

LES REVEILS : Initiation

Qu'est-ce qu'un réveil ?

A chaque fois que vous devez parler après deux « passe », votre décision est cruciale pour la suite du jeu. C'est vous qui décidez soit de jouer le contrat (après un « passe » de votre part, on jouera à la carte), soit de relancer les enchères, donc de les « réveiller ».

Une des situations les plus passionnantes du bridge :

On ne peut pas prétendre faire ici le tour de l'immense problème des réveils, mais seulement esquisser les grandes lignes de réflexion. La situation de réveil est de loin la plus « confortable » du bridge ! En effet, les enchères étant terminées potentiellement (c'est vous qui décidez), vous êtes le joueur le plus à même de faire le point de la situation ! Les grands joueurs de bridge, dès que possible, utilisent plus volontiers les réveils :

- Un des corollaires les plus utiles est en effet de continuellement se dire :
 - « La parole va-t-elle me revenir de toutes façons ? »
 - ▶ Si oui, si l'on n'a rien d'urgent à exprimer (plus d'atouts que déjà promis, plus de points que promis, précision urgente dans la répartition, etc.), on doit PASSER, quitte à réveiller plus tard.
 - ▶ Si non, bien sûr, vous serez parfois obligés de répéter une couleur, ou de faire une enchère « intermédiaire », faute de voir les enchères s'arrêter malgré vous.

Principe : Lorsque l'on n'y est pas obligé, au bridge, « on ne vend jamais sa salade deux fois ».

- L'écoute attentive des enchères jusqu'au réveil éventuel (ou Passe) permet d'apprendre beaucoup de la main des autres joueurs : sont-ils fittés ? Combien de points annoncent-ils au maximum ?
- Est-il possible que notre camp ait un fit, avec un nombre de cartes suffisantes pour pouvoir défendre ?
- Combien avons-nous de points, par défaut ? Peut-on en déduire une défense ? Etc., etc.

Principe : c'est en réveil qu'on peut faire les enchères les moins risquées.

Cette situation nouvelle demande intense réflexion :

Le réveil le plus simple sera étudié ici : le joueur de gauche a ouvert, et son enchère a été suivie de deux « passe ». Vous êtes en situation de « réveil ». Que faire : passer ou réveiller ?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	passe	passe
?			

- Nous étudierons le cas où Ouest a ouvert de 1 à la couleur (par exemple 1♦), suivi de 2 « passe ».
- Votre seule certitude, concernant les mains des autres joueurs, concerne Est : il a au maximum 5 points. Ici réside la différence considérable entre l'intervention et le réveil : Nord, en position d'intervention, ignore tout de la main d'Est, tandis que vous, en réveil en Sud, savez maintenant qu'il est très faible !
- Première étape, indispensable, réfléchir aux possibilités pour les autres joueurs :
 - L'ouvreur, Ouest, peut détenir de 12 à 23 points H, et il possède au moins 3 cartes à ♦.
 - Nord, lui, peut avoir de 0 à 15, voire 16 ou même 17H (avec intervention impossible).

- Au total, en général, le camp de l'ouvreur n'a guère plus de 20-21 points, et les défenseurs peuvent donc tabler sur un « minimum » de 19-20 points. Et si l'on a sous-estimé l'ouvreur, pas d'importance !
 - ▶ Il a sûrement, dans ce cas, une manche ou à peu près, et le réveil ne nous coûtera pas très cher¹ !
- Deuxième étape, réfléchir à partir des enchères déjà nommées et sa propre main. Une main faible n'est pas un obstacle, puisque dans ce cas c'est votre partenaire qui a des points (et qui n'a pu intervenir).
- Un des meilleurs critères de réveil est peut-être le nombre de cartes détenu dans l'ouverture.
- Réfléchissons à partir d'un exemple : Ouverture Ouest 1♦, puis 2 passe. À Sud...
 - ▶ Sud n'a qu'1 ♦, et Est, qui n'a pas soutenu (points HLD), n'a probablement pas beaucoup de ♦ non plus. Nord sera donc souvent relativement long à ♦.
 - ▶ C'est probablement pour cela qu'il n'a pas pu intervenir, même avec 14 ou 15 points, le contre d'appel exigeant une courte dans la couleur (rappelez-vous...).
 - ▶ Cette éventualité (courte à ♦) est une incitation très forte à réveiller... Ici, ce sera par « Contre ».

♠ R V 6 3
♥ D 8 7 6
♦ 8
♣ D 8 7 2

Fig. 1 : main de Sud

Principe : On réveille d'autant plus facilement qu'on est court dans l'ouverture.

- Sur votre Contre, si Nord a des points et de bons ♦ (probable), il pourra sans problème s'orienter vers Sans Atout. Sinon, il nommera une couleur, et n'importe laquelle vous convient...
- Autre possibilité, plus rare : Nord (intervenant) avait, par exemple, ♠A4 ♥R109 ♦RV1092 ♣R104 :
 - Contre est impossible (il serait d'appel), et 1SA exige 16HL. Nord a donc passé au 1^{er} tour.
 - Vous avez contré en réveil avec votre courte à ♦ de la fig.1. Maintenant, Nord PASSE à nouveau !
 - ▶ Il a transformé votre contre (d'appel, en réveil) en contre PUNITIF, en passant, tout simplement.
 - Le « Passe » de votre partenaire, Nord, porte un joli nom : Passe « Blanche-Neige ».
 - ▶ On dit aussi : « Contre muet » ou « Passe-trappe ».

Avec combien de points doit on réveiller ?

Le réveil dépend surtout du nombre de cartes que l'on a dans la couleur d'ouverture. Si l'on est long, les chances que le partenaire ait fait un passe-trappe s'amenuisent. Il est par conséquent moins intéressant de réveiller avec un jeu faible (la manche est lointaine). Voici un barème très usité, qui vous permettra de ne pas vous « planter » trop souvent :

- Chicane ou singleton dans la couleur d'ouverture : 7H ou 8HL minimum pour réveiller les enchères.
- Vous avez 2 cartes dans l'ouverture : 8H ou 9HL seront requis pour réveiller.
- Vous avez 3 cartes : 9H ou 10HL seront nécessaires.
- A partir de 10H, réveillez pratiquement dans tous les cas, sauf si vous avez 4 belles cartes (ou plus) dans l'ouverture. Dans ce dernier cas, attendez d'avoir 12HL.

Comment réveiller ? : la suite dans un prochain cours.

¹ Nous n'étudierons pas, ici, un cas très délicat : il consiste à relancer par un réveil des enchères (après 1♦ - P - P, par exemple) qui se seraient arrêtées là, et qui du coup permettent à l'ouvreur fort au départ de découvrir tout de même une manche, en majeure par exemple !