

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LES PRINCIPES DU RÉVEIL APRÈS UNE OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

> PAR PHILIPPE
CRONIER

S	O	N	E
?	1♦	-	-
	-		

L'analyse de la situation

Vous êtes dernier à parler. Si vous passez, l'ouvreur jouera son modeste contrat. Que savez-vous des mains des autres joueurs ?

- Le partenaire de l'ouvreur a un jeu faible, moins de 5 points.
- Qu'est-ce qui a pu empêcher votre partenaire de se manifester ? Ou bien il n'a pas de jeu. Ou bien il n'a pas la distribution adéquate pour intervenir. Ce sera le cas en particulier **quand il sera long dans la couleur d'ouverture.**

Comment savoir dans quel cas vous vous trouvez ? C'est très logique : en étant attentif à votre propre longueur dans la couleur d'ouverture !

En d'autres termes,

- si vous êtes court dans la couleur de l'ouvreur, réveillez facilement, votre partenaire aura souvent du jeu ;
- si vous êtes long dans la couleur de l'ouvreur, soyez prudent, votre partenaire n'a pas pu se manifester alors que sa distribution pouvait l'y inciter.

Une fois prise la décision de réveiller, un principe simple guide votre choix d'enchère :

À l'exception du contre, les enchères de réveil au palier de 1 dénie une bonne ouverture.

Passons en revue les différents réveils possibles :

Les réveils à Sans-Atout

Les réveils à 1SA ou à 2SA sont naturels. Ils indiquent une main régulière.

- 1SA montre de (9)10 à 12(13) points H. L'arrêt dans la couleur de l'ouvreur est souhaitable.
- 2SA montre de 17 à 19 points H, l'arrêt dans la couleur adverse est obligatoire.

Les réveils par une couleur

Au palier de 1, ce réveil, limité à 12 ou 13 point H, promet en principe cinq cartes dans la couleur. Parfois, cependant, nous serons contraints d'annoncer une couleur seulement quatrième. Au palier de 2, on peut admettre d'être un peu plus fort si la distribution ne convient vraiment pas pour un contre d'appel :

♠ A83

♥ 5

♦ ADV95

♣ R754

S	O	N	E
2♦	1♠	-	-

Le réveil par Contre

Le Contre est sans doute le réveil le plus fréquent. Il s'utilise dans les conditions habituelles de distributions (courte dans l'ouverture, soutien pour la ou les majeures non annoncées) à partir de 8-9 points H. Et c'est la seule enchère disponible pour toutes les mains fortes (à partir de 14-15 points H).

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ R3 ♥ DV85 ♦ A104 ♣ 9863	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♥</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♥	-	-	2 ♠ R873 ♥ A105 ♦ 3 ♣ V7542	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	-	-
S	O	N	E																
?	1♥	-	-																
S	O	N	E																
?	1♦	-	-																
3 ♠ 82 ♥ RD107 ♦ 32 ♣ A8653	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	-	-	4 ♠ R5 ♥ D853 ♦ 1054 ♣ AR62	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	-	-
S	O	N	E																
?	1♦	-	-																
S	O	N	E																
?	1♦	-	-																

SOLUTIONS

1 Passe. Vous avez bien 10 points et l'arrêt à Cœur mais vos quatre cartes dans l'ouverture vous laissent penser que votre partenaire n'a pas beaucoup de jeu. Vulnérable, prenez votre chance de faire chuter Ouest sans vous mettre trop en danger...

2 Contre. Cette fois, votre singleton est le signe que votre partenaire a sans doute passé avec du jeu. Vous avez sept cartes entre les deux majeures et 8 points, votre Contre de réveil, bien que minimal, est tout à fait justifié.

3 1♥. Pas question de passer en dernier avec un doubleton dans l'ouverture et 9 points très corrects ! Pour autant, vous ne pouvez pas contrer, car votre relative faiblesse vous interdirait de reparler si Nord répondait 1♠. Vos quatre Cœurs sont beaux, n'ayez pas peur de les annoncer !

4 1SA. Laisser jouer 1♦ non vulnérable avec 12 points dans cette position n'est pas très audacieux ! Que dire ? Contre est très dangereux avec deux cartes à Pique seulement, le réveil à 1♥ dans quatre mauvaises cartes est à éviter. Reste 1SA, qui montre le caractère régulier de votre jeu et votre force.