

## ENCHÈRES À QUATRE

# RÉPONSES AU CONTRE DE RÉVEIL

> PAR MICHEL BESSIS

Quand, après une ouverture et deux « passe », votre partenaire réveille par un contre, il ne garantit pas une valeur d'ouverture. Il est donc logique d'adapter les réponses à ce contre de réveil.

### LE PRINCIPE FONDAMENTAL :

Quand le contreur a une bonne ouverture, il doit reparler sur une réponse au palier minimal de son partenaire. En fait, détenir 13/14 points en réveil autorise un contre toute distribution, comme en posséder 18 en deuxième position. Ceci va conduire à considérer qu'il y a un décalage de 5 points environ entre les réponses au contre de réveil et les réponses au contre d'appel.

### LES CONSÉQUENCES :

► Répondre une couleur au palier minimum promet de 0 à 11H

SUD	S	O	N	E
♠ D103 ♥ RV76 ♦ A1063 ♣ 95	-	-	X	1♦
	1♥			

Le partenaire reparlera si une manche peut être atteinte.

► Quand faire un saut ?

Par pure logique, un saut en réponse à un contre de réveil promet une valeur d'ouverture de 12 à 14 points pour être plus précis. Dès lors, puisqu'il n'y a pas eu d'intervention au premier tour, l'enchère ne promet qu'une couleur quatrième si elle est effectuée en majeure.

### SUD

♠ RV63  
♥ A5  
♦ 975  
♣ A1032

S	O	N	E
-	-	X	1♦
2♠			

► Les enchères à Sans-Atout

1SA promet de 8/9 à 11/12 points et en principe un arrêt dans la couleur adverse (puisque le contreur reparle avec 13 beaux points).

2SA montre de 12 à 14 points et un solide arrêt dans l'ouverture.

► Le cue-bid

Il promet bien entendu une valeur d'ouverture et dénie logiquement la possibilité d'effectuer un contre d'appel au premier tour. Sur une ouverture mineure, il provient soit d'une main sans majeure en recherche d'arrêt, soit, plus rarement, d'un jeu de 15 H et plus ne comportant qu'une majeure quatrième.

### SUD

♠ RV5  
♥ AV  
♦ 9873  
♣ RV62

S	O	N	E
-	-	X	1♦
2♦			

## À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?

### JEUX N°1 À 4

1	Don. : E Vuln. : N/S	2	Don. : E Vuln. : N/S	3	Don. : O Vuln. : N/S	4	Don. : E Vuln. : N/S																																																				
<b>SUD</b> ♠ R1087 ♥ DV53 ♦ R64 ♣ 97	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>1♣</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	-	X	1♣	?				<b>SUD</b> ♠ AD6 ♥ V42 ♦ 95 ♣ RD1064	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	-	X	1♥	?				<b>SUD</b> ♠ D87 ♥ 1095 ♦ AR108 ♣ A52	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td>1♥</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X	1♥	-	-	?	-	2♠	-	<b>SUD</b> ♠ R74 ♥ A1085 ♦ R5 ♣ 10872	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>-</td><td>X</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	-	X	1♦	1♥	-	1♠	-	?			
S	O	N	E																																																								
-	-	X	1♣																																																								
?																																																											
S	O	N	E																																																								
-	-	X	1♥																																																								
?																																																											
S	O	N	E																																																								
X	1♥	-	-																																																								
?	-	2♠	-																																																								
S	O	N	E																																																								
-	-	X	1♦																																																								
1♥	-	1♠	-																																																								
?																																																											

## LES SOLUTIONS

**1 1♣.** Vous feriez un cue-bid en réponse à un contre d'appel avec les deux majeures et 9 points d'honneurs. Face au contre de réveil, vous devez vous contenter d'une réponse au palier de 1 car vous pouvez être sûr que votre partenaire reparlera si une manche peut être réalisée. Comme face au contre d'appel, commencez par répondre 1♣ avec quatre Piques et quatre Cœurs dans une main « faible ».

**2 3♣.** Il n'était pas question d'intervenir à 2♣ malgré vos 12 points d'honneurs. Quand votre partenaire réveille par contre, vous devez montrer un signe de force puisque la manche peut être réalisable alors que votre partenaire n'a pas de quoi reparler sur 2♣. Comme toujours, il faut préférer une enchère naturelle à un cue-bid. Sautez à 3♣.

**3 3♥.** Attention, Nord ne promet pas de 8 à 10 points mais une valeur d'ouverture. Vous devez donc atteindre la manche. Vous savez que votre partenaire n'a sans doute pas cinq cartes à Pique puisqu'il n'est pas intervenu. Recherchez dans un premier temps l'arrêt à Cœur en utilisant le cue-bid. En cas d'échec, il faudra sans doute se résoudre à jouer 4♠ à sept atouts.

**4 3♠ (ou à la rigueur 2♦ cue-bid).** Vous vous êtes contenté, à juste titre, d'une réponse au palier minimum avec vos 10 beaux points d'honneurs. Quand Nord reparle, il montre une bonne ouverture et cinq cartes à Pique. Vous devez maintenant montrer que vous avez de grosses réserves de force et un fit. Un saut à 3♠ convient tout-à-fait mais j'ai également beaucoup de sympathie pour les enchères de 4♠ ou 2♦.