

Les réveils

Contributions



(C)
Didier BESNARD

Principes

- Réveiller c'est parler après 2 Passes
- On peut réveiller au 1er ou au 2ème tour d'enchères
- Les enchères s'arrêtent si on ne parle pas

Exemples

Après une ouverture à SA

S	O	N	E
1SA	P	P	?

Après une ouverture à la couleur

S	O	N	E
1♠	P	P	?

Au niveau 2

S	O	N	E
1♠	P	2♠	P
P	?		

Au niveau 3

S	O	N	E
3♠	P	P	?

Au niveau 2 après SA

S	O	N	E
1♣	P	1SA	P
P	?		

**Pourquoi
réveiller ?**

Etudes

Sud :15/17H
 Ouest : ?
 Nord : Moins de 7H
 Est : ????

S	O	N	E
1SA	P	P	?

Sud :12/23H
 Ouest : ?
 Nord : Moins de 4/5H
 Est : ????

S	O	N	E
1♠	P	P	?

Ouest

♠ 8 5 3

♥ A V 7

♦ R 8 6 4

♣ A R 2

Sud :12/15H
 Ouest : ?
 Nord : De 5 à 10H
 Est : ????

S	O	N	E
1♠	P	2♠	P
P	?		

Sud :12/23H
 Ouest : ?
 Nord : De 5 à 10H
 Est : ????

S	O	N	E
1♣	P	1SA	P
P	?		

Le réveil

1- Après une ouverture à SA

2- Après une ouverture de 1 à la couleur

Le réveil

1ère partie

1- Après une ouverture à SA

Sud : 15/17H (16)
 Ouest : ?
 Nord : 0/7H (4)
 Est : ?????

S	O	N	E
1SA	P	P	?

1er principe

La main peut (doit) être faible

2ème principe

La main doit être irrégulière

Est

♠ V 8 5 2

♥ D V 7 4 2

♦ 7 5 4

♣ 8

4 H

Irrégulier

2 pts de courte

Les points possibles

en Ouest (en moyenne)

$$40 - 4 - (16) - (4) = (16)$$

Les points sont répartis en 20/20

Les points derrière le SA sont valorisés

Est

♠ A V 5 3

♥ R V 7 4 2

♦ D 5 4

♣ 6

11H

Irrégulier

2 pts de courte

Les points en Ouest

$$40 - 11 - (16) - (4) = (9)$$

En (moyenne)

Les points sont répartis en 20/20

Les points sont devant le SA

La main d'EST est dévalorisée

1er constat : Après l'ouverture de 1SA, et après 2 Passes, les points sont souvent répartis 20/20

Exemples

Après une ouverture à SA

1er principe :

La main peut (doit) être faible - **A partir de 6 points H**

Voire moins en cas de bicolore 5/5 ou 5/6

S	O	N	E
1SA	P	P	?

2ème principe :

La main doit être irrégulière et comporter au moins 2 points de courte (Règle du 2 de Mel).

On ne doit pas passer avec un singleton

Est

♠ R V 10 8 5 3

♥ 7 4

♦ R 7 5 4

♣ 8

2♠

7 H (< 10)

Une couleur 6ème

3 pts de courte

Bicolore

Plus que parfait

Est

♠ D 8 5

♥ D V 7 4 2

♦ A 7 5 4

♣ 8

2♥

9 H (<10)

Bicolore

2 points de courte

Est

♠ R D 5

♥ A V 7 4 2

♦ R 5 4

♣ D 5

Passe

15 H (>10)

Main très belle

1 point de courte

Jeu de défense

Comment

Réveiller ?

- Par une enchère naturelle. Le contrat sera joué devant l'ouvreur
- Par une enchère artificielle

Il existe de nombreuses conventions d'intervention en réveil.
Il convient de les mettre au point avec votre partenaire

Une manière simple

- On a une couleur 6 ème. On l'annonce de manière naturelle
- On a une belle couleur 5ème. On l'annonce de manière naturelle
- On a un bicolore majeure, on enchérit 2 ♣ « Landy »
- On a un bicolore majeure/mineure **5/5**. On enchérit de la majeure
- Avec un bicolore majeure/mineure **4/5**. On Contre.

- On a une couleur 6 ème. On l'annonce de manière naturelle.

Est

♠ A V 10 8 5 3

♥ 7 4 3

♦ R 7 5

♣ 8

8 H
1 singleton
Parfait

S	O	N	E
1SA	P	P	2♠

Est

♠ R V 8

♥ D 10 7 4 3 2

♦ 7 5

♣ 8 7

6 H
Une vilaine 6ème
2 doubletons
Limite

S	O	N	E
1SA	P	P	2♥

Est

♠ 10 8 5

♥ 7 4

♦ A R 10 9 7 5

♣ 8 2

7 H
Une très belle 6ème
2 doubletons
Pas de points perdus

S	O	N	E
1SA	P	P	2♦

- On a une belle couleur 5 ème. On l'annonce de manière naturelle.

Est

♠ V 8 5 3
♥ R D 10 9 3
♦ 7 5 2
♣ 8

6H
Une belle couleur
Un bicolore
1 singleton
Parfait

S	O	N	E
1SA	P	P	2♥

Est

♠ 8 5 3
♥ A R 10 4 3
♦ 9 8 7
♣ 8 2

7 H
Une très belle couleur
Un doubleton
Pas de points perdus
1 point de courte

S	O	N	E
1SA	P	P	Passe

Est

♠ A 8 5 3
♥ 10 9 8 3 2
♦ A 5 2
♣ 8

8H
Une vilaine 5ème
1 singleton
Un bicolore
Pas de points perdus
Limite

S	O	N	E
1SA	P	P	2♥

Faire attention à la vulnérabilité

- On a un bicolore majeure, on enchérit 2 ♣ « Landy »

Est

♠ V 10 9 3 2
♥ R D 10 4 3
♦ 7 5
♣ 8

6 H

Un singleton
Un doubleton
Pas de points perdus ds les courtes
Des cartes intermédiaires
Parfait

S	O	N	E
1SA	P	P	2♣

Est

♠ D 7 6 5 2
♥ R D 8 4 3
♦ 7 5
♣ 8

7H

Pas de points perdus ds les courtes
Pas de cartes intermédiaires
Main limite

S	O	N	E
1SA	P	P	2♣

Est

♠ 10 9 5 3 2
♥ D 7 6 4 3
♦ R 5
♣ 8

5 H

2 couleurs anémiques
Des points fragiles
Passe

S	O	N	E
1SA	P	P	Passe

- On a un bicolore majeure/mineure **5/5**. On enchérit de la majeure

Avec

Est

♠ R D 9 3 2

♥ 7 6

♦ V 10 9 4 3

♣ 8

6H

Une belle majeure 5ème

3 pts de courtes

S	O	N	E
1SA	P	P	2♠

Ou avec

Est

♠ V 10 9 3 2

♥ 4 3

♦ R D 10 8 3

♣ 8

6H

Une belle mineure 5ème

3 pts de courtes

Et toujours
PAS DE POINTS PERDUS

Le réveil par Contre (après concertation préalable avec votre partenaire)
 On peut utiliser le contre en réveil avec un bicolore 4 majeure / 5 mineure

Ouest

♠ R D 7 3
 ♥ 4 2
 ♦ V 4 2
 ♣ A D 7 8

Est

♠ 9 8 5
 ♥ D V 10 7
 ♦ A D 10 7 5
 ♣ 4

Ouest

♠ R D 7 3
 ♥ 9 4 2
 ♦ V 2
 ♣ A D 7 8

Exemples

S	O	N	E
1SA	P	P	X
	2♣		2♦

Au moins 3 cartes dans chaque mineure ou chaque Majeure

S	O	N	E
1SA	P	P	X
	2♥		Passe

Pour jouer en mineure (au moins 3 cartes dans chaque min), la réponse obligatoire est 2♣
 Pour jouer en majeure (au moins 3 cartes dans chaque Maj), la réponse obligatoire est 2♥

Puis Passe ou Rectifie

FINN

Ref :

« Le Système d'Enseignement Français expliqué et commenté » de Bessis, Cronier, Quantin.

« La majeure cinquième » de Michel Lebel

« Les Cue-bids » de Marc Kerlero

« Les 20 conventions essentielles » de Bessis, Cronier, Kerlero, Libbrecht et Lorenzini