



Les réveils après le 1er tour

Le réveil après le premier tour d'enchères sur une ouverture de 1 à l'atout.

Ce réveil sera plus fréquent quand le camp de l'ouvreur est fitté ; la probabilité d'un fit dans le camp de la Défense augmente alors. A l'inverse, si le camp de l'ouvreur n'est pas fitté la Défense doit être très prudente. C'est particulièrement le cas après l'enchère de 1 SA par le répondant. Dans cette situation le réveil sera très rarement possible. Avec quelles mains réveiller ? La distribution est un critère clé : le réveil sera plus fréquent avec des mains faibles et irrégulières qu'avec des mains régulières.

S	O	N	E
			1 ♥
Passe	2 ♥	Passe	Passe
X			

R	10	9	8	3	2	A	10	9	7	D	V	9
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

Problème E26074

Contre Le camp adverse est fitté et la vulnérabilité favorable ! Le réveil s'impose ...

S	O	N	E
	1 ♦	Passe	1 ♥
Passe	1 SA	Passe	Passe
Passe			

R	10	9	8	3	2	A	10	9	7	D	V	9
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

Problème E26084

Passe Ne réveillez pratiquement jamais après la redemande par 1 SA : le camp adverse possède des longueurs dans les couleurs non nommées et en l'absence de fit il ne sur-enchérira pas !



Les réveils après le 1er tour

Les réveils après le 1er tour : le camp de l'ouvreur est fitte.

Votre main ne permettait pas d'intervenir au 1er tour d'enchères et les adversaires fittés se sont arrêtés au palier de 2 ; soyez entreprenant car un fit existe probablement dans votre camp. En tous cas la probabilité est nettement plus forte qu'en l'absence de fit adverse !

- Le contre est le réveil privilégié
- Les réveils par une couleur sont dangereux ; généralement ils concernent les mains avec une couleur longue et trop faibles pour avoir permis une intervention
- les réveils par 2SA après un fit majeur adverse montrent un bicolore mineur qui peut très bien 5-4 ou même 4-4 !

S	O	N	E
			1 ♠
Passe	2 ♠	Passe	Passe
X			

4	3	V	10	9	3	R	10	9	A	D	10	4
♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E26062

Trop faible pour intervenir au premier tour, contre en réveil !

S	O	N	E
			1 ♠
Passe	2 ♠	Passe	Passe
2 SA			

7	5	4	4	2	A	D	9	8	A	V	9	4
♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E4786

2 SA qui montre votre bicolore mineur impossible à annoncer en intervention avec seulement 4 cartes dans chaque couleur. Vos deux mineures sont costauds et justifient tout à fait de réveil !



Les réveils après le 1er tour

Le réveil quand les adversaires n'ont pas trouvé de fit

Ils nécessitent une grande prudence et seront très rares ! Pratiquement après l'enchère du répondant par 1SA les réveils sont rarissimes car trop risqués. Ils sont punitifs et montrent en général que le camp adverse vous a privé d'enchères au premier tour en nommant votre couleur !

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



Problème E26063

Contre punitif qui demande au partenaire d'entamer dans la couleur nommée par l'adversaire. Si votre partenaire est très faible, il nommera sa couleur longue



Les réveils après le 1er tour

Le réveil sur des barrages

En cas de vulnérabilité non défavorable soyez courageux !

S	O	N	E
Passe	4 ♣	Passe	Passe
X			

A	10	9	6	R	10	8	4	4	R	9	8	2
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E26078

X Ne baissez pas les bras même au palier de 4 . Votre distribution est parfaitement adaptée au contre de relance

S	O	N	E
			1 ♥
Passe	2 ♥	Passe	Passe
X			

R	10	9	8	3	2	A	10	9	7	D	V	9
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

Problème E26074

Votre distribution et l'emplacement des honneurs sont bien adaptés au contre de réveil.