

Les Reveils

Le cas le plus typique de réveil survient lorsque la dernière enchère adverse est suivie de deux passe et que vous êtes le dernier à parlé.

S	O	N	E
1C	-	-	?

Est est on réveil

S	O	N	E
1K	-	1P	-
2K	-	-	?

Est est on réveil

A. Le jugement quand réveiller ?

Dans l'immense majorité des cas, il faudra réveiller dès que vous possédez « Quelque chose d'intéressant » à partir de 7/8H.

B. La technique comment réveiller ?

Les principaux réveils sont :

- Par une couleur.
- Par 1SA.
- Par un contre d'appel

1. Réveil par une couleur.

Principe : les réveils par une couleur **DENIENT** l'ouverture. Ils promettant une couleur au moins cinquième (exceptionnellement quatrième au palier d'un) et un jeu de 6 à 11 points d'honneurs.

R D 10 6 4
V 9
D 5 3
10 3 2

S	O	N	E
	1K	-	-
1P			

Avec des jeux plus forts, on sera donc obligé de contrer d'abord

2. Réveil par 1 SA

Attention, cette enchère montre 10 à 12 points, une distribution régulière et en principe une tenue dans la couleur d'ouverture.

D 2
R 10 5
A 10 7 4 3
V 9 5

S	O	N	E
	1C	-	-
1SA			

3. Réveil par contre.

Le réveil par contre ne garantit pas l'ouverture. Cependant, tout autre réveil la dénie formellement