



## Réveil du joueur 4 sur 1 SA

### Le réveil du joueur n° 4

Rappel : le réveil est une enchère qui vient après une ouverture et deux passes.

Sur l'ouverture de 1 SA, la situation de réveil se caractérise par un partage égalitaire des points entre les deux camps :

- En moyenne l'ouvreur a 16H et, le répondant qui passe, 3 ou 4 (moyenne entre 0 et 7).

Chaque camp ayant 20 points environ, moins le joueur 4 a de points...plus son partenaire en a et mieux sont placés ces points derrière l'ouvreur !

Moins vous avez de points, meilleure est la situation de votre camp pour réveiller.

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
Passe			

  

R	V	9	A	D	7	R	10	8	6	5	R	V
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦

#### Problème E4787

PASSE malgré ces 17H : ils sont mal placés devant l'ouvreur et votre partenaire est ....nul !



## Réveil du joueur 4 sur 1 SA

### Les différents réveils :

- **Nommer une couleur solide avec une main irrégulière.**
- **Le 2 ♣ Landy avec les deux majeures en général au moins 5-4**
- **2 SA avec les**
- **Le Contre ma** **et une majeure 4ème :**  
**la main sera** **en 2ème position.**

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2 ♠			



#### Problème E4788

2 ♠ Votre partenaire a environ 13H idéalement placés derrière l'ouvreur !



## Réveil du joueur 4 sur 1 SA

### Avec une main bicolore

En réveil, comme derrière l'ouvreur de 1 SA, vous pouvez montrer votre bicolore à votre partenaire :

- grâce au Landy si c'est un bicolore majeur (normalement au moins 5-4)
- grâce à l'enchère de 2 SA si c'est un bicolore mineur (au moins 5-5)

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
2 ♣			

  

R	V	10	8	D	V	9	8	6	4	V	10	9
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♦	♦	♦

#### Problème E4790

2 ♣ Votre partenaire a 12H bien placés et...peut être un fit majeur.



## Réveil du joueur 4 sur 1 SA

### Le contre majeure mineure.

En réveil cette enchère n'est pas mentionnée dans le sef. (Peut être dans la prochaine édition?) Sur l'ouverture de 1 SA, utilisez le contre en situation de réveil pour montrer :

- Mineure 5ème
- Une majeure 4ème
- Un honneur dans chacune de ces deux couleurs est recommandé.

Comme pour les autres réveils après 1 SA il est préférable de ne pas avoir trop de points !

S	O	N	E
	1SA	Passe	Passe
X			

  

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

#### Problème E4791

X Pour montrer ce beau et long ♠ et la reprise de main annexe.