

LES REVEILS DE L'OUVREUR

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣/♦	1♠	passe	passe
?			

Cette fois, après l'intervention, votre partenaire vous a « laissé tomber », et la parole vous revient. Là encore, après 2 « passe », vous êtes en position de « réveil ». Si vous passez, l'adversaire jouera le modeste contrat de 1♠. Une fois de plus, il faut se poser les bonnes questions. Et là encore, votre attitude dépendra du nombre d'atouts adverses que vous possédez.

Se poser les bonnes questions :

- Examinez bien votre jeu, dans l'exemple de droite :
 - Vous avez un singleton ♠, il y a de grandes chances que votre partenaire, Nord, y soit long, Est n'ayant pas soutenu l'intervention.
 - Nord pourrait détenir, par exemple : ♠RV1093 ♥A74 ♦8 ♣D1072.
 - Pourquoi, dans ce cas, n'a-t-il pas contré punitif ?
 - Parce que dans ces conditions, le « contre » n'est pas punitif, mais « sputnik », indiquant du ♥.
 - Avec une telle main, Nord ne peut que passer, attendant votre réaction...
- Deuxième question fondamentale, vue de Sud : où sont les points ?
 - En effet, tout le monde passe, il y a quelque chose de louche...
 - Se peut-il que mon partenaire ait les points, sans avoir parlé ?
 - Oui, si sa main ressemble à celle décrite plus haut...
 - Et l'adversaire ? Lui aussi peut avoir des points (jusqu'à 18HL). Mais alors, il reparlera derrière moi.
- Il n'y a donc pas de risque à réveiller, même minimum, surtout si l'on est court dans l'intervention.

♠ 6
♥ R V 8 3
♦ A R 6 5 2
♣ R 9 5

Principe : le partenaire de l'ouvreur, s'il est long dans la couleur d'intervention, peut être empêché de parler justement par la présence de cette couleur. L'ouvreur doit garder cette possibilité à l'esprit.

L'ouvreur est court dans la couleur d'intervention :

On dit que l'ouvreur est court s'il possède 1 ou 2 cartes dans l'intervention.

- Dans ce cas, son partenaire a des chances d'être long et d'avoir passé justement pour cette raison.
- Il est intéressant dans ce cas de relancer les enchères par un « contre » d'appel :
 - Si votre partenaire a la main vue plus haut, il se fera un plaisir de passer, transformant le contre.

Principe : un « passe » suivi d'une transformation du « contre » d'appel de son partenaire s'appelle un « passe Blanche-neige », un « passe-trappe » ou un « contre muet ».

- Avec une main moins belle, il vous indiquera sa meilleure couleur, ou un « petit fit ».
- Bien entendu, si l'ouvreur estime qu'il vaut mieux décrire sa main, il peut le faire et ne pas contrer :
 - Répéter sa couleur avec un bel unicolore :
 - Ex. : Avec ♠76 ♥RDV987 ♦A109 ♣R3, après 1♥-1♠-P-P- ? : 2♥ plutôt que « contre ».
 - Annoncer un bicolore :
 - Ex. : Avec ♠76 ♥RDV98 ♦AV109 ♣R3, après 1♥-1♠-P-P- ? : 2♦ plutôt que « contre ».

L'ouvreur est long dans la couleur d'intervention :

A partir de 3 cartes, l'ouvreur n'est plus court ! Les chances que le passe du partenaire soit un contre muet s'amenuisent d'autant que vous détenez plus de cartes dans la couleur d'intervention.

- Le partenaire n'a pas pu, après l'intervention, vous parler. Il possède donc au plus 7HL s'il est fitté, et 7HL sans fit (voire 8 ou 9HL s'il ne trouve pas d'enchère...).
- Si vous réveillez, ce sera avec vos propres forces. Il faut alors nettement plus que le minimum pour reparler : avec la main ci-contre, après 1♣-1♠-P-P- ? : passe.
- Remarque : remplacez ♦V74 par ♦AD6, vous avez maintenant 19HL. Après la même séquence :
 - Réveillez par 1SA seulement : en effet, votre partenaire peut n'avoir qu'1 ou 2 points.
 - D'autre part, il sait que vous avez 18 ou 19HL, car avec 15-17 vous auriez ouvert d'1SA !

♠ A D 5
♥ D 10 8
♦ V 7 4
♣ A V 8 5

Principe : Lorsque le n°3 ne peut pas avoir fait un passe « Blanche-Neige », le réveil de l'ouvreur ne peut être que sérieux (avec « quelque chose » à dire !). Et, notamment, le réveil par 1SA montre de façon évidente 18-19HL.