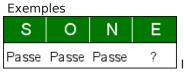




Quand faut-il réveiller?

Le réveil du joueur n° 4

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



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

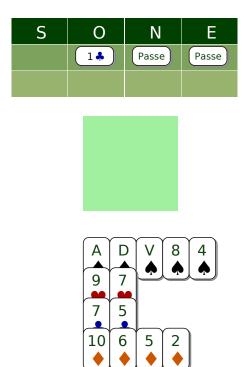


Ici Est est en situation de réveil!

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!



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.

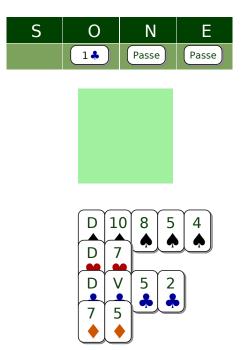
- La réponse est parfois évidente notamment avec une majeure 5ème correcte, ou avec une main forte de plus de 11H : le réveil est obligatoire.
- Elle est souvent plus difficile ; avec une main limite le joueur en réveil doit s'aider de sa propre distribution pour estimer la force de son partenaire.

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



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 et 15-16H de qualité, contrez d'abord!
 - Ne contrez 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



Problème E4773

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



Problème E4850

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