certainement 5-4 (votre partenaire n'a pas oublié que vous avez déjà passé).

Exemple 12 :

♠ 2
♥ 982
♦ RV94
♣ RX862

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	1♥	passe

2♥	passe	passe	2SA

Votre partenaire annonce sa première mineure de 4 cartes. S'il a 3 Trèfles et 3 Carreaux, il annonce 3 Trèfles.

On peut même le faire avec cette distribution et un 4-4 mineure.

Exemple 13 :

♠ 2
♥ V982
♦ RV94
♣ RX86

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	2♥	passe
passe	2SA		

Vous savez que votre partenaire est singleton Cœur et qu'il n'est pas intervenu à 1 Pique ou par contre, donc il a au moins une mineure quatrième et moins de 12H.

***Règle :* Quand deux couleurs ont été annoncées par les adversaires, deux Sans Atout est un bicolore 5-5. Si une seule couleur a été annoncée, alors 2 Sans Atout est un appel pour les deux couleurs les moins chères.**

b. L'attitude du partenaire :

Attention : le partenaire devra toujours partir du constat suivant : les points sont partagés et celui qui a réveillé, l'a souvent fait avec les points du partenaire.

DE LA PRUDENCE, ENCORE DE LA PRUDENCE, TOUJOURS DE LA PRUDENCE

Voyons cela sur un exemple simple :

Exemple 14 :

♠ R93
♥ 82
♦ AD94
♣ RV86

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passe	2♥	passe
passe	2♠	3♥	passe

Votre partenaire a certainement réveillé avec 5 cartes à Piques et vos points. Ce serait de la folie pure que d'enchérir à 3 Piques (vous n'êtes pas en sécurité distributionnelle). Votre partenaire a poussé les adversaires au palier de 3, respectez le !

3. Exercices d'application :

Pour chaque donne, les vulnérabilités sont indiquées par les couleurs **Rouge ou Verte**.

3.1 Les enchères :

Donne 1 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ R8	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AV73				1♦
♦ R752	Passe	Passe	contre	Passe
♣ 1032	?			

Votre enchère :_____

Donne 2 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ RV7	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D8				1♥
♦ RV83	Passe	Passe	contre	Passe
♣ A1062	?			

Votre enchère :_____

Donne 3 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ RD	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AV5				1♦
♦ 962	Passe	Passe	1♥	Passe
♣ RV864	?			

Votre enchère :_____

Donne 4 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ R942	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D1084				1♦
♦ 7	Passe	Passe	1SA	Passe
♣ RV732	?			

Votre enchère :_____

Donne 5 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ 109864	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V72				1♥
♦ 4	Passe	Passe	2SA	Passe
♣ AD53	?			

Votre enchère :_____

Donne 6 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ AV74	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV83		1♦	Passe	Passe
♦ R7	contre	Passe	2♣	Passe
♣ D96	?			

Votre enchère :_____

Donne 7 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ RV87	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 2		1♥	Passe	Passe
♦ ADV7	contre	Passe	1♠	Passe
♣ AV97	?			

Votre enchère :_____

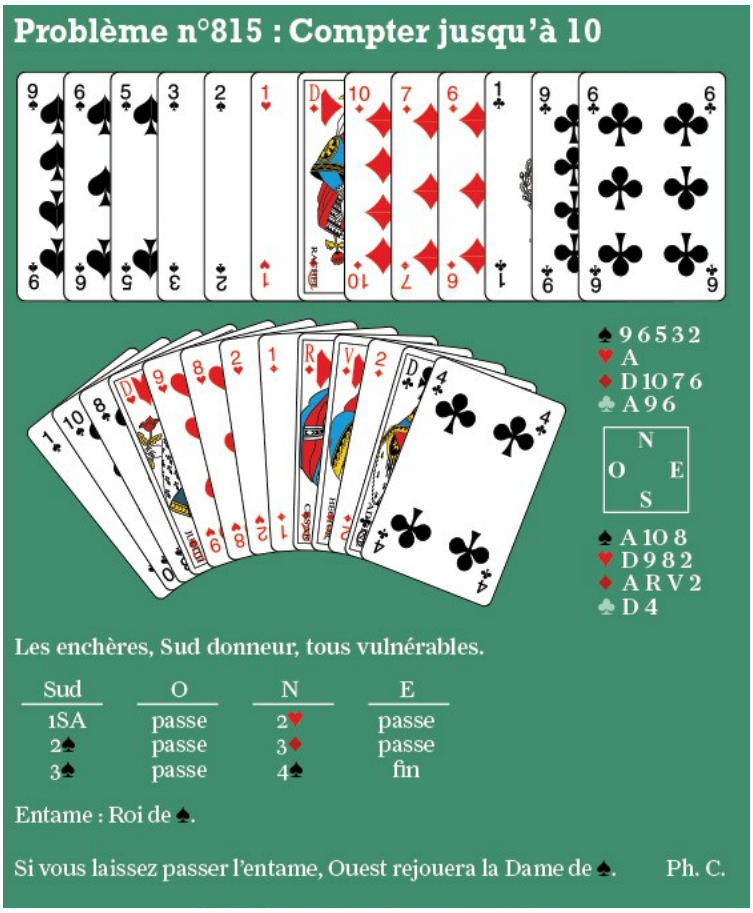
Donne 8 :

Vous êtes en Sud, votre jeu est le suivant et la séquence d'enchères vous est donnée.

♠ A6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ARD102		1♦	Passe	Passe
♦ 107	contre	Passe	1♠	Passe
♣ RDV9	?			

Votre enchère :_____

3.2 Jeu de la carte :



Mise sur la vois : Ouest a Roi, Dame et Valet de Pique. Comptez vos levées et essayez d'arriver à 10. Est fournit au deuxième tour de Pique.

Bibliographie :

Les réveils : Amour du Bridge M KERLERO

La Majeure Cinquième gagnante et tous ses secrets : P. SOULET & T. ROUFFET

Parcours Bridge : P. CROSNIER, M. BESSIS & V. COMBEAU

Donnes du Figaro Magazine