

L'OUVREUR APRÈS RÉVEIL ADVERSE

Introduction :

- Vous avez ouvert et votre partenaire a passé : 1x-P-P. L'adversaire réveille. C'est de nouveau à vous.
- ATTENTION : Que savez-vous jusqu'à présent ?
 - Votre partenaire a un jeu faible de 0 à 4H ou au maximum 5HL.
 - A gauche, on peut avoir beaucoup de jeu. Rappel : En 2^{ème} position, on peut passer jusqu'à 17H !

Conséquence : l'ouvreur ne reparle que : 1°) S'il a quelque chose d'utile à dire !
2°) Si le risque d'être contré n'est pas trop grand !

L'adversaire a réveillé à la couleur (p. ex. 1♥) :

Le principe : Vous ne parlerez qu'avec soit une ouverture forte (18HL et plus), soit un jeu bien distribué (ici, vous vous contenterez d'une « bonne » ouverture, 16HL et plus). Dans tous les autres cas, PASSEZ.

La répétition simple de votre couleur :

- Elle est évidemment au moins 6^{ème} et robuste, avec aussi une bonne ouverture (16HL).
 - Ne répétez pas avec saut (saut seulement avec une couleur 7^{ème}, en « attaque-défense »).
 - Ex. : Votre main : ♠V1093 ♥RDV984 ♦AR ♣5. Après 1♥-P-P-2♣- ? : dites 2♥ (surtout pas 3♥).

Annonce d'une nouvelle couleur :

- Avec une « bonne » ouverture seulement, votre bicolore est toujours 5-5 (16HL et plus).
- Si votre bicolore n'est que 5-4, vous devez posséder une ouverture forte : 18HL et plus :
 - ATTENTION : cette deuxième enchère se fait sans saut !
 - ▶ En effet, vous parlez tout seul, votre partenaire comprend que vous êtes fort !
 - Ex. : ♠R3 ♥RD1095 ♦AD853 ♣9. Le « minimum syndical » pour dire 2♦ après 1♥-P-P-2♣- ?.
- Si vous faites nommez une nouvelle couleur avec saut, vous avez toujours à la fois :
 - Une ouverture très forte (20HL et plus) et un vrai bicolore 5-5 ou 6-5.
 - ▶ Ex. : ♠ARV92 ♥D5 ♦- ♣ADV975, après 1♣-P-P-1♥- ? : Dites 2♠ (avec saut).

Principe : il est inutile, lorsque vous êtes seul à enchérir dans votre camp, de faire des enchères à saut pour indiquer un jeu fort (celui-ci est évident !).

Les enchères à saut indiqueront toujours un jeu à la fois fort et très distribué (5-5 ou 6-5)

Annonce d'un jeu régulier : 1SA

- ATTENTION : Vous avez 18-19H(L), et vous avez ouvert de 1 à la couleur, votre partenaire a passé.
- Après le réveil adverse, votre enchère n'est plus 2SA (enchère que vous auriez faite en réponse à votre partenaire), mais 1SA : Vous parlez « tout seul », votre partenaire comprend que vous êtes fort !
 - Comme vous n'avez pas ouvert d'1SA, vous avez forcément 18 ou 19HL. Remarque :
 - ▶ Il vaudrait mieux, parlant tout seul, posséder une belle mineure 5^{ème}... Sinon, danger !
 - ▶ Vous possédez évidemment un arrêt net dans la couleur adverse !
 - ▶ Ex. : Vous avez ♠R10 ♥AD8 ♦R73 ♣RDV94. Enchères : 1♣-P-P-1♥- ? : Dites 1SA.

Principe : Avec 18-19HL, la redemande de l'ouvreur qui a un jeu nul en face est : 1SA.

Dernière possibilité, vous pouvez contrer :

- Ce contre est évidemment d'appel. Il signifie : « Partenaire, même avec rien, parle quand même ! ».
 - Il va sans dire qu'il faut au moins 18HL pour se permettre une telle enchère :
 - ▶ Elle se fait faute de mieux, avec une courte dans la couleur adverse annoncée en réveil.
 - ▶ Ex. : Avec ♠9 ♥ADV5 ♦AR108 ♣A986, après 1♦-P-P-1♠- ? : « Contre » est évident.

L'adversaire a réveillé par un « contre » :

- Tous les principes ci-dessus s'appliquent, avec en plus la possibilité de surcontrer :
 - Surcontrez avec un jeu régulier ou semi-régulier fort (18+H), donc avec des levées de défense.
 - ▶ Ex. : Avec ♠AR1085 ♥A10 ♦R1094 ♣AV, après 1♠-P-P-X- ? : Surcontrez (meilleur que 2♦).

Principe : après un réveil par « contre », surcontre indique un jeu de forte 2^{ème} zone.