

REVEILS APRES OUVERTURE
DE UN A LA COULEUR



Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	-	?

Si, dans cette situation, Est passe, les enchères sont terminées. Parler après deux passes, c'est produire une enchère de réveil.

1) QUAND FAUT-IL REVEILLER ?

Dans cette situation votre partenaire peut avoir du jeu et ne pas pouvoir parler sur l'ouverture, soit parce qu'il est assez long dans la couleur d'ouverture, soit parce qu'il manque de distribution. Avec les deux mains suivantes, votre partenaire ne peut pas se manifester sur l'ouverture de 1♠.

♠ RV108 ♥ V8 ♦ RD53 ♣ A32	♠ A4 ♥ A10862 ♦ D75 ♣ R63
Aucune intervention possible avec ce jeu, surtout pas contre avec la couleur adverse et seulement deux cartes à ♥.	Il faudrait six cartes** à ♥ pour risquer une intervention à 2♥. ** Permission accordée avec seulement 5 cartes a ♥, si elles sont de bonne qualité. Et X !!! la situation sur l'enchère suivante risque de vous échapper Supposez que votre partenaire réponde ♦2, que direz-vous ?

Avec la première main, il est impossible de risquer un contre d'appel avec seulement deux cartes à ♥. Avec la seconde, il faut 6 cartes** pour déclarer deux ♥. Le critère essentiel sera votre propre longueur dans la couleur d'ouverture. Plus court vous serez, plus vous pourrez réveiller facilement.

Principes des réveils

Avec au plus une carte : réveil à partir de 7/8 H.
 Avec 2 ou 3 cartes : réveil à partir de 9/10 H.
 Avec 4 cartes ou plus : réveil à partir de 13/14 H.

Cependant, la présence d'une bonne couleur 5ème pourra permettre d'abaisser ses minima.

Vous n'avez pas fait tout ces kilomètres pour laisser jouer 1♣.....ou même autre chose à bas palier !

2) COMMENT REVEILLER ?

2.1 réveils par une couleur

⇒ Ils dévient une belle l'ouverture, il fut un temps ou « **une enchère colorée déniait l'ouverture** », il n'en est plus rien, car si vous avez une lacune importante dans une couleur, un réveil par X pourrait engendrer de gros problèmes ultérieurs.

⇒ Montrent 5 cartes (4 très solides)
6/7 à 11/12 H.

	Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	-	-	?
♠ AD432 ♥ R43 ♦ 97 ♣ 973				♠ ARD10 ♥ 1086 ♦ 108 ♣ D1096
10 HL et 5 cartes, réveiller par 1♠				Seulement 4 cartes, mais superbes, réveiller par 1♠

2.2 Réveil par 1SA

- Il montre 9/13 H.
- Une distribution régulière
- Une tenue dans l'ouverture.

♠ A108
♥ D3
♦ V108
♣ A10852

Sud Ouest Nord Est
1♠ - - 1SA

Bien meilleur que 2♣.

2.3 Réveil par 2SA (**en aucun cas bicolore mineur**)

- Il montre 17/19 H.
- Une distribution régulière
- Une tenue et demi au moins dans l'ouverture.

♠ AR10
♥ D10
♦ RV108
♣ A1085

Sud Ouest Nord Est
1♠ - - 2SA

Bien meilleur que X avec seulement 2 cartes a ♥

2.4 Réveil par contre

Si l'on est court dans leur couleur il peut se faire avec très peu de points.

- Tricolore 4441 ou 5440 à partir de 7/8 H.
- 4432 à partir de 9/10 H.
- La force de l'ouverture dans les autres cas. Sauf problème particulier de courte dans une majeure)

Sud Ouest Nord Est	
1♥ - - ?	
♠ RV109 ♥ 5 ♦ A862 ♣ 10876	♠ AD3 ♥ RD7 ♦ AV4 ♣ V105
Contre : la distribution est parfaite.	2SA : Main plate mais un jeu fort (attention de ne pas réveiller par 1SA).

Règle

Le réveil par contre ne garantit pas l'ouverture.

TABLEAU des REVEILS

Réveil par une couleur <ul style="list-style-type: none"> • 7 à 13 HL • 5 cartes et plus (parfois 4 très belles) 	Réveil par 1SA 9 à 13 HL Main régulière + la tenue dans la couleur d'ouverture	Réveil par 2SA 17/19 HL Une distribution régulière Une tenue et demie au moins dans l'ouverture.
Réveil par contre (faible ou fort à partir de 7/8 HL).		
De 7 à 12 HL Contre d'appel de type tricolore. On passera sur toute enchère faible du partenaire.	13 HL et plus Distribution variable. On reparlera sur la réponse du partenaire du partenaire.	