

## Réveil de l'Ouvreur après une intervention et un Passe du Partenaire.

« L'abandon du Contre punitif d'une intervention oblige l'ouvreur à tenir le rôle de Pompier de service. Encore faut il qu'il en ait les moyens » Philippe Cronier.

La règle d'or est la suivante :

**Court** dans la couleur d'intervention (chicane, une carte ou deux cartes), l'Ouvreur devra réveiller les enchères par **Contre**, même avec une main faible ou moyenne comprenant 3 levées de défenses (exemple : 3 As =12H ou Ax, RDVx, =10H. Mais attention toutefois, il faut avoir au moins trois cartes dans la (ou les) Majeure non nommée, sinon, il vaut mieux s'abstenir ou réveiller naturellement par une couleur avec une main fortement bicolore.

**Long** dans la couleur d'intervention (à partir de 3 cartes) il réveillera uniquement avec un jeu fort de 17-18H.

O/T Votre enchère en Ouest avec la main A et avec la main B ?

Main A		Main B	
♠A 9 5		♠R 6 3	
♥A 10 7 6		♥A D 9	
♦R D 9 3 2		♦A10 8 6 4	
♣7		♣9 5	

O	N	E	S
1 ♦	2 ♣	Passe	Passe

X

Réponses :

Main A : X, Contre de Réveil quasi obligatoire dès que l'Ouvreur est singleton ♣ (Ne pas oublier que le Répondant a peut être passé avec une longue à ♣)avec au moins 3 levées de défense.

Main B : X, Contre de Réveil. Quand l'Ouvreur a une main de première zone et 2 cartes seulement dans la couleur d'intervention, il réveille par contre s'il a au moins 3 levées de défense et qu'il reçoit les trois autres couleurs

O/EO Quelle est votre enchère en EST ?.

♠A D93		♠R10 642
♥A1074		♥R 6
♦R D 8 2		♦V 6
♣9		♣9653

<i>O</i>	<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>
1 ♦	2 ♣	Passe	Passe
X	Passe	<u>3♠</u>	

Réponse : 3♠

En réponse au Contre de Réveil de l'Ouvreur. Après une intervention, le Répondant peut

- passer s'il avait un Contre punitif, long dans la couleur d'intervention,
- répondre au palier de 2, sans espoir de manche
- Donner le plein de sa main et faire un saut avec une majeure cinquième et 7H

## Test Réveil de l'Ouvreur après intervention et passe du Partenaire

Que dites vous en Sud ?

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1 ♦	2 ♣	passe	passe
?			
N° 1 S/P	N° 2 S/NS	N° 3 S/P	N° 4 S/NS
♠RV63	♠D864	♠R84	♠R63
♥D975	♥RD73	♥AR7	♥7
♦AR863	♦R63	♦AR9654	♦ARD976
♣	♣R4	♣2	♣V84
Réponse : <b>X</b>	Réponse: <b>Passe</b>	Réponse: <b>X</b>	Réponse: <b>Passe</b>

Contre idéal, chicane ♣, 3 levées de défense, au moins 3 cartes dans les Majeures non nommées

2 cartes à ♣ et une main de 1ère zone, la présence d'un gros H à ♣ est suffisante pour ne pas réveiller (diminue la possibilité d'un passe Blanche Neige avec une force à ♣)

Court à ♣, 2ème zone, des levées de défense et support pour les Majeures, le contre tient compte du Passe Blanche Neige possible du Partenaire

Passe. Ne pas réveille l'eau qui dort ! Long à ♣ et court à ♥, vous risquez, en répétant vos ♦ de donner aux adversaires l'occasion de se retrouver à Coeur.

N° 5 S/P

♠R5

♥RDV7

♦AD9863

♣4

Réponse: **2♥**

Tant pis si 2♣\* est meilleur ! Vous ne voulez jouer à ♠ , surtout, si le Partenaire nomme cette couleur à saut. Réveillez avec les ♥ , pour contrer , il aurait fallu 3 cartes à ♠ .

N° 6 S/NS

♠A3

♥D106

♦ARD10864

♣9

Réponse : **3♣**

Cue bid. Vous voulez jouer 3SA si le Partenaire a une tenue ♣ .

N° 7 S/T

♠A95

♥D103

♦RDV74

♣AD

Réponse: **2SA**

Naturel

### Que dites vous en Nord ?

**S**

1♦

x

**O**

2♣

passee

**N**

passee

?

**E**

passee

N° 8 S/P

♠A104

♥852

♦D104

♣D1087

Réponse: **2SA**

Il faut donner le plein de votre main ! 8H et double arrêt ♣ .

N° 9 S/P

♠R96

♥R102

♦DV2

♣8762

Réponse : **3♣**

Maximum du passe ! Il faut maintenant donner le plein de sa main par un cue -bid demande de tenue.

N° 10 S/P

♠872

♥4

♦A643

♣RV983

Réponse: **Passer**

Miam Miam !

N° 11 S/P

♠R764

♥D74

♦972

♣1098

Réponse: **2♦**

Avec une main très faible, il faut donner le Fit à Carreau plutôt qu'annoncer la Majeure non nommée

N° 12 S/P

♠D5

♥A9863

♦V5

♣10764

Réponse : **3♥**

Avec 6-7H et 5 cartes en majeure, il faut faire un saut