



Les différents réveils après une ouverture de 1 à la couleur

Le réveil du joueur n° 4

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 majeure avec une main bicolore au moins 5-5
- après une ouverture mineure c'est l'enchère de 2 ♦ qui promet un bicolore majeur

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	Passe
1 SA			



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 ♥			



Problème E9650

1 ♥ Un réveil comme dans les livres !



Les différents réveils 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 ♦			



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			



Problème E4783

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



Les différents réveils 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 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 !

Bicolores

- Après une ouverture mineure, 2♦ montre un bicolore majeur (comme en intervention en 2ème position (mais pas comme en intervention en 4ème position. Le SEF est un peu compliqué...))
- Après une ouverture de 1♣ 2♣ montre un bicolore ♥♦
- Sur une ouverture majeure, le cue-bid montre un bicolore de l'autre majeure et d'une mineure indéterminée

Le saut dans la couleur annoncée

Le saut garantit une belle couleur au moins 6ème et une main maximum pour annoncer une couleur (11-13HL) : au delà commencez par contrer.

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 5ème.

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 contre jamais avec un singleton dans une couleur non annoncée !



Les différents réveils 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, : l'arrêt dans la couleur adverse n'est pas garanti car se sera parfois le seul réveil possible ...
- avec 14-16H commencez par contrer, puis annoncer 1 SA (avec cette fois un arrêt dans la couleur adverse)
- 2 SA avec 17-19H, et un arrêt dans la couleur adverse
- avec 20-21H, commencez par contrer puis annoncez 2 SA avec des arrêts dans la couleur adverse

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
1 SA			

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
2 SA			

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