

## LEÇON N°22 : LES RÉVEILS DIRECTS

Un joueur est dit en position de réveil si, dans l'éventualité où il passe, c'est l'adversaire qui jouera le contrat final.

Exemples :

S	O	N	E
1♠	2♣	P	P
?			

*Sud est en position de réveil*

S	O	N	E
1♣	P	1♥	P
2♥	P	P	?

*Est est en position de réveil*

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

Exemples :

S	O	N	E
1♣	P	P	?

*Réveil sur une ouverture au palier de 1*

S	O	N	E
3♥	P	P	?

*Réveil sur une ouverture au palier de 3*

### A. Les 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.

♠ R4  
 ♥ 62  
 ♦ RD10752  
 ♣ R52  
 ♠ V986  
 ♥ 954  
 ♦ V964  
 ♣ 103  
 N      ♠ AD5  
 O      ♥ RV1073  
 E      ♦ 8  
 S      ♣ DV86  
 ♠ 10732  
 ♥ AD8  
 ♦ A3  
 ♣ A974

1 JF n°D.13			
Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	E
-	-	2♦	1♥
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♦ : le réveil à la couleur est limité à une petite ouverture.  
 2SA : proposition de manche naturelle.  
 3SA : maximum, Nord accepte la proposition.

### Entame : 4 de Cœur

A 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.

**3SA +1 : 430 NS**

- 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.

♠ V62  
 ♥ 1093  
 ♦ AR72  
 ♣ R43  
 ♠ AR753  
 ♥ AR  
 ♦ 10854  
 ♣ V9  
 N      ♠ 98  
 O      ♥ 87652  
 E      ♦ V9  
 S      ♣ D1075  
 ♠ D104  
 ♥ DV4  
 ♦ D63  
 ♣ A862

2 JF n°D.14			
Donneur : O		Vul : N/S	
S	O	N	E
1SA	1♠	-	-
	-	-	-

1SA : 10 – 13HL réguliers, avec l'arrêt Pique.

### Entame : 5 de 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.

**1SA = 90 NS**

- **2SA** montre 17-19HL, une main régulière et l'arrêt dans la couleur adverse.
- **Le Contre** s'emploie avec
  - Soit plus de 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, la 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♥.

♠ R104  
 ♥ D754  
 ♦ 93  
 ♣ AV108  
  
 ♠ D63  
 ♥ A1093  
 ♦ DV102  
 ♣ R9  
  
 N                      ♠ 75  
 O                      ♥ 82  
 E                      ♦ R864  
 S                      ♣ 76543  
  
 ♠ AV982  
 ♥ RV6  
 ♦ A75  
 ♣ D2

3 JF n°D.15			
Donneur : O		Vul : E/O	
S	O	N	E
	1♦	-	-
X	-	1♥	-
1♠	-	4♣	-
-	-		

X : le réveil à 1♠ est limité à 13HL.  
1♠ : 14 – 18HL, cinq cartes.

**Entame :** Dame de Carreau

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.  
**4♦ +2 : 480 NS**

4	JF n°D.16		
Donneur : O	Vul : T		
S	O	N	E
	1♦	-	-
X	-	2♦	-
3SA	-	-	-

- 1♦ : 13HL rendent l'ouverture obligatoire.
- 2♦ : le cue-bid est nécessaire car un saut à 2SA promettrait l'arrêt Carreau.

## Entame : Dame de Carreau

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.

3SA -1 : 100 EO

## B. Les réveils sur 1SA

Après une ouverture de 1SA et deux Passes, 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 moins 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 :

	S	O	N	E
♠ A10863	1SA	P	P	2♣
♥ DV96				
♦ 2				
♣ 864				
	<i>Landy (appel aux majeures)</i>			

Les critères de réveil sont atténués par rapport à ceux d'une intervention, mais la technique est identique : cette main serait par exemple un peu trop faible pour intervenir par 2♣ Landy.

### C. Les réveils après une ouverture de barrage

Les enchères de réveil à Sans-Atout sont naturelles.

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*