



## Le réveil par SA

### Le réveil par 1 SA

Il nécessite une force de 10-12H (9-13HL) et ne garantit pas obligatoirement l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Bien sûr l'arrêt est préférable, mais le réveil par SA sera parfois le seul possible avec une main de 12H et un contre impossible (par exemple avec un doubleton dans une majeure).

Avec une main régulière plus forte (14-16H) commencez par contrer vous nommerez SA au tour suivant sans saut.

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
1 SA			



#### [problème E4773](#)

La main idéale pour un réveil par 1 SA : 12H et un solide arrêt dans la majeure de l'ouvreur !

S	O	N	E
	1 ♥	Passe	Passe
1 SA			



#### [Problème E26006](#)

Avec 12H vous êtes obligé de réveiller. Le contre avec 2 cartes à ♠ n'est pas recommandé ... il ne reste par défaut que l'enchère de 1 SA sans arrêt dans la couleur adverse !



## Le réveil par SA

### Avec une main régulière de 13 à 16H

- Vous ne pouvez pas annoncer 1 SA qui limiterait la main à 12H
- Vous ne pouvez pas annoncer 2 SA qui promettrait 17-19H
- Commencez par contrer, vous annoncerez SA sans saut au tour suivant.

S	O	N	E
	1 ♥	Passe	Passe
X	Passe	1 ♠	Passe
1 SA			



#### Problème E26007

Vous êtes trop fort pour intervenir par 1 SA en réveil. Le réveil par 1 SA montre une main de 10-12H. Avec 13-16H commencez par contrer.



## Le réveil par SA

### Le réveil par 2 SA

Ce réveil à palier élevé nécessite 17-19H, et un arrêt solide dans la couleur adverse est exigé. Attention ! Ne confondez pas le saut à 2 SA en intervention après l'ouvreur qui montre un bicolore des deux couleurs les moins chères et le réveil par 2 SA du joueur n°4 qui est naturel (17-19H).

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
2 SA			



#### Problème E5766

En réveil, 2 SA montre une main régulière forte de 17-19H avec bien sûr de solides arrêts dans la majeure d'ouverture adverse. Attention à ne pas confondre avec 2 SA en intervention "non réveil"...Les auteurs du sef tendent des pièges !



## Le réveil par SA

### Avec une main régulière de 20H et plus

Commencez par contrer, puis annoncez SA avec un saut au tour suivant. Cette enchère est ...peu fréquente mais il faut parfois la produire !

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
X	Passe	2 ♣	Passe
3 SA	Passe	Passe	Passe



#### [Problème 27076](#)

Un saut qui montre une main de 20H et plus.