

LES REVEILS APRES OUVERTURE 1 A LA COULEUR

A. Ouverture 1 à la couleur suivie de 2 « Passe »

1. Le contexte

Les deux hypothèses de base :

- En moyenne, le camp de l'ouvreur possède 18-20H (14-16H pour l'ouvreur et 4H pour son partenaire). Dans la ligne adverse chacun estime, à 2H près, le nombre de points H de son partenaire.
- En moyenne, le camp de l'ouvreur possède 7 cartes dans la couleur d'ouverture. Dans la ligne adverse chacun connaît le nombre de cartes détenues par le partenaire dans cette couleur.

Les inférences du **Passe** du partenaire (joueur N°2) :

- A partir de **4** cartes dans la couleur d'ouverture, en général, on **Passe**. Le partenaire n'est pas intervenu avec une main distribuée (**courte** dans l'ouverture), il est probablement au minimum de sa valeur potentielle.
- Avec une **courte** dans la couleur d'ouverture, le partenaire possède probablement une main régulière ou semi-régulière puisqu'il n'est intervenu, ni la couleur, ni en **Contre**. Main qui peut aller jusqu'à 15H (mais pas au-delà) puisqu'il n'est pas intervenu à **1SA**. Il faut donc considérer un réveil.

2. Les réveils avec les mains distribuées

2-1 A la couleur

Sans saut : à partir de 6H, couleur au moins cinquième.

Saut en majeure : valeur d'une ouverture, avec une couleur sixième consistante. Proposition de manche.

2-2 Contre

Main tricolore ou assimilée, à partir de 10HS

C'est le partenaire qui choisit la couleur d'atout, sa couleur la plus longue.

En conséquence, la main est directement évaluée en points HS en ajoutant aux points H, la différence du nombre de cartes entre les deux couleurs les plus courtes (points S). Soit en pratique à partir de 7H, rarement 6H (5-4-4-0).

2-3 Cue-bid (Bicolores 5-5)

Bicolores avec au moins une majeure.

1♣	2♣ (5♥ et 5♠)	1♦	2♦ (5♥ et 5♠)
1♥	2♥ (5♠ et 5♣ / ♦)	1♠	2♠ (5♥ et 5♣ / ♦)

Silence étonnant des joueurs N°2 et N°3. A considérer au préalable.

3. Les réveils avec les mains régulières

Elles indiquent la distribution régulière de la main. En revanche, sa valeur est très rarement une découverte pour le partenaire (voir 1. Le contexte).

- 11 / 14H : **1SA** (avec un demi-arrêt).
- 15 / 17H : **Contre** suivi de **1SA** (avec un arrêt). **Contre** suivi de **Passe** sur une réponse au niveau de **2**.
- 18 / 20H : **2SA** à saut (avec un arrêt).

4. Les développements

Le réveil est fondé sur les deux hypothèses de base (voir 1. Le contexte). Ces hypothèses sont **connues des deux joueurs**. Chacun doit donc adapter ses enchères à la **valeur combinée des deux mains**, c'est-à-dire ne jamais considérer **sa main** comme si on ignorait tout de celle du **partenaire**. On en connaît l'essentiel à partir des enchères adverses, et des conventions d'intervention personnelles.

Le but de ce type de réveils est de trouver un fit au plus bas niveau, ou de faire surenchérir l'adversaire. S'il le fait, **le but est atteint**, et on ne poursuit pas les enchères, sauf selon la loi des levées totales (**total** des longueurs des fits respectifs). Ceci posé, les conventions sont **analogues** à celles après les interventions directes. Mais, en principe, on ne soutient pas un réveil sans saut à **la couleur**, et en réponse au **Contre** il faut une main distribuée **et** au moins 12H pour un **saut au niveau de 2**.

B. Après le soutien majeur au niveau de 2

1. L'ouvreur Passe

1-1 Le contexte

1♥ P 2♥ P
P ?

Le camp de l'ouvreur possède en moyenne 22H, et un fit 8 cartes.

Il reste au camp adverse, **21** cartes dans les **3** autres couleurs (26 – 5). Ces **21** cartes procurent un fit de **8** cartes, sauf dans un seul cas (partition 7-7-7). Cette partition représente statistiquement moins de **7%** des cas.

Donc il existe un fit d'au moins **8** cartes dans plus de **93%** des cas.

Avec une **courte** dans couleur adverse, un réveil s'impose, **quasi-impératif**.

1-2 Les réveils

A la couleur : couleur cinquième, **même médiocre**.

1♥ P 2♥ P
P 2♠ (♠D97xx ♥xx ♦Axxx ♣xx) ou (♠V7xxx ♥xx ♦Axx ♣RXx)

Contre: tricolore ou assimilé.

1♥ P 2♥ P
P X (♠Dxxx ♥xx ♦RDXx ♣RXx) ou (♠DVxx ♥x ♦AVxx ♣DXxx)

2SA (après **Passe**) : bicolore mineur **5-4 / 4-5**

1♠ P 2♠ P
P 2SA (♠xx ♥xx ♦ADXx ♣RV98x) ou (♠Vxx ♥x ♦AVXx ♣DV9xx)

2. Les pré-réveils du joueur N°4 (OBAR BIDS)

Avec une **courte** dans la couleur adverse, le joueur N°4 anticipe un réveil :

- à la couleur : couleur cinquième **déclarable** (indication d'entame).

1♥ P 2♥ 2♠ (♠RDV9x ♥xx ♦xxx ♣xxx)

- **Contre** : tricolore ou assimilé.

1♥ P 2♥ X (♠Axxx ♥x ♦R98x ♣DVxx)

- bicolore à **2SA** : bicolore **5-5 indéterminé**.

1♠ P 2♠ 2SA (♠x ♥AX9xx ♦xx ♣AX98x)

Le partenaire déclare la couleur la moins chère dans laquelle il détient au moins **3** cartes pour trouver **un fit** de **8** cartes, pas forcément le meilleur fit.

C. L'ouvreur Passe sur la réponse à 1SA

On intervient uniquement après ouverture mineure. Après ouverture majeure : **Passe**

1♣/1♦ P 1SA P 1♥/1♠ P 1SA P
P ? P P

Avec un 4-4 majeur :

- **Cue-bid** : avec une **courte** dans la mineure d'ouverture.

- **Contre** optionnel : avec au moins **3** cartes dans la mineure d'ouverture.