

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LE RÉVEIL après la séquence 1♥ - 2♥ - ?

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

Quand faut-il réveiller ? Et par quelle enchère ?

Dans cette situation, le réveil est une sorte d'intervention que l'on n'a pas pu faire sur 1♥, pour une raison ou pour une autre !

Exemple : ♠ RD5 ♥ 82 ♦ A1082 ♣ D753

Ici, une intervention par contre sur 1♥ est exclue car nous n'avons que 11 points et seulement trois cartes à Pique.

En revanche, en position de réveil, il paraît logique de se battre pour trouver une partielle dans notre camp, voire pour pousser nos adversaires à 3♥ qui seront peut-être plus difficiles à gagner. Le contre (d'appel) va pourvoir à cette nécessité.

Les différents réveils à votre disposition :

Passe : « désolé, partenaire, je n'ai toujours pas de quoi parler ! »

Contre : ce contre est probablement l'équivalent d'un contre au premier tour, mais par manque de points d'honneur ou un déficit distributionnel, il ne pouvait être fait.

2♠ : montre soit quatre cartes à Pique (ce qui justifie l'absence d'intervention au palier de 1) et un jeu permettant de découvrir un contrat partiel à Pique, soit cinq cartes et un jeu un peu trop faible pour intervenir au tour précédent !

2SA : décrit un bicolore mineur qui n'a pu être mentionné sur 1♥.

Deux raisons à cela : soit vous n'aviez que neuf cartes entre les deux couleurs, ce qui ne vous autorisait pas à une intervention directe (exemple : ♠ 9 ♥ 852 ♦ RD108 ♣ AD1095), soit parce que votre bicolore 5-5 n'était pas assez étoffé pour intervenir directement (♠ R2 ♥ 9 ♦ V10853 ♣ DV1095).

3♣ et 3♦ : cette fois-ci, ce réveil montre une bonne couleur sixième et pas de quoi intervenir au palier de 2, par manque de points principalement.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ R8 ♥ V82 ♦ A8532 ♣ RD2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♥	-	1♥	?			-	2 ♠ RD108 ♥ 852 ♦ D1063 ♣ R2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♥	-	1♥	?			-
S	O	N	E																								
-	2♥	-	1♥																								
?			-																								
S	O	N	E																								
-	2♥	-	1♥																								
?			-																								
3 ♠ V852 ♥ 8 ♦ RD109 ♣ D832	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♥	-	1♥	?			-	4 ♠ RV ♥ 82 ♦ DV108 ♣ RD862	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♥</td> <td>-</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♥	-	1♥	?			-
S	O	N	E																								
-	2♥	-	1♥																								
?			-																								
S	O	N	E																								
-	2♥	-	1♥																								
?			-																								

SOLUTIONS

1 Passe : vous n'aviez pas de quoi intervenir à 2♦ malgré vos 13 points, car il vous manquait un sixième Carreau (ou une couleur plus solide). Après le soutien à 2♥, il est toujours aussi dangereux de réveiller à 3♦. Voici une main banale du partenaire peu propice au contrat de 3♦ : ♠ D1075 ♥ R5 ♦ V4 ♣ 108543

2 2♠ : si vous aviez détenu un cinquième Pique, l'intervention à 1♠ aurait été évidente. C'est l'absence de cette cinquième carte qui vous a fait passer à votre premier tour d'enchère. En position de réveil, il faut cette fois se manifester et ces quatre belles cartes vous ont fait pencher pour un réveil naturel à 2♠, un bon contrat en face de : ♠ A53 ♥ 43 ♦ RV52 ♣ V1053

3 Contre : malgré le peu de points d'honneur, il ne faut pas hésiter à réveiller les enchères, surtout avec une courte dans la couleur adverse ! Ici, la distribution est parfaite. Remarquez d'ailleurs qu'avec une main plus forte, vous vous seriez manifesté dès le premier tour.

4 2SA : bien sûr, Est est contraint de parler au palier de 3. Mais le peu de points perdus à Cœur et la distribution 5-4 font pencher pour un réveil à 2SA, un appel aux mineures. Ce réveil n'est pas sans risque mais laisser jouer les adversaires au palier de 2 ne serait vraiment pas courageux.