

Séance 22

LES RÉVEILS DIRECTS

Programme de la séance

- Réveils sur une ouverture à la couleur au palier de 1
- Principes de développement
- Réveils sur 1SA
- Réveils après une ouverture de barrage

Un joueur est dit en position de réveil quand, dernier de parole, un Passe de sa part établit le contrat final.

Exemples :

S	O	N	E		S	O	N	E
1♠	2♣	P	P		1♣	P	1♥	P
?				<i>Sud est</i>	2♥	P	P	?
<i>en position</i>					<i>Est est en position de réveil</i>			
<i>de réveil</i>								

Cette séance ne traite que des réveils directs, c'est-à-dire après une ouverture et deux Passes.

Exemples :

S	O	N	E		S	O	N	E
1♣	P	P	?		3♥	P	P	?
<i>Réveil sur une ouverture au palier de 1</i>					<i>Réveil sur une ouverture au palier de 3</i>			

Réveils sur une ouverture à la couleur au palier de 1

Après une ouverture à la couleur au palier de 1 :

- **L'annonce d'une couleur sans saut** montre 8-13HL, avec en principe au moins cinq cartes.
- **L'annonce d'une couleur à saut** montre 11-13HL et six belles cartes.
- **1SA** montre 10-13HL, une main régulière et en principe l'arrêt dans la couleur adverse.
- **2SA** montre 17-19HL, une main régulière et l'arrêt dans la couleur adverse.
- **Le Contre** s'emploie avec
 - Soit au moins 8HL dans une main tricolore (courte dans la couleur adverse)

- Soit la valeur de l'ouverture, sans autre réveil possible.

Exemples :

S	O	N	E
1♦	P	P	?

①

②

③

④

♠ R10763 ♥ 8 ♦ A63 ♣ V972 1♠ un réveil évident, limité à 13HL.	♠ 72 ♥ RV94 ♦ R973 ♣ A96 1SA main régulière de 10-13HL avec l'arrêt Carreau.	♠ A986 ♥ R853 ♦ 72 ♣ D104 Contre avec peu de jeu mais un support dans les trois autres couleurs.	♠ 2 ♥ ARV97 ♦ A94 ♣ R1073 Contre la main étant trop forte pour réveiller par 1♥.
---	---	---	---

Première donne de la séance (22.1)

22.1	Donneur : O	Vul : P	JF D - Donne 13			
	♠ V 6 2 ♥ 10 9 3 ♦ A R 7 2 ♣ R 4 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A R 7 5 3 ♥ A R ♦ 10 8 5 4 ♣ V 9 Entame : 5 de Pique	♠ D 10 4 ♥ D V 4 ♦ D 6 3 ♣ A 8 6 2	♠ 9 8 ♥ 8 7 6 5 2 ♦ V 9 ♣ D 10 7 5	1SA	1♠	Passe	Passe
			1SA : 10 – 13HL réguliers, avec l'arrêt Pique.			

Sud fait la première levée et se compte en plus trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle immédiates. Pour trouver la septième levée, il peut affranchir une levée d'honneur à Cœur ou espérer une répartition 3/3 des Carreaux. La seconde solution présente l'inconvénient d'affranchir la levée de chute en cas d'échec, car l'adversaire pourrait encaisser, quand il reprend la main, quatre levées de Pique, deux levées de Cœur et la levée de Carreau affranchie. Mieux vaut donc jouer Cœur : Sud l'emportera pour peu que les Piques soient répartis 5/2.

Score : 1SA = ► 90 NS

Principes de développement

Ils sont très similaires à ceux pratiqués sur l'intervention correspondante.

- **Après l'annonce d'une couleur :**
 - Les changements de couleur sont forcing et promettent quatre cartes et 8HL au palier de 1, cinq cartes et 12HL aux paliers supérieurs.
 - 1SA promet 8-12HL et 2SA à saut promet 13-14HL.
 - Le soutien simple montre 8-12HLD et les soutiens à saut sont des enchères distributionnelles.
 - Le cue-bid montre au moins 13HLD et un soutien dans la couleur de réveil, ou au moins 13HL sans meilleure enchère.
- **Après l'annonce des Sans-Atout :** *dans un souci de simplicité, demandez aux élèves de se comporter comme sur une ouverture à Sans-Atout en utilisant le 2♣ Stayman et les Texas majeurs, en adaptant naturellement la zone de points en réponse. Attention, c'est une petite différence par rapport à ce qui est préconisé dans le SEF.*
- **Après le Contre :** le principe est que le Contreur doit une enchère à son partenaire s'il a la valeur d'une ouverture correcte. Celui-ci répondra donc au palier minimum avec tous les jeux qui ne permettent pas d'espérer une manche si le Contreur n'a pas ce type de main.

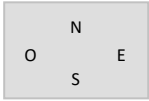
Deuxième donne de la séance (22.2)

22.2	Donneur : E	Vul : NS	JF D - Donne 14			
	♠ R 4 ♥ 6 2 ♦ R D 10 7 5 2 ♣ R 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 9 8 6 ♥ 9 5 4 ♦ V 9 6 4 ♣ 10 3		♠ A D 5 ♥ R V 10 7 3 ♦ 8 ♣ D V 8 6	Passe 3SA	Passe	3♦	1♥ Passe
Entame : 4 de Cœur	♠ 10 7 3 2 ♥ A D 8 ♦ A 3 ♣ A 9 7 4		3♦ : 11-13HL, six belles cartes. 3SA : pour les jouer, avec l'arrêt Cœur.			

À la tête de deux levées de Cœur après l'entame et deux levées de Trèfle, le déclarant doit développer cinq levées de Carreau pour gagner la manche. Il tire donc l'As de Carreau et rejoue Carreau : lorsqu'Ouest fournit à nouveau il place le 10, ce qui lui permet d'avoir l'assurance que celui-ci ne reprendra plus la main, même s'il possède le Valet quatrième. Ayant ainsi évité tout risque qu'Ouest, l'adversaire dangereux, ne puisse traverser le Roi de Pique, il peut revendiquer dix levées lorsque l'impasse fonctionne, par hasard.

Score : 3SA +1 ► 630 NS

Troisième donne de la séance (22.3)

22.3	Donneur : O	Vul : EO	JF D - Donne 15			
	♠ R 10 4 ♥ D 7 5 4 ♦ 9 3 ♣ A V 10 8		Sud	Ouest	Nord	Est
				1♦	Passe	Passe
			Contre	Passe	1♥	Passe
			1♠	Passe	4♣	
♠ D 6 3 ♥ A 10 9 3 ♦ D V 10 2 ♣ R 9	 ♠ 7 5 ♥ 8 2 ♦ R 8 6 4 ♣ 7 6 5 4 3		Contre : le réveil à 1♠ est limité à 13HL. 1♥ : il est nécessaire que le partenaire ait une bonne ouverture pour jouer une manche, et il devra alors enchérir à nouveau sur 1♥. 1♠ : 14 – 18HL, cinq cartes.			
Entame : Dame de Carreau	♠ A V 9 8 2 ♥ R V 6 ♦ A 7 5 ♣ D 2					

Les adversaires possèdent en tout 15H, et l'entame de la Dame de Carreau en tête de séquence montre que le Roi de Carreau est en Est. Les autres honneurs sont donc en Ouest, car cet adversaire a ouvert. Le déclarant prend l'entame et laisse filer le Valet de Pique, puis donne deux autres tours d'atout en finissant en main. Il présente ensuite la Dame de Trèfle et Ouest ne peut s'opposer à la réalisation de quatre levées dans la couleur : Sud ne concèdera que l'As de Cœur.

Score : 4♣ + 2 ► 480 NS

Quatrième donne de la séance (22.4)

22.4	Donneur : O	Vul : T	JF D - Donne 16			
	♠ R V 5 ♥ D 9 8 ♦ 7 5 3 ♣ A D V 2		Sud	Ouest	Nord	Est
				1♦	Passe	Passe
			Contre	Passe	2♦	Passe
			3SA			
♠ A 8 4 ♥ A 5 2 ♦ R V 10 9 8 ♣ 10 6	 ♠ 10 9 6 3 ♥ 10 7 6 4 ♦ 6 2 ♣ 8 5 4		2♦ : le cue-bid est nécessaire car un saut à 2SA promettrait l'arrêt Carreau.			
Entame : Valet de Carreau	♠ D 7 2 ♥ R V 3 ♦ A D 4 ♣ R 9 7 3					

Le déclarant est à la tête de six levées mineures et doit donc établir trois levées en majeure pour gagner son contrat. La défense peut gagner la course à l'affranchissement si elle est vigilante : Ouest doit prendre de l'As dès que Sud joue une couleur majeure, et faire tomber le second arrêt Carreau du déclarant. S'il ne le fait pas, le déclarant passera immédiatement à l'affranchissement de l'autre majeure après avoir « volé » une levée.

Score : 3SA - 1 ► 100 EO

Réveils sur 1SA

Les techniques décrites ici sont celles utilisées en réveil sur l'ouverture de 1SA. Toutefois, vous pouvez signaler qu'elles sont les mêmes que les techniques d'intervention sur cette ouverture : les critères de réveils sont seulement atténués.

Après une ouverture de 1SA et deux Passe, le camp du joueur en position de réveil a entre 16 et 25H, quelle que soit la force du joueur en réveil lui-même.

Les points du camp en réveil étant mieux placés derrière l'ouvreur que devant, les meilleurs réveils sont donc les mains faibles et distribuées.

Les techniques de réveil sont les suivantes.

- **Le Contre** est classiquement punitif mais son caractère aléatoire rend son emploi peu fréquent.
- **2♣** est une enchère conventionnelle appelée « **Landy** ». Elle montre un bicolore majeur au moins 5/4.
- **2♦, 2♥, 2♠ et 3♣** sont des enchères naturelles, qui montrent (5)6 cartes.

Exemple :

♠ A10863
♥ DV96
♦ 2
♣ 864

S	O	N	E
1SA	P	P	2♣

Landy (appel aux majeures)

Réveils après une ouverture de barrage

Ici aussi, les techniques décrites sont celles utilisées en réveil : les techniques d'intervention sur les ouvertures de barrage sont les mêmes, et promettant seulement plus de jeu. Par exemple, l'intervention par 2SA sur un 2 faible promet 16-18H et non 13-16HL comme en réveil.

- **Les enchères de réveil à Sans-Atout** sont naturelles, 3SA montrant toujours l'envie de jouer ce contrat (avec un jeu régulier ou non).

Exemple :

♠ A94
♥ R6
♦ AD72
♣ V1064

S	O	N	E
2♠	P	P	2SA

13-16HL régulier, l'arrêt Pique

- **L'annonce d'une couleur** sans saut est limitée à 15HL.
- **Le Contre** est d'appel, et de plus en plus fort lorsque le palier de l'ouverture augmente.

Exemple :

♠ RD4
♥ 76
♦ AR1074
♣ AD7

S	O	N	E
4♥	P	P	X

D'appel, mais Ouest passera facilement avec un jeu régulier