



Quand faut-il réveiller ?

Le réveil du joueur n° 4

Rappel : le réveil est une intervention qui vient après deux passes.

Exemples

S	O	N	E
Passe	Passe	Passe	?

Ici, Est n'est pas en position de réveil mais d'ouverture en 4ème position

S	O	N	E
1 ♣	Passe	Passe	?

Ici Est est en situation de réveil !

Le joueur en réveil ignore tout de la main de son partenaire qui a passé ; ce dernier peut avoir

- une main forte non annonçable
- ou une main totalement nulle !

Tout ce qu'il sait c'est que l'ouvreur possède de 12 à une vingtaine de points, que le répondant a moins de 5H et le partenaire moins de 18 ... sinon il aurait contré !

S	O	N	E
	1 ♣	Passe	Passe



A	D	V	8	4
9	7			
7	5			
10	6	5	2	

Problème Q26009

En Sud Soyez courageux en annoncez 1 ♠ ! Avec 7 H et une majeure très correcte il faut réveiller. Vous êtes court à ♣ et votre partenaire probablement long dans cette couleur a peut être une main costaud sans intervention possible.



Quand faut-il réveiller ?

Quand faut-il réveiller après une ouverture de 1 à l'atout ?

Dès que le joueur en réveil possède 7-8 il doit se poser la question réveil ou non.

- La réponse est parfois évidente notamment avec une majeure 5ème correcte, ou avec une main forte de plus de 11H : le réveil est obligatoire.
- Elle est souvent plus difficile ; avec une main limite le joueur en réveil doit s'aider de sa propre distribution pour estimer la force de son partenaire.

Analysez bien la situation :

- Si il vous êtes long dans la couleur d'ouverture, votre partenaire est probablement court dans cette couleur : avec 12H et plus il aurait pu contrer
- Si vous êtes court dans la couleur d'ouverture, votre partenaire est sans doute long dans cette couleur et il peut avoir 12H et plus non annonçables !

Conclusion :

- Avec une courte dans la couleur de l'ouvreur et main intéressante, réveil obligatoire à partir de 7-8H
- Avec 3 cartes et plus dans la couleur de l'ouvreur :
- avec une belle couleur 5ème réveil également à partir de 7-8H
- sans couleur 5ème augmentez à 9-10H le seuil du réveil

S	O	N	E
	1 ♣	Passe	Passe



D	10	8	5	4
♠	♠	♠	♠	♠
D	7			
♥	♥			
D	V	5	2	
♣	♣	♣	♣	
7	5			
♦	♦			

Problème Q26010

Vous êtes long dans la couleur de l'ouvreur ; votre partenaire a toutes les chances d'être court dans cette couleur. Avec une main forte il aurait contré. Avec 7H et une couleur malingre à ♠ vous pouvez passer



Quand faut-il réveiller ?

Les différents réveils

Pour réveiller, vous avez 4 possibilités :

1 - Nommer une couleur correcte avec une main de 12H maximum : au delà il faut en général utiliser le contre (mais c'est parfois impossible...)

2 - Contrer, La force minimale pour contrer en réveil dépend de la qualité de votre distribution

- Avec une main tricolore, chicane ou singleton dans la couleur adverse, 7-8H suffisent !
- Avec une très solide couleur au moins 5ème et 15-16H de qualité, contre d'abord !
- Ne contre pas avec un singleton ou une chicane dans une couleur non annoncée : réveillez dans votre couleur même avec plus de 12H !

3 - Annoncer SA avec une main régulière ,

- 1 SA avec 10-13H
- 2 SA avec 17-19H et un arrêt dans la couleur adverse
- avec 14-16H commencez par contrer

4 -Utiliser le cue-bid de l'ouverture adverse avec une main bicolore au moins 5-5

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
1 SA			



Problème E4773

1 SA pour montrer cette main régulière de 12H).

S	O	N	E
	1 ♣	Passe	Passe
X			



Problème E4850

X En réveil, à partir de 13H commencez par contrer avant d'annoncer votre couleur 5ème.