



Le réveil au 1^{er} tour d'enchères (après une ouverture de 1 à la couleur)

Quand le répondant passe sur une ouverture de 1 à la couleur, il possède un jeu **très faible**. Le camp adverse peut espérer trouver un **contrat partiel gagnant**, voire une **manche**. Ce type de réveil, ainsi que les développements d'enchères subséquents sont précisément **codifiés**.

Quand après une ouverture de 1 à la couleur, les deux joueurs suivants ont passé, le joueur **N°4** doit presque toujours **réveiller** s'il a, lui aussi, la **valeur d'une ouverture**. Le camp du réveil a autant de chances que celui de l'ouvreur de trouver un contrat gagnant.

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|-----|-------|------|-----|
| 1♦ | - | - | ? |

Avec **moins de l'ouverture**, la décision de réveiller sera souvent liée au **nombre de cartes détenues dans la couleur d'ouverture**. Plus il est **court** dans cette couleur, plus sont grandes les chances de trouver un **jeu fort chez le partenaire**. Celui-ci a pu passer sur l'ouverture car, malgré un jeu fort, la présence de plusieurs cartes dans la couleur d'ouverture lui **interdisait** un **contre d'appel** et il ne disposait pas, en outre, de couleur permettant une **intervention à la couleur**.

I- Le réveil par une couleur sans saut

C'est une enchère **limitée à 13 points HL**, avec un **minimum de 8 points HL**. Elle nécessite **5 cartes** dans la couleur annoncée mais peut parfois être faite avec **4 cartes** seulement **au palier de 1**, si la main ne se prête pas au contre d'appel.

| | | | | | | | | | | |
|--|---|------|-------|------|-----|----|---|---|---|---|
| ♠ V 8 7 5 2 ♥ A D 4 2 ♦ V 5 3 ♣ 3 | <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>?</td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | 1♣ | - | - | ? | La bonne réponse est 1♠ . Le jeu est minimum, mais soit vous laissez jouer 1♣ dans votre singleton, soit vous réveillez à 1♠. Avec votre jeu, il vaut mieux jouer 1♠ que laisser jouer 1♣. |
| Sud | Ouest | Nord | Est | | | | | | | |
| 1♣ | - | - | ? | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|------|-------|------|-----|----|---|---|---|---|
| ♠ 5 4 3 ♥ R 8 6 ♦ R 7 ♣ A D 10 6 5 | <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>?</td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | 1♠ | - | - | ? | La bonne réponse est 2♣ . En intervention, l'enchère de 2♣ montrerait plutôt six cartes mais en réveil, elle montre juste que vous préférez jouer ce contrat plutôt qu'1♠. |
| Sud | Ouest | Nord | Est | | | | | | | |
| 1♠ | - | - | ? | | | | | | | |



II- Le réveil par une couleur à saut

Il serait incongru dans cette situation de réveiller avec un jeu ultra faible dans l'intention de barrer les adversaires, le meilleur barrage consistant à laisser jouer les adversaires leur contrat au palier de 1.

C'est pourquoi ces sauts en réveil sont de « beaux » barrage et peuvent même provenir de mains ayant une valeur d'ouverture. Ils sont un peu différents selon que la couleur est une majeure ou une mineure. Ils montrent :

- Une belle couleur 6^{ème} et de 8 à 12 H lorsqu'il s'agit d'une majeure
- Une très belle couleur 6^{ème} ou 7^{ème} et de 10 à 13 H lorsqu'il s'agit d'une mineure.

| | | | | | | | | | | |
|--|--|------|-------|------|-----|----|---|---|---|--|
| ♠ A 5 2 ♥ R D 10 8 7 6 ♦ D 10 3 ♣ 2 | <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Sud</td> <td style="width: 25%;">Ouest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Est</td> </tr> <tr> <td>1♣</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">?</td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | 1♣ | - | - | ? | La bonne réponse est 2♥ . 11 H et une belle couleur 6 ^{ème} . La main idéale. Réveiller au palier de 1 risque de faire manquer une manche |
| Sud | Ouest | Nord | Est | | | | | | | |
| 1♣ | - | - | ? | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|--|------|-------|------|-----|----|---|---|---|--|
| ♠ 9 2 ♥ 7 ♦ D V 10 4 ♣ A D V 6 5 3 | <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">Sud</td> <td style="width: 25%;">Ouest</td> <td style="width: 25%;">Nord</td> <td style="width: 25%;">Est</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">?</td> </tr> </table> | Sud | Ouest | Nord | Est | 1♠ | - | - | ? | La bonne réponse est 3♣ . Attention : en intervention, l'enchère de 3♣ est naturelle, alors qu'en intervention, elle annonce un bicolore pour les deux couleurs les plus chères. |
| Sud | Ouest | Nord | Est | | | | | | | |
| 1♠ | - | - | ? | | | | | | | |

Dans le cas d'une mineure, l'enchère à saut (au palier de 3) peut permettre au partenaire de déclarer 3SA avec une bonne main, un petit complément dans la couleur du réveil et, bien entendu, l'arrêt nécessaire de la couleur d'ouverture.

III- Le réveil par Sans-Atout

Le réveil par une enchère à Sans-Atout, après une ouverture adverse à la couleur, promet une **distribution régulière**. Si la couleur d'ouverture est une Majeure, un **arrêt solide** est indispensable. S'il s'agit d'une mineure, en particulier 1♣, on pourra se montrer moins strict sur la qualité de cet arrêt. Les **développements**, après un réveil à Sans-Atout, sont les **mêmes** que pour **l'intervention**.

Bridge et Détente



Le réveil par Sans-Atout est **précis** quant à la zone de points :

- **1SA : 10 à 13 points HL**
- **2SA : 17 à 19 points HL**
- Dans la **zone intermédiaire (14 à 16 points HL)**, on commencera par **contrer**, puis, sur la réponse du partenaire, on fera une redemande à **Sans-Atout au palier le plus bas**.
- Avec un jeu **plus fort encore (20 à 21 points HL)**, on commencera par **contrer**, puis, sur la réponse du partenaire, on fera une redemande à **Sans-Atout avec un saut**.

| | | |
|--|---|--|
| ♠ D 10 5 ♥ R 9 ♦ R V 10 5 ♣ D 9 8 7 | Sud Ouest Nord Est 1♦ - - ? | La bonne réponse est <u>1SA</u> Une main régulière, 11 points H et un arrêt à Carreau. |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|---|
| ♠ A V 10 ♥ A 10 8 ♦ R 8 7 ♣ A D 9 2 | Sud Ouest Nord Est 1♠ - - ? | La bonne réponse est <u>2SA</u> Une main régulière, 18 H et un bel arrêt à Pique. |
|--|---|---|

| | | |
|--|---|---|
| ♠ R V 8 ♥ D 6 ♦ A 10 7 6 ♣ A 10 9 2 | Sud Ouest Nord Est 1♦ - - ? | La bonne réponse est <u>X</u> Avec une main régulière et 14 H, il faut contrer, puis, après une réponse au palier de 1, redemander 1SA . |
|--|---|---|

| | | |
|--|---|---|
| ♠ A V 10 ♥ A 10 8 ♦ R D 7 ♣ A D 9 2 | Sud Ouest Nord Est 1♣ - - ? | La bonne réponse est <u>X</u> Avec une main régulière et 20 H, il faut contrer, puis, après une réponse au palier de 1, redemander 2SA . |
|--|---|---|



IV- Le réveil par « contre »

Le contre de réveil est un **contre d'appel** qui peut être fait avec 2 types de main. Il faut distinguer :

- **Les mains distribuées** : distribution favorable au contre d'appel, avec une **courte** dans la **couleur d'ouverture** et un **bon soutien dans les trois autres couleurs** (force illimitée, à partir de 8 points HL)
- **Les mains fortes** : avec la valeur d'une **bonne ouverture**, l'utilisation du contre est **obligatoire quelle que soit la distribution**, même unicolore (force illimitée à partir de 14 points HL).

| | | |
|---|--|---|
| ♠ A 9 8 6 ♥ R 8 5 3 ♦ 7 2 ♣ D 10 4 | Sud Ouest Nord Est 1♦ - - ? | La bonne réponse est X Avec peu de jeu (9 H), mais un support dans les trois autres couleurs. |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|--|
| ♠ 2 ♥ A R V 9 7 ♦ A 9 4 ♣ R 10 7 3 | Sud Ouest Nord Est 1♦ - - ? | La bonne réponse est X La main est trop forte (16 HL) pour réveiller par 1♥. Il faut commencer par contrer et annoncer les Cœurs au 2 ^{ème} tour. |
|---|--|--|