

SYSTEME FERREIRA
REVEILS
version 0.3 : août 2010

Notre source principale pour la rédaction de cette Note a été "Défense et contre-attaque au Bridge, Claude Delmouly & Marc Kerlero" (lecture chaudement recommandée). Notre structure de réveils diffère néanmoins de celle de ces auteurs par quelques points de détail.

Structure générale

REVEILS SUR OUVERTURE AU NIVEAU DE 1 A LA COULEUR			
Réveil à la couleur	niveau 1	niveau 2 sans saut	à saut (niv 2 ou 3)
	6 – 10 (11) H 5 (4) cartes	7 – 11 (12) H 6 (5) cartes	12 – 14 (15) H 6 cartes (niv 2) 7 cartes (niv 3)
Réveil à SA	1 SA	2 SA	'contre' + SA
	(9) 10 – 12 (13) H, distribution ± régulière, ne promet pas l'arrêt	18 – 19 H, distribution ± régulière, promet l'arrêt	14 – 17 H, distribution ± régulière, promet l'arrêt
Réveil par cue-bid	en Mineure		en Majeure
	Naturel 8 – 12 (13) H 5+ cartes		14 – 17 H, distribution ± régulière, demande l'arrêt
Réveil par contre	tous les autres cas (où un réveil doit être fait), à partir de 7 – 8 H; notez qu'avec une ouverture et une couleur 5+eme qui vaut la peine d'être annoncée vous contrez d'abord et vous nommez la couleur ensuite (sauf cas spécial du réveil à la couleur à saut et du cue-bid en Mineure, voir supra)		

Remarquez dans cette table que chaque fois que vous avez l'ouverture en réveil vous commencez par 'contre'. En corollaire, si vous annoncez une couleur, vous n'avez pas l'ouverture. Cette règle a seulement 3 exceptions :

- une annonce directe d'une couleur à saut : 6+ cartes, 12 – 14 (15) H
- une annonce en cue-bid de la Mineure d'ouverture : 8 – 12 (13) H
- 2 SA directement : 18 – 19 H

Si chaque fois que vous avez l'ouverture vous commencez par contre, l'inverse n'est pas vrai : vous pouvez contrer sans avoir l'ouverture.

Réveils - Principes et précautions

Le système des réveils est un des sujets les plus difficiles des enchères au Bridge. L'impossibilité d'énoncer des règles aussi précises que pour le système d'attaque (ouverture – réponse) fait dépendre le succès d'un réveil:

- d'une bonne structure générale (pour imprécise qu'elle soit)
- de la connaissance que votre partenaire a d'une structure de réveils et de la vôtre en particulier
- de votre 'kilométrage' au Bridge (et ça ne s'acquiert qu'à table, au fil des années, et encore à condition que vous rencontriez régulièrement de bons enchérisseurs)

Préparez-vous dès lors à:

- pas mal d'imprécisions
- devoir exercer votre jugement (et le 'feeling') le plus fin
- subir de temps en temps de spectaculaires mésaventures¹

¹ Mais beaucoup, beaucoup, beaucoup moins souvent et beaucoup, beaucoup, beaucoup moins graves que celles que vous subiriez si vous n'aviez pas une structure de réveils...

Quand on se trouve en position de réveil, 3 fois sur 4 les points sont en majorité dans notre ligne; quelques fois, les deux camps sont à égalité de points; de rares fois, “ils” ont plus de points que nous. On oublie ce dernier cas et on réveille comme si ‘la main était à nous’.

Le joueur qui réveille va dès lors très souvent parler avec les points de son partenaire; même (très) faible il parlera en sécurité – s’il a peu de points, le partenaire en aura beaucoup.

Il ne faut donc pas que le partenaire du réveilleur se laisse aller à des aventures himalayaïques si d’aventure il a une (très) forte main – c’est précisément avec ces points-là que le réveilleur a parlé.

En situation de réveil (comme dans toute situation d’intervention ou, plus encore, en situation d’enchères compétitives) la distribution est (beaucoup) plus importante que la force en points. Pour enchérir vous devez être en sécurité distributionnelle (un long fit); si vous doutez de la longueur de votre fit, alors vous devez sur-compenser par la sécurité en force (beaucoup de points):

- si vous êtes court dans leur couleur ils ont (très) probablement un fit; et, s’ils en ont un, nous en avons aussi un – le réveil s’impose même avec des mains très faibles
- si vous êtes long dans leur couleur, appliquez le principe ‘s’ils sont mal tombés, je vais aussi mal tomber’ – ne réveillez qu’avec une extrême prudence (quitte à ne pas réveiller du tout):
 - o Avec singleton ou chicane, réveillez sans crainte à partir de 6 / 7 H (même avec une couleur moyenne)
 - o Avec doubleton il faut un minimum de 8 / 9 H (ou une bonne couleur 5eme)
 - o Avec 3 ou 4 cartes dans leur couleur il faut avoir 10 / 11 H
 - o Avec 5 cartes, ABSTENEZ-VOUS – laissez-les jouer et préparez votre ‘comité d’accueil’

Rappel – le partenaire du “réveilleur” peut avoir une main forte

Nos interventions en position #2 (voir Note “Interventions #2”) sont soumises à des règles très strictes. Il n’est dès lors pas rare qu’un joueur en position #2 doive passer même avec des mains fortes. Par exemple :

♠ J 2	sur ouverture 1 ♠
♥ A Q 7	cette main en position #2
♦ A K 8 4	ne peut rien dire
♣ K 9 2	

♠ A Q 8 5 2	sur ouverture 1 ♥ ou 1 ♠
♥ A Q 7 2	cette main en position #2
♦ A 8	ne peut rien dire
♣ 9 6	

♠ A 6 3	sur ouverture 1 ♥ ou 1 ♠
♥ J 9 7	cette main en position #2
♦ A K J 8 2	ne peut rien dire
♣ Q 6	

En cas de réveil cette force va maintenant devoir être révélée par une réponse forte.

Si une réponse forte est fait à un réveil, il est essentiel pour la suite des événements que le “réveilleur” essaye de deviner la raison qui a empêché le #2 d’intervenir directement sur l’ouverture adverse. Si cette déduction est correctement faite beaucoup de problèmes seront évités.

**TABLEAUX RECAPITULATIFS DES
REVEILS ET LEURS DEVELOPPEMENTS**

Réveil	Réponse	Redemande
niv 1 encouleur ex.: 1 ♣ – p – p – 1 ♥ <ul style="list-style-type: none"> • (6)7 – 11(12) H • 5+ (parfois 4) cartes • Nie en principe une ouverture 	passe 1 SA 10 – 14 H (arrêt), misfit	
	2 SA 15 – 17 H arrêt, misfit	répétition = faible bic éco = ambigu inversée, saut, SA = fort (10 – 11 H)
	Soutiensimple 11 – 13 S	
	Soutienà saut 14 – 15 S	
	c/b 1. idem 2 SA, recherche arrêt 2. fit, demande force du réveil	
	Chgtcouleur Mains fortes, misfittées 4 cartes niv 1, 5 cartes niv 2 non-forcing	

Réveil	Réponse	Redemande
niv 2 encouleurs/saut ex.: 1 ♥ – p – p – 2 ♣ <ul style="list-style-type: none"> • 7 – 11(12) H • 6+ (5 bonnes) cartes • Nie en principe une ouverture 	passe 2 SA 13 – 15 H arrêt, ≥ H x / x x x en soutien	“voler” 3 SA? répétition = faible autre = fort
	Soutien 13 – 15 H ≥ x x x en soutien en Mineure, = 2 SA sans arrêt	répétition = faible bic éco = ambigu inversée, saut, SA = fort (10 – 11 H)
	c/b 15+ H recherche arrêt	2 SA = arrêt, min 3 SA = arrêt, max répétition = faible
	2 / 2 coul < ouverture ≥ ouverture (!), forcing, sans conditions pour intervenir ≥ h x / x x x en soutien	répétition = faible
	2 / 2 coul > ouverture ≥ ouverture (!), forcing, sans conditions pour intervenir (seulement 4 cartes ou peut-être 5 cartes mais long dans la couleur de l'ouverture) ≥ h x / x x x en soutien	répétition = faible

Légende: H x gros honneur second bic éco bicolore économique
 h x honneur (gros ou petit) second (arrêt) arrêt facultatif
 x x x trois petites cartes

Réveil	Réponse	Redemande
couleur à saut	passee	
ex.: 1 ♣ – p – p – 2 ♥ 1 ♠ – p – p – 3 ♦	tout le reste naturel et intuitif	
<ul style="list-style-type: none"> (11)12 – 13 H 6+ cartes niv 2 7+ cartes niv 3 Exception au principe: ‘avec ouverture on contre d’abord’ 		

Réveil	Réponse	Redemande
1 SA	passee	
ex.: 1 ♠ – p – p – 1 SA	tout le reste comme sur ouverture 1 SA avec Stayman et Baron décalés de 5 points vers le haut Précisions sur les transferts vers la couleur d’ouverture:	Réponses: Comme 1 SA d’ouverture
<ul style="list-style-type: none"> (9)10 – 12(13) H ± régulier arrêt facultatif 	<ul style="list-style-type: none"> le transfert ♣ (2 SA) reste un vrai transfert même sur ouverture 1 ♣ le transfert vers la <u>Majeure</u> de l’ouvreur est une interrogative à la qualité de l’arrêt 	Réponses à l’interrogative à l’arrêt: <ul style="list-style-type: none"> 2 SA / 3 SA : arrêt, min / max Obéissance au transfert : ½ arrêt Autre couleur: 4+ cartes, sans arrêt

Réveil	Réponse	Redemande
2 SA	passee	
ex.: 1 ♦ – p – p – 2 SA	tout le reste comme sur ouverture 2 SA (Puppet Stayman décalé de 3 points vers le haut)	
<ul style="list-style-type: none"> 18 – 19 H ± régulier arrêt 		

Réveil	Réponse	Redemande
cue-bid de l’ouverture en Majeure	passee	
ex.: 1 ♠ – p – p – 2 ♠	tout le reste intuitif et naturel	
<ul style="list-style-type: none"> 14 – 17 H ± régulier demande arrêt 		

VISUALISATION DES ZONES DE REVEIL PAR SA

9 10	12 13 14	17 18	19 20	22
1 SA	‘contre’ + SA au plus bas; ou cue-bid direct de la Maj d’ouverture	2 SA	‘contre’ + c/b + SA	

Réveil	Réponse	Redemande
<p>contre</p> <p>ex.: 1 ♦ – p – p – contre 1 ♠ – p – p – contre</p> <ul style="list-style-type: none"> d’appel; ne promet pas des Majeures et encore moins l’ “autre Majeure par 4” (6)7 H tendance tricolore 8+ H avec doubleton dans couleur d’ouverture autres réveils non-applicables peut préparer l’annonce d’une (grosse) ouverture peut préparer l’annonce de SA 14 – 17 H 	<p>passe</p> <p>transformation en punitif (avec 5+ atouts d’opposition)</p>	<p>”il” doit savoir ce qu’il fait !</p>
	<p>couleur au plus bas</p> <p>0 – 13(14) H</p>	<p>Re-parler à partir de 13 H</p> <p>soutien = ouverture zone 1</p> <p>soutien à saut = ouverture zone 2 (ou ouverture zone 1 en sécurité distributionnelle)</p> <p>chgt coul = 13 – 18 H, 4+ cartes niv 1, 5+ cartes niv 2</p> <p>chgt couleur à saut = 6+ cartes, 17+ H</p> <p>SA sans saut = 14 – 17 H, arrêt (dvls naturels, intuitifs)</p> <p>SA avec saut = 20 – 21 H, arrêt</p> <p>c/b = des ‘monstres’</p>
	<p>1 SA</p> <p>8 – 12 H (arrêt)</p>	<p>couleur = ≥ ouverture</p> <p>c/b = forcing de manche, cherche arrêt ou prépare annonce ‘monstre’</p>
	<p>2 SA</p> <p>13 – 15 H</p> <p>arrêt</p>	<p>tout naturel, intuitif</p>
	<p>couleur à saut</p> <p>14 – 16 H</p> <p>sans conditions pour intervenir</p>	<p>tout naturel, intuitif</p>
	<p>c/b</p> <p>16+ H</p> <p>sur ouverture Maj = recherche arrêt</p> <p>sur ouverture Min = les 2 Maj par 4, choix au réveilleur</p>	<p>réponse à la question</p>

Légende : (arrêt) arrêt facultatif

Si l’ouvreur parle sur le réveil

Les enchères du #2 deviennent naturelles et compétitives.

Le contre est PUNITIF si l’ouvreur a annoncé un bicolore ou SA.

Le contre est COMPÉTITIF si l’ouvreur a répété sa première couleur.

Ouv	Nous #2	Rép	Nous #4
1 ♠	passe	passe	contre
1 SA ou 2 ♣	contre		

Ce contre est PUNITIF.

Ouv	Nous #2	Rép	Nous #4
1 ♠	passe	passe	contre
2 ♠	contre		

Ce contre est COMPÉTITIF (appelle le “réveilleur” à reparler).

Sur un réveil à 1 SA, si l’ouvreur reparle on joue identique à l’intervention sur notre ouverture 1 SA, y compris Lebensohl (voir Note « SA »).

Kilométrage (problèmes connus)

Cette section documente quelques problèmes bien connus de la structure de réveils décrite dans cette Note. Le but ici est d'augmenter votre "kilométrage" au Bridge sans que vous n'ayez à le prendre en prenant des mauvais coups à table.

Les mains de SA de 14 – 17 H sans arrêt dans la Mineure d'ouverture

En principe, vous annoncez les mains ± régulières de 14 – 17 H en contrant d'abord et en nommant ensuite SA au plus bas sur la réponse du partenaire. Le problème est que cette redemande à SA au plus bas promet l'arrêt dans la couleur d'ouverture; et on ne peut pas faire un cue-bid pour demander l'arrêt car cette séquence (contre + c/b) est réservée à l'annonce des mains très fortes. Exemple du problème :

♠ A K 6 4 sur ouverture 1 ♦
 ♥ A 9 2 cette main en position de réveil
 ♦ 10 4 commence par contrer
 ♣ K J 8 5 mais ne peut nommer SA ni faire un c/b ensuite

Ouv	Nous #2	Rép	Nous #4	
1 ♦	passe	passe	contre	
passe	2 ♥	passe	2-SA	aurait promis l'arrêt ♦
			3♥	aurait promis 4 cartes à ♥
			2♦	le cue-bid prépare un SA de 21 – 22 H
			?!	

Nous recommandons de se passer de l'arrêt ♦ et d'annoncer 2SA...

Remarquez que le problème ne se pose que sur ouverture Mineure. Sur ouverture Majeure on dispose du cue-bid direct qui promet exactement cela : 14 – 17 H, ± régulier, cherche l'arrêt.

Les mains < ouverture, de 6 cartes à ♥, en face d'un réveil par contre (sur ouverture 1 ♠)

♠ K 4
 ♥ A 9 8 6 4 2
 ♦ Q 8 5
 ♣ 6 4

Ouv	Nous #2	Rép	Nous #4
1 ♠	passe	passe	contre
passe	2 ♥		

Résistez à la tentation de répondre 3 ♥ au contre de réveil. Cette enchère-là aurait promis 14 – 16 H; en plus le contre de réveil sur ouverture 1 ♠ ne promet nullement des ♥ par quelque nombre que ce soit.