

Technique des réveils au palier de 1

14/11/03

1) Généralités

Réveil fréquent et d'autant plus recommandé que l'on est court dans la couleur d'ouverture

Exemples : 1C, passe, passe, ?

P	V 6 4	D 10 8 3	R D 6
C	A D 10 8 3	6	A 10 8 2
K	R 7 5 2	R 7 5 3 3	A D 3 2
T	6	R 10 6	R 5
	<u>Passe</u>	<u>Contre</u>	<u>2 SA</u>

2) Comment réveiller ?

2.1) Réveils faibles

- a) par une couleur sans saut :
 au moins 7 pts et 4 cartes (voire 5)
 mais moins que l'ouverture
- b) par une couleur avec saut :
 - en mineure : 6 cartes et 10 à 12 pts : incitation à 3 SA
 - en majeure : 6 cartes et 6 à 10 pts : Barrage

Exemples :

	1C, p, p, ?	1K, p, p, ?	1K, p, p, ?	1K, p, p, ?
P	8 3	R D 10 3	A 4	5
C	7 2	V 4	8 7 3	R V 10 9 3 2
K	A V 3 2	8 7 2	10 4	A 10 3
T	R V 10 9 6	A 9 6 3	A R V 10 7 3	8 5 2
	2T	1P	3 T	2C

- c) Réveil par 1 SA
 jeu régulier, 9/10 à 13 pts et un arrêt
- d) Réveil par contre
 7 à 12 pts, courte dans l'ouverture, 3 cartes en majeure au minimum

Exemples :

	1C, p, p, ?	1C, p, p, ?
P	R 7 4	V 10 7 4
C	A V 2	6 3
K	V 10 5	A 8 5
T	V 9 4 2	D V 5 2
	1 SA	Contre

2.2) Réveils forts : au moins 12/13 pts

- a) par 2 SA
 jeu régulier, 17-19 pts et un arrêt dans l'ouverture
- b) par Contre
 tous les autres cas avec au moins 13 pts

Exemples :

	1P, p, p, ?	1C p, p, ?	1K p, p, ?	1T-p-j-3
P	A D	R V 10 7 2	R 7 3	A R
C	V 4	A 5	A 10	A R D V 10 3
K	A V 3	R V 4 3	R D V 6	A D V 4
T	R D 10 8 6 2	D 8	D 9 8 2	5
	2 SA	Contre	Contre	Contre

3) Réponses au réveil

Bien réévaluer sa main : éléments d'impasse, les As, 10

- 3.1) Réponse à un réveil par une couleur
- Toute enchère naturelle est encourageante mais non forcing (soutien, SA, chgt de couleur)
- Le cue-bid : avec 13/14 pts
- 3.2) Réponse au réveil de 1 SA
utiliser Stayman et Texas avec 12 pts
- 3.3) Réponse au contre de réveil
agir comme si le contre était faible
- a) avec des jeux \leq 12 pts HL
palier minimum de 0 à 11/12 pts
1 SA de 8 à 12 pts H
- b) avec des jeux forts \geq 13pts HL
- saut dans une couleur : 4 cartes (5 en mineure) et 13/14 pts
- saut à SA : 2 SA : 13/14 pts HL et double arrêt dans la couleur d'ouverture
3 SA : 15 pts HL et +, et double arrêt dans la couleur d'ouverture
- cue-bid : toutes les mains de + de 13 pts non annonçables

Exemples :

	1K,p,p,ctre,p	1P,p,p,ctre,p	1C,p,p,ctre,p	1P,p,p,ctre,p
P	D 4	V 4	D 10 6 3	R 7
C	R V 6 3	10 6 5 3	A 9 7 4	D 10 8 7 5
K	V 6 5	8 2	A D	A D 8 2
T	A 10 5 2	V 9 7 6 3	V 6 2	9 4
	1C	2T	2P	3C

4) Redemande du contreur sur une réponse minimum

- avec un contre faible : PASSE
- avec un contre fort (\geq 13pts HL)
 - soutien faible 13 à 16 pts
 - à saut 17 à 19 pts
 - après cue-bid \geq 20 pts
 - nouvelle couleur 13 à 18/19 pts
 - avec saut 18/20 pts et 6 cartes
 - SA sans saut 14-16 pts
 - avec saut 20-21 pts