

Le réveil

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site).



Charles-Joseph Natoire (1700-1777),
Le Réveil de Vénus (1741)

Une longue expérience des clubs et notamment des matchs par paires montre que la notion de réveil est extrêmement mal appréhendée. Le réveil est pourtant une des situations les plus importantes à connaître, et aussi très souvent des plus confortables. La définition même du réveil est parfois incomprise. Le joueur n°4 qui doit prendre la décision, après trois « passe », d'ouvrir ou non n'est pas à proprement parler en réveil. Il doit simplement décider de jouer ou de remettre les cartes dans l'étui. Par parenthèse, si cela se produit dans un tournoi à la première table, il est rigoureusement interdit de redonner sous prétexte, par exemple, qu'« on est là pour jouer ». En effet, les critères d'ouverture ne sont pas les mêmes pour tout le monde...

Le réveil répond à une définition très simple : c'est une enchère que l'on produit après que son partenaire et l'adversaire de droite ont passé. La responsabilité du joueur qui est en position de réveil est « écrasante ». C'est en effet lui qui décide soit du contrat final (il passe), soit de « réveiller » les enchères. A ce propos, il n'y a pas plus détestable que les joueurs qui ramassent leurs cartons d'enchères avant que le tour de table ne soit fini, pensant qu'il ne peut plus y avoir d'enchère, après 1SA-3SA par exemple ou bien 1P-2SA-4P. Les n°2 et n°4 n'ont-ils pas le droit de contrer ou bien de produire une enchère inattendue, et notamment en « réveil » ?

Pourquoi la situation de réveil est-elle, outre la responsabilité du contrat, déjà évoquée, des plus confortables ? Pour la raison évidente que, les enchères étant sur le point de s'arrêter, le « réveilleur » est le joueur qui connaît le plus de renseignements sur le jeu. Prenons un exemple simple. Avec la main présentée à droite, assis en Ouest, vous n'avez rien à envisager après l'ouverture d'1♠ en Sud, vous passez donc en deuxième position. Le répondant dit 2♠, votre partenaire et l'ouvreur passent. Vous êtes en réveil, allez-vous laisser jouer 2♠ ? Evidemment non, surtout en match par paires ! Qu'avez-vous comme renseignement ? Les adversaires devraient posséder 24 points HLD au plus, donc 22H. Votre partenaire, qui devrait donc avoir une douzaine de points H, n'a pas contré d'appel, alors qu'il n'a de toute évidence qu'un seul ♠. Pourquoi ? Tout simplement parce que sa main ne s'y prête pas, et surtout **parce qu'il ne sait pas encore que l'ouvreur va passer**, indiquant ainsi un maximum de 16-17HL. Le n°4, votre partenaire, possède par exemple ♠D ♥965 ♦RD83 ♣AV432, main qui l'oblige à passer sur 2♠ en attendant un réveil éventuel de votre part. Vous, en « réveil », vous avez glané ce précieux renseignement que votre partenaire a sûrement des points, et aussi probablement aussi du ♦. Vous pouvez vous manifester presque en toute impunité.

♠	9 5 3 2
♥	8
♦	A 10 9 7 6 4
♣	D 10

Vous êtes toujours en Ouest, mais l'ouvreur est Nord. Imaginons maintenant que l'enchère adverse ait été 1♠ (Nord) -2SA*1 (Sud) -3♠ (Nord). Vous êtes maintenant n°4 après 2 « passe », donc toujours en réveil, avec la même main. Si vous êtes verts contre rouges, il faut pour la même raison que plus haut, glisser 4♦, qui vous entraîneront rarement vers plus d'un de chute (contrés = 100 points contre 140 en laissant jouer). Au mieux, vous « pousserez » les adversaires à un 4♠ problématique que vous vous efforcerez de faire chuter. Ceci n'a bien sûr d'intérêt qu'en match par paires...

¹ Fitté, alerté.

Remarque importante et notion nouvelle : Toujours avec la même main, en Ouest, c'est à nouveau Sud l'ouvreur, et l'enchère adverse a été 1♠-2SA*-3♠. Vous n'êtes plus en réveil, maintenant, mais vous êtes le n°2 en intervention directe (mais après un passe initial) après l'enchère de 3♠. Pensez-vous intervenir ? Dans les mêmes conditions de vulnérabilité favorable que plus haut, la réponse est OUI. Pourquoi ? Parce que vous savez que les enchères vont s'arrêter là. En effet, 3♠ est évidemment une conclusion dans l'esprit de l'ouvreur. Profitez-en pour dire tout de suite à votre partenaire que vous possédez des ♦ qui permettent une défense. C'est ce que l'on appelle une situation de **réveil anticipé**. Cette situation, très importante, est rarement reconnue à la table des clubs... Ici, on est certain que Nord ne poussera pas les enchères plus loin ; mais il faut parfois prendre un peu plus de risques. En Ouest, toujours avec la même main, après l'ouverture de Nord et les enchères suivantes : 1♠ (Nord) - 2♠ (Sud), vous êtes intervenant et non plus en réveil : osez-vous un réveil anticipé à 3♦ ? La réponse est encore oui, car si la main de Nord est forte et qu'une manche est en vue (18-19HLD), il préférera sans doute tenter la manche plutôt que de ramasser 1 ou 2 de chute à ♦, même contrés, et ce surtout si Nord-Sud est vulnérable (espoir de gagner 620 points) et Est-Ouest non vulnérable (2 de chute = 300, 3 de chute = 500). Mais même à vulnérabilité égale, le jeu en vaut encore la chandelle, faites le calcul vous-même. L'avantage considérable du réveil anticipé est que, si jamais, votre partenaire se découvre un beau fit dans votre couleur, avec en plus un singleton à côté, une défense devient possible, et ce même jusqu'à parfois 5♦. Et votre partenaire n'a peut-être pas lui-même une possibilité de réveil...

Vous avez compris, à ce niveau de ma présentation, que les bons joueurs préfèrent de beaucoup la situation de réveil, qui est beaucoup moins risquée que l'intervention. C'est pourquoi une intervention doit toujours être rigoureuse et descriptive. Ainsi, on peut être amené **en intervention** à passer avec 17, voire 18HL, si la main ne s'y prête pas (voir de très nombreux exemples dans les cours) . Inversement, un réveil - anticipé ou non – peut se faire souvent avec très peu de points. Je vous en donne un exemple (vécu) assez caricatural. Vert contre rouge, en match par paire, après 1SA-passe-passe-?, j'ai eu le « culot » de dire 2♠ avec la main présentée à droite, pour un résultat un peu chanceux : 2♠+1 = 140 et un top plein. Etait-ce inconscient ? Non, car, connaissant un minimum de 13 points en face, probablement 14 ou 15, réguliers (pas d'intervention), la probabilité de trouver 3 cartes à ♠ (4 cartes au maximum à gauche), et sachant surtout que tous les points de notre camp étaient bien placés derrière l'ouvreur, les chances d'une bonne défense étaient bien réelles. D'ailleurs, le risque aurait été plus grand avec 8 ou 9 points HL qu'avec 4HL, car nos points auraient été moins bien placés. On dit que « j'ai réveillé avec les points de mon partenaire ». Remarque : si mon partenaire avait eu la main possible suivante : ♠A953 ♥R8 ♦AD72 ♣V86, la réalisation de 4♠ n'est pas loin. Aurait-ils été demandés ? C'est une autre histoire...

♠	D 10 8 4 2
♥	V 6 4
♦	9 8 6 5
♣	5

Les situations de réveil sont innombrables, et demandent bien entendu un peu d'expérience, surtout pour les réveils à haut niveau d'enchères. Il est essentiel de s'imprégner au plus tôt de cette notion [voir, en 4^{ème} série, *Les Réveils (1) : Initiation, circonstances, réveil simple du n°4, passe-trappe (difficulté **)*] et surtout de se répéter constamment la question suivante : « pourquoi mon partenaire, qui pourrait avoir des points (rappel : jusqu'à 17-18HL), a-t-il passé ? ». La réponse est le plus souvent qu'il n'a pas une main d'intervention ou de contre, notamment **parce qu'il possède les couleurs nommées par les adversaires**. Dans cette circonstance, il ne peut évidemment pas contrer, car ce serait un contre d'appel, il ne peut donc que passer, **espérant** un réveil de votre part par un « contre », qu'il transformera en contre punitif, tout simplement en passant (passe Blanche-Neige = passe-trappe = contre muet).

Les réveils les mieux décrits dans la littérature bridgeuse sont naturellement les plus simples. Ils ont l'avantage, si vous les connaissez bien, de pouvoir être facilement extrapolés à toutes les situations :

Le **réveil du n°4** : étudiez-le bien [*Réveils (2) : Technique du réveil, le contre de réveil, les enchères à la couleur et à SA (difficulté **)*], car c'est la situation idéale où vous venez d'apprendre que votre voisin de droite a un jeu (quasi) nul. Ici, faites tout comme en intervention, mais avec 4 (voire 6 à SA) points de

moins. Par exemple 1SA = 10-12 au lieu de 16-18 (bien voir le « barème » des mains régulières à SA), contre « toute distribution » à 14HL au lieu de 18HL. On peut (on doit ?) aussi réveiller à la couleur (5 cartes) avec 8 à 13HL ou même moins... Les réponses de votre partenaire sont donc les mêmes qu'à une intervention, sauf qu'elles auront 4 (ou 6 à SA) points de plus.

Les **réveils de l'ouvreur** répondent à la même logique. Ils sont décrits pas Michel Bessis et Norbert Lébely dans leur excellent ouvrage « Bien enchérir en compétitives ». Un résumé est également présent dans ce site [*Les Réveils de l'ouvreur : L'ouvreur court, le passe « Blanche-Neige », l'ouvreur long, le réveil par 1SA.*] sous forme de cours. Ici encore, l'ouvreur ne doit pas oublier que son partenaire le répondant, qui a passé, peut soit être faible (jusqu'à 7HL), soit posséder une main moins faible (8-9HL) mais interdisant un contre Spoutnik ou une enchère d'1SA, soit encore une main détenant une couleur très solide dans la couleur d'intervention, avec laquelle il n'a pu contrer (ç'aurait été un Spoutnik) et avec laquelle il espère un contre de réveil (Blanche-Neige). Bien entendu, cette dernière situation a d'autant plus de chances d'exister que l'ouvreur est court dans la couleur d'intervention.

Vous aurez remarqué que les cours sur les réveils se trouvent classés ici en 4^{ème} série, c'est-à-dire en 1^{ère} année de bridge. En effet, dans sa grande sagesse, l'Université du bridge estime qu'il est important d'enseigner les enchères compétitives dès le début, car elles sont le type d'enchères le plus fréquent. Et les réveils, s'ils avaient été aussi bien compris que les interventions, devraient être au moins aussi fréquents à la table. Or, il n'en est rien. La raison principale, et c'est la plus grande leçon à retenir aujourd'hui, est que l'expérience montre qu'un joueur en intervention qui a l'ouverture (13 à 17HL) a bien du mal à passer, même si c'est la meilleure enchère parce que les conditions d'une intervention ou d'un contre ne sont pas réunies. Reconnaissons que pour qu'il se résolve à passer sans arrière-pensée, il faut qu'il puisse se dire avec confiance que son partenaire même faible pensera à réveiller les enchères. On vous enseigne partout dans ce site qu'il faut savoir passer, en position d'intervenant, avec une main régulière et éventuellement (rarement) jusqu'à 18 points HL. Exemple après l'ouverture d'1♠ : avec ♠9652 ♥AD8 ♦A7643 ♣AR, que faire ? Passer, c'est la meilleure enchère possible. Si votre partenaire réveille (7HL minimum, puisqu'il n'a au maximum qu'un ♠), vous vous efforcerez de trouver une manche à ♥ ou à SA. Et sinon, laissez l'adversaire jouer 1♠. Vous voyez que plus que jamais, les réveils demandent une entente parfaite entre les partenaires.

Une seule attitude pour vous désormais : faire confiance à votre partenaire, car il réveillera les enchères à bon escient...

Bon courage dans votre progression,

Olivier CHAILLEY