

*REVEILS A BAS PALIER*



## REVEILS A BAS PALIER AU 2<sup>ème</sup> TOUR D'ENCHERES

### I - LES CONDITIONS DU REVEIL

Un joueur est en position de réveil quand, dernier à parler, un « passe » de sa part établirait le contrat final.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♠	Passe	1SA
Passe	2 ♥	Passe	Passe
?			

Sud peut maintenant décider de « réveiller » les annonces car, s'il passe, on joue 2♥. Nord ou Sud, à leur premier tour de parole, n'étaient pas en position de réveil mais d'intervention.

Lorsque vos adversaires s'arrêtent dans un contrat partiel au niveau de 1 ou de 2 vous pouvez en déduire, sans effort excessif, qu'ils n'ont pas plus de 24 points d'honneurs. Le plus souvent ils disposeront d'une force globale comprise entre 18 et 22 points.

Autrement dit, quel que soit votre jeu, vous savez que les honneurs sont à peu près équitablement répartis entre les 2 camps et que les points que vous n'avez pas sont chez votre partenaire, même si celui-ci n'a jamais rien dit !

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V 6 5				1 ♥
♥ 6	Passe	2 ♥	Passe	Passe
♦ D 5 4 3	?			
♣ V 7 4 3				

*A moins que le camp Est/Ouest ne joue au bridge que depuis moins d'un quart d'heure, Nord possède fatalement du jeu pour expliquer l'apathie adverse (entre 10 et 16 points H environ) et c'est sa distribution qui l'a empêché d'intervenir. Il avait en particulier trop de Cœurs pour contrer d'appel et, surtout, à son tour de parole il ne savait pas encore que le camp Est / Ouest allait limiter ses ambitions au niveau de 2 : à ce stade, Est pouvait encore posséder 20 points, et Nord a sans doute jugé toute manifestation trop périlleuse.*

*On peut parfaitement imaginer chez ce dernier :*

♠ D 9 3 2

♥ A 7 3

♦ R V 7

♣ A 9 2

*Et l'on s'aperçoit que 2 ♠, aussi bien que les 2 ♥ des adversaires, sont absolument sur table.*

On en déduit que si les critères nécessaires à une intervention (et en particulier les critères distributionnels) sont assez stricts, on sera, en contrepartie, **beaucoup plus souple en ce qui concerne les réveils**, qui sont infiniment moins dangereux puisque l'on connaît alors le potentiel de la ligne adverse, et donc également le sien.

**Le principal élément de décision sera la présence ou l'absence de fit chez les adversaires.** En effet lorsque Est / Ouest possèdent 8 cartes à Pique, Nord / Sud n'en ont que 5 : comme ils possèdent 26 cartes en tout, il leur en reste 21 à se partager entre les trois autres couleurs. Mis à part le cas malchanceux (et rare) où ils posséderont 7 Cœurs, 7 Carreaux et 7 Trèfles, **ils détiendront également un fit au moins 8<sup>ème</sup> quelque part !**

De la même façon en cas de fit 9<sup>ème</sup> ou de double fit dans un camp, le fit adverse est cette fois devenu une certitude arithmétique.

Si l'on reprend notre exemple, le réveil en Sud est rendu obligatoire par la connaissance, non seulement d'un minimum de points en Nord, mais aussi d'un fit très probable dans notre camp, induit par l'existence du fit adverse (et même si Nord possède 4 Cœurs-3-3-3, on peut toujours jouer 2 ♠ avec 7 atouts sans risquer la catastrophe).

Par un raisonnement similaire on s'aperçoit que **lorsqu'un camp est en situation de misfit, l'autre l'est presque toujours aussi**. Pour cette raison en gardant la même main en Sud, mais en modifiant la séquence :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V 6 5				1 ♥
♥ 6	Passe	1SA	Passe	Passe
♦ D 5 4 3	?			
♣ V 7 4 3				

**Il n'est cette fois plus question de réveiller !**

*Est n'ayant que 5 Cœurs et Ouest pas plus de 2, Nord en a au moins 5 : il n'aura donc que rarement une couleur 4<sup>ème</sup> annexe, et même dans ce cas il n'y aurait pas toujours intérêt à réveiller puisque l'on pourrait alors permettre au camp Est / Ouest de récupérer son fit et, sans doute, un contrat meilleur qu' 1 SA. Pour ranimer les enchères sur ce type de séquence il faut posséder une distribution très offensive (couleur 6<sup>ème</sup>, bicolore 5/5, etc.).*

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 5 4		1 ♣	Passe	1 ♠
♥ 5	Passe	1SA	Passe	Passe
♦ D V 10 7 6 5	2♦			
♣ 7 5 4				

*On était trop faible pour intervenir à 2 ♦ sur 1 ♠. Maintenant que l'on sait que Nord a du jeu, il est temps d'entreprendre quelque chose avec cette main beaucoup plus efficace en face du mort qu'en flanc. La qualité et surtout la longueur des Carreaux nous permettent de ne pas trop craindre le misfit. Par ailleurs le contrat d'1 SA, où Nord aurait sans doute trouvé un petit Cœur à entamer, ne semblait pas mauvais pour l'adversaire, cette fois.*

## II - LA TECHNIQUE DES REVEILS

Une fois prise la décision de réveiller, il faut choisir son enchère. Le principe des enchères de réveil est très simple : le réveil prend en général la signification de l'intervention correspondante au tour précédent, mais **atténuée en force ou en distribution**, ce qui justifie que cette intervention n'ait pas été produite...On dispose de 3 enchères de réveil.

### A - LE CONTRE

Le contre de réveil est la seule enchère dont la signification change parfois d'un tour à l'autre. En effet l'intervention par « contre » est toujours un appel aux couleurs non nommées. **En réveil le contre est d'appel sur une enchère adverse à la couleur. En revanche il est punitif sur une enchère adverse à Sans-Atout.**

#### 1 - Après une enchère adverse à la couleur

##### a) Particularités de la main du contreur

Le contre, **d'appel**, permet de laisser le partenaire choisir parmi les couleurs non nommées. Bien sûr on ne sera pas aussi exigeant sur la qualité des soutiens qu'on l'est pour un contre d'appel en intervention. Par exemple la séquence d'enchères suivante :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♠
Passe	2 ♠	Passe	Passe
X			

Pourra provenir de deux sortes de mains :

♠ 6  
 ♥ R V 7 6  
 ♦ D 7 6 5 3  
 ♣ R 4 3

*La distribution est bonne mais on était trop faible pour contrer 1 ♠.*

♠ 7 5 4  
 ♥ A V 6 5  
 ♦ R D 5 4  
 ♣ R 3

*On avait trop de Piques et pas assez de Trèfles pour intervenir. La quasi-certitude de trouver un fit et un peu de jeu en Nord autorise maintenant une action.*

Il est important de remarquer que ce réveil, qui va pourtant nous faire jouer au niveau de 3, est nettement moins dangereux qu'un contre d'appel immédiat n'imposant que le niveau de 2, mais se pratiquant dans une situation inconnue où le partenaire peut très bien ne posséder ni jeu, ni fit.

### b) la réaction du partenaire du contreur

Face à un contre de réveil vous devez avoir deux principes présents à l'esprit :

D'une part votre force, même importante, n'est jamais une réelle surprise pour votre partenaire. Celui-ci a réveillé *avec votre jeu*. En d'autres termes, plus vous avez de points en face d'un réveil, moins votre partenaire en a lui-même ! Du coup les seules enchères positives que vous produirez sont celles qui vous seront dictées par une surprise distributionnelle.

2 exemples :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 7 3		1 ♥	Passe	2 ♥
♥ A V 7 4	Passe	Passe	X	Passe
♦ R 10 5	2 ♠			
♣ R 5				

*Avec son singleton à Cœur, Nord a dû faire un effort considérable pour réveiller. Inutile de le punir par un saut intempestif à 3 ♠, couleur où il n'est même pas certain qu'il possède 4 cartes.*

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 10 9 8 5 2		1 ♥	Passe	2 ♥
♥ A 8 3	Passe	Passe	X	Passe
♦ 5	3 ♠			
♣ A R 9 6				

*Cette fois votre passe sur 2 ♥, justifié par la mauvaise qualité de votre couleur, n'était malgré tout guère téméraire. Une manche est possible avec une courte à Cœur et une dizaine de points en face, et vous ne devriez pas être trop en danger au palier de 3.*

D'autre part le contreur n'ayant pas toujours une distribution optimale pour réveiller, il faut éviter de prendre une option trop définitive en annonçant des couleurs seulement 4èmes à un palier élevé.

Si l'on part du principe qu'un camp où les deux joueurs ont passé au premier tour n'a pas la force suffisante pour jouer un contrat à 2 Sans-Atout, il est logique de conférer à cette enchère, en réponse au contre de réveil, le sens conventionnel suivant : je supporte à peu près les 2 mineures, sans avoir de préférence bien marquée pour l'une des deux. Exemple :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 4		1 ♥	Passe	2 ♥
♥ V 8 7	Passe	Passe	X	Passe
♦ V 7 5 2	2SA			
♣ A 10 6 3				

*Pourquoi choisir entre 3 ♣ et 3 ♦ ? Laissons ce soin au partenaire, qui peut posséder :*

♠ D 10 8 3  
 ♥ 9 2  
 ♦ A D 10 6  
 ♣ D 9 5

*ou l'inverse en mineure...*

## 2) Après une enchère adverse à Sans-Atout

Après une enchère adverse à Sans-Atout, synonyme le plus souvent de misfit dans la ligne opposée, le contre de réveil est **punitif**. Il indique que le contreur a un **jeu fort**, et qu'il a été privé de parole au tour précédent parce qu'il était **long dans la couleur annoncée immédiatement devant lui**. Si les enchères en restent là, le partenaire du joueur qui a contré devra le plus souvent entamer dans la couleur du mort.

Deux séquences de cette nature :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
Passe	1SA	Passe	Passe
X			

*Il ne s'agit pas ici d'un « petit contre » pour les majeures, mais bien de l'indication d'une longueur à Carreau dans une main forte. C'est plutôt l'ouvreur qui a les majeures !*

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Passe	1♠
Passe	1SA	Passe	Passe
X			

*Avec un jeu fort et un soutien pour les couleurs rouges, Sud aurait contré au premier tour. Avec un jeu faible il serait très dangereux de se manifester maintenant, le camp Est / Ouest semblant misfitté. Le contre a donc comme seule justification l'expression d'un jeu fort avec le plus souvent 5 cartes à Pique.*



## B – L'ANNONCE D'UNE COULEUR

Les exigences de l'intervention à la couleur sont assez strictes. Elles sont assouplies en réveil, soit quant à la force générale du jeu, soit en termes de distribution ou de qualité de couleur : il est possible d'annoncer en réveil une couleur seulement 5<sup>ème</sup> au palier de 2. Au palier de 3 il faudra quand même posséder une couleur 6<sup>ème</sup> . Attention cependant à bien « lire » la séquence adverse, car le réveil par une couleur reste dangereux.

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 5 4		1 ♦	Passe	1 ♠
♥ D V 9 6 5	Passe	2 ♦	Passe	Passe
♦ 7 6	2 ♥			
♣ A D 5				

*S'il était hors de question d'intervenir à 2 ♥ au premier tour en dépit de la force équivalente à une ouverture, il semble temps de réveiller, Nord ayant forcément quelques points, même si le doute subsiste sur la présence ou l'absence de fit chez l'adversaire.*

*En revanche un réveil serait beaucoup plus discutable si Ouest avait redemandé 1 SA, le risque de misfit général ayant considérablement augmenté.*

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 4 3		1 ♥	Passe	1 ♠
♥ 7 6	Passe	2 ♠	Passe	Passe
♦ 6 4	3 ♣			
♣ R 9 6 4 3 2				

*Nord a du jeu et au maximum un doubleton à Pique. Comme il n'est pas intervenu à 2 ♦, ce serait bien le diable qu'il n'ait pas au moins 2 Trèfles !*

Parfois on peut être amené à réveiller au palier de 2 dans 4 cartes seulement. Il faudra alors être assuré du fit adverse :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D V 10 3				1 ♥
♥ A 7 4	Passe	2 ♥	Passe	Passe
♦ 5	2 ♠			
♣ D 8 6 5 4				

*Avec le singleton à Carreau il serait extrêmement dangereux de réveiller par contre. Dire 2 ♠ ne comporte que peu de risques : si Nord est court à Pique, il se souviendra de notre silence au premier tour et pourra chercher un autre contrat. Dès qu'il aura 3 cartes à Pique, le contrat devrait être jouable.*

**Mais attention :**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 10 4				1 ♠
♥ D 4	Passe	2 ♠	Passe	Passe
♦ R V 9 6 5	<b>Passe</b>			
♣ A 5 4				

*Les raisons qui vous avaient fait rejeter une intervention à 2 ♦ restent valables, malgré la connaissance du fit adverse : votre couleur 5<sup>ème</sup> n'est pas bien bonne, et rien n'oblige Nord à posséder un fit à Carreau. De plus l'orientation générale de votre main est défensive : il sera beaucoup plus facile de trouver 6 levées pour battre 2 ♠ que 9 pour gagner 3 ♦.*

## C – LE REVEIL A 2 SA

Excepté sur la séquence 1« x » – Passe – Passe – 2 SA où l'enchère de 2 SA est naturelle, celle-ci indique un bicolore composé théoriquement des deux couleurs les moins chères, mais sans obligatoirement cinq cartes dans chaque couleur (condition exigée en revanche en intervention).

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 4 3				1 ♠
♥ 5	Passe	2 ♠	Passe	Passe
♦ A D 6 5	2SA			
♣ R V 9 5 3				

*Si l'on contraît, Nord répondrait évidemment 3 ou 4 ♥...*

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 3				1 ♠
♥ 5 4	Passe	2 ♠	Passe	Passe
♦ R V 9 7 6	2SA			
♣ D 9 8 5 4				

*Intervenir à 2 SA au premier tour aurait été plus que suicidaire, mais maintenant que le partenaire est connu avec un jeu fort, l'enchère est pratiquement sans risque.*

## **CE QU'IL FAUT RETENIR**

- En réveil, la force n'a pratiquement pas d'importance.
- Lorsqu'un camp est fitté, l'autre l'est presque toujours également. Même chose en cas de misfit. On réveillera donc très volontiers sur les séquences de fit adverse, mais il faudra une très belle distribution dans le cas contraire.
- Méfiez-vous lorsque votre partenaire réveille, surtout lorsqu'il a déjà eu l'occasion d'intervenir et qu'il ne l'a pas fait : il s'attend à ce que vous ayez du jeu.

**REVEILS A BAS PALIER AU 2<sup>ème</sup> TOUR D'ENCHERES – EXERCICES**

**Vous êtes en Sud :**

1) ♠ R 8 7 4 3 ♥ 7 4 3 ♦ A D 6 ♣ 7 4	<b>Sud</b>  Passe ?	<b>Ouest</b> 1 ♣ 2 ♥	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
2) ♠ D 7 5 3 2 ♥ R V 6 ♦ R 6 3 ♣ 6 3	<b>Sud</b>  Passe ?	<b>Ouest</b> 1 ♦ 2 ♣	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
3) ♠ A 4 3 ♥ D 9 6 5 ♦ 7 4 ♣ R D 6 3	<b>Sud</b>  Passe ?	<b>Ouest</b> 1 ♦ 1 SA	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♠ Passe
4) ♠ A 4 3 ♥ 6 5 ♦ R V 6 4 ♣ A 7 4 2	<b>Sud</b>  Passe ?	<b>Ouest</b> 1 ♣ 2 ♥	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
5) ♠ A 3 2 ♥ R V 8 5 4 ♦ 5 ♣ A D V 6	<b>Sud</b>  1 ♥ ?	<b>Ouest</b>  2 ♦	<b>Nord</b>  Passe	<b>Est</b>  1 ♦ Passe
6) ♠ R 5 4 ♥ A D 5 ♦ R V 6 5 4 ♣ 6 3	<b>Sud</b>  Passe ?	<b>Ouest</b> 1 ♥ Passe	<b>Nord</b> Passe 2 ♣	<b>Est</b>  2 ♥ 3 ♥
7) ♠ A D 6 5 ♥ D V 6 5 ♦ 5 ♣ R 5 3 2	<b>Sud</b>  Passe Passe ?	<b>Ouest</b>  1 ♠ Passe	<b>Nord</b> Passe 2 ♦	<b>Est</b> 1 ♣ 1 SA Passe
8) ♠ 6 5 ♥ R V 6 5 ♦ D 6 4 3 ♣ 7 4 3	<b>Sud</b>  Passe Passe ?	<b>Ouest</b>  1 ♠ Passe	<b>Nord</b> Passe X	<b>Est</b>  1 ♣ 1 SA Passe

**REVEILS A BAS PALIER AU 2<sup>ème</sup> TOUR D'ENCHERES**  
**SOLUTIONS DES EXERCICES**

**Vous êtes en Sud :**

1) ♠ R 8 7 4 3 ♥ 7 4 3 ♦ A D 6 ♣ 7 4	<b>Sud</b>  Passe 2 ♠	<b>Ouest</b> 1 ♣ 2 ♥  <i>Les Piques étaient trop creux pour intervenir avec si peu de jeu et de distribution, mais maintenant que les adversaires sont faibles et fittés, le réveil est obligatoire.</i>	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
2) ♠ D 7 5 3 2 ♥ R V 6 ♦ R 6 3 ♣ 6 3	<b>Sud</b>  Passe <b>Passe</b>	<b>Ouest</b> 1 ♦ 2 ♣  <i>Nord a certes du jeu mais rien ne prouve qu'Est/Ouest soient fittés : le risque de trouver un singleton Pique en Nord n'est donc pas négligeable.</i>	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
3) ♠ A 4 3 ♥ D 9 6 5 ♦ 7 4 ♣ R D 6 3	<b>Sud</b>  Passe <b>Passe</b>	<b>Ouest</b> 1 ♦ 1 SA  <i>Réveiller serait un suicide, même en tournoi par paires car les 2 camps seront misfittés neuf fois sur dix. Le contre serait en outre punitif avec des piques.</i>	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♠ Passe
4) ♠ A 4 3 ♥ 6 5 ♦ R V 6 4 ♣ A 7 4 2	<b>Sud</b>  Passe <b>X</b>	<b>Ouest</b> 1 ♣ 2 ♥  <i>Pas question de laisser Est/Ouest dans un bon contrat. Le contre laisse le choix à Nord entre les Carreaux et les Piques, mais ne promet nullement 4 Piques.</i>	<b>Nord</b> Passe Passe	<b>Est</b> 1 ♥ Passe
5) ♠ A 3 2 ♥ R V 8 5 4 ♦ 5 ♣ A D V 6	<b>Sud</b>  1 ♥ <b>X</b>	<b>Ouest</b>  2 ♦	<b>Nord</b> Passe	<b>Est</b> 1 ♦ Passe
6) ♠ R 5 4 ♥ A D 5 ♦ R V 6 5 4 ♣ 6 3	<b>Sud</b>  Passe <b>Passe</b>	<b>Ouest</b> 1 ♥ Passe	<b>Nord</b> Passe 2 ♠	<b>Est</b> 2 ♥ 3 ♥
7) ♠ A D 6 5 ♥ D V 6 5 ♦ 5 ♣ R 5 3 2	<b>Sud</b>  Passe Passe <b>Passe</b>	<b>Ouest</b>  1 ♠ Passe	<b>Nord</b> Passe 2 ♦	<b>Est</b> 1 ♣ 1 SA Passe
		<i>Nord, qui a réveillé sur un misfit, possède au moins 6 carreaux, et donc peu de jeu puisqu'il n'est pas intervenu sur 1 ♥</i>		

8)	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 6 5				1 ♣
♥ R V 6 5	Passe	1 ♠	Passe	1 SA
♦ D 6 4 3	Passe	Passe	X	Passe
♣ 7 4 3	<b>Passe</b>	<i>...et entame Pique : non ce n'est pas un contre d'appel.</i>		
<i>Nord est bourré de jeu et de Piques expliquant son silence initial.</i>				