



## Le réveil du joueur 4 après une ouverture de 1 à la couleur

### Le réveil du joueur n° 4

Rappel : le réveil est une enchère qui vient après deux passes consécutifs.  
 Quand faut-il réveiller ?

- Avec moins de 7-8H dans votre camp, une manche semble exclue et donc un réveil non nécessaire
- Avec 11H et plus le réveil est obligatoire : votre partenaire qui a passé peut très bien avoir une main de 14-15H sans enchère possible.
- Entre 8 et 11 H vous devrez exercer votre jugement : plus vous êtes court dans la couleur d'ouverture moins le nombre de points nécessaire pour réveiller est important

Pour réveiller, vous avez 4 possibilités : Nommer une couleur correcte, contrer, annoncer 1 ou 2 SA avec une main régulière et un bon arrêt dans la couleur adverse, utiliser le cue-bid de l'ouverture adverse avec une main bicolore au moins 5-5

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
1SA			

  

A	D	7	R	4	V	10	9	4	2	D	10	4
♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### Problème E4773

1 SA Sud est en situation de réveil au premier tour. Son enchère montre 9-13H et un arrêt à ♠. (2 arrêts ici !)

S	O	N	E
	1 ♦	Passe	Passe
1 ♥			

  

7	6	A	D	10	6	5	6	5	4	R	V	5
♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### Problème E9650

1 ♥ Un réveil comme dans les livres !



## Le réveil du joueur 4 après une ouverture de 1 à la couleur

### Le réveil par une couleur au palier de 1

- Une force de 8 à 12H en général (vous serez parfois contraints de l'utiliser avec des mains plus fortes lorsque le contre ne serait pas raisonnable)
- Une couleur 5ème de préférence
- Parfois une très solide couleur 4ème
- Ou encore avec une belle couleur et plus de 12H si la distribution interdit le contre

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
2 ♦			

  

7 ♠	5 ♠	2 ♥	A ♣	10 ♣	4 ♣	3 ♣	2 ♣	A ♦	D ♦	V ♦	9 ♦	8 ♦
-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

#### Problème E4774

2 ♦ Annoncez votre mineure la plus chère (il n'existe pas d'enchère pour nommer un bicolore mineur dans cette situation : 2SA serait naturel et montrerait 17-19H...)

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
Passe			

  

D ♠	3 ♠	R ♥	9 ♥	6 ♥	4 ♥	2 ♥	D ♣	10 ♣	R ♦	8 ♦	5 ♦	3 ♦
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----

#### Problème E4783

PASSE avec des honneurs dispersés et deux dame inefficaces, votre main ne vaut pas 10H mais plutôt 6....



## Le réveil du joueur 4 après une ouverture de 1 à la couleur

### Le réveil par X , par un cue-bid et avec un saut

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 !

Sauts et cue-bid

- Après une ouverture mineure, le saut à 2 ♦ montre un bicolore majeur comme en 2ème position.
- Sur une ouverture majeure, le cue-bid montre un bicolore de l'autre majeure et d'une mineure

S	O	N	E
	1 ♣	Passe	Passe
X			

  

A	V	10	8	4	A	V	7	4	3	A	5	2
♠	♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦

#### Problème E4850

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

S	O	N	E
	1 ♦	Passe	Passe
1 ♥			

  

6	A	D	10	6	5	A	R	V	8	8	7	6
♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### Problème E9652

1 ♥ Ne contrez jamais avec un singleton dans une couleur non annoncée !



## Le réveil du joueur 4 après une ouverture de 1 à la couleur

### Le réveil avec une main pour jouer SA : il vous faut en principe un ou plusieurs arrêts dans la couleur adverse

- 1 SA avec 10-13H,
- avec 14-16H commencez par contrer, puis annoncez 1 SA
- 2 SA avec 17-19H,
- avec 20-21H, commencez par contrer puis annoncez 2 SA

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
1SA			

  

A	D	7	R	4	V	10	9	4	2	D	10	4
♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### [Problème E4773](#)

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

S	O	N	E
	1 ♦	Passe	Passe
2SA			

  

A	D	V	R	10	6	D	10	5	A	V	7	6
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

#### [Problème E9653](#)

2 SA Enchère naturelle qui montre 17-19H et un solide arrêt dans la couleur adverse