

# BRIDGE CLUB DE JAUNAY CLAN

## LES REVEILS

Un joueur est en situation de REVEIL après 2 PASSES

Exemple :

| SUD | OUEST | NORD  | EST    |
|-----|-------|-------|--------|
| 1 ♥ | Passe | Passe | Réveil |

EST est en position de REVEIL SIMPLE

| SUD   | OUEST  | NORD | EST   |
|-------|--------|------|-------|
| 1 ♥   | Passe  | 2 ♥  | Passe |
| Passe | Réveil |      |       |

EST est en position de REVEIL COMPETITIF

Le joueur qui est en position de REVEIL a une décision importante à prendre, s'il PASSE les enchères seront terminées.

- **Un REVEIL peut être dangereux.**

Il n'est pas toujours évident de deviner de façon exacte, la FORCE et la DISTRIBUTION exacte de son partenaire. Mais il peut être plus dangereux de passer si c'est votre camp qui doit marquer.

Nous allons voir le REVEIL SIMPLE et son développement.

## LE REVEIL SIMPLE

### LE REVEIL SUR UNE OUVERTURE DE 1 A LA COULEUR

C'est de loin, le REVEIL le plus fréquent. L'ouvreur a ouvert de 1 à la couleur, votre partenaire a passé, ainsi que votre adversaire de droite.

#### Exemple :

SUD

OUEST

NORD

EST

1 ♥

Passe

Passe

Réveil

Vous êtes en **EST**

#### Vous savez que l'OUVREUR possède :

- ✚ Un jeu qui va de 12H ou 13HL/23HL et qu'il possède 5 cartes à ♥
- ✚ Que votre partenaire n'a pas pu intervenir sur 1 ♥
- ✚ Que le REPONDANT est faible 4 ou 5 H.

Avant d'étudier les principaux REVEILS, vous devez savoir qu'à moins de posséder une valeur d'ouverture ou une très belle couleur : C'est la -- LONGUEUR -- détenue dans la couleur adverse qui va déterminer si vous devez ou non REVEILLER.

#### REGLE

AVEC UN JEU FAIBLE REVEILLEZ SI VOUS ETES COURT DANS LA COULEUR ADVERSE.

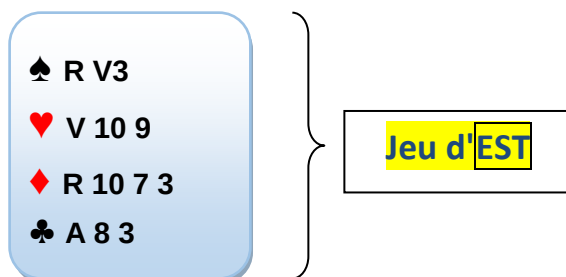
## LE REVEIL PAR 1 SA

Ce REVEIL PRECIS indique

- 10 à 12 H
- Distribution régulière
- Un arrêt dans la couleur adverse

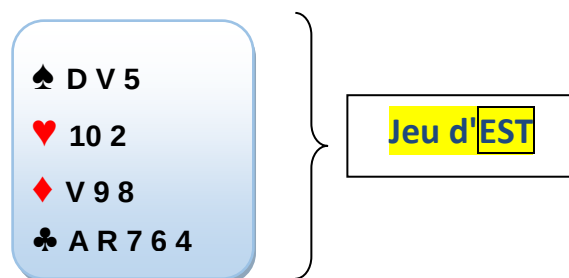
### Exemple 1 :

|     |       |       |      |
|-----|-------|-------|------|
| SUD | OUEST | NORD  | EST  |
| 1 ♦ | Passe | Passe | 1 SA |



### Exemple 2 :

|     |       |       |      |
|-----|-------|-------|------|
| SUD | OUEST | NORD  | EST  |
| 1 ♠ | Passe | Passe | 1 SA |



**REVEILLER D' 1 SA est plus efficace qu'un REVEIL à 2 ♣.**

## LE REVEIL PAR 2 SA

Le REVEIL à 2SA est également PRECIS et indique

- 17 à 19 H
- Distribution régulière
- Un net arrêt dans la couleur adverse

### Exemple 1 :

|     |       |       |      |
|-----|-------|-------|------|
| SUD | OUEST | NORD  | EST  |
| 1 ♥ | Passe | Passe | 2 SA |

♠ V 10  
 ♥ A D 8  
 ♦ R V 9 7 4  
 ♣ A D 3

}

Jeu d'EST

**REVEILLER à 2 SA avec 17H et un bel arrêt à ♥.**

## LE REVEIL PAR CONTRE

C'est le réveil est LE PLUS FREQUENT.

### REGLE

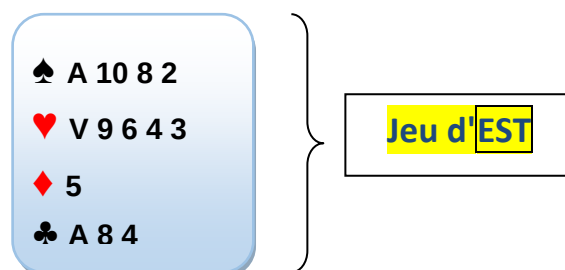
#### CONTREZ EN REVEIL

- Soit avec une courte dans la couleur adverse à partir de 8H
- Soit avec une valeur d'ouverture

Le contre de REVEIL est une sorte de CONTRE D'APPEL qui demande au partenaire d'annoncer une couleur, ou de transformer le contre en CONTRE PUNITIF, dans le cas où il aurait passé avec une couleur longue dans l'ouverture adverse et un jeu fort.

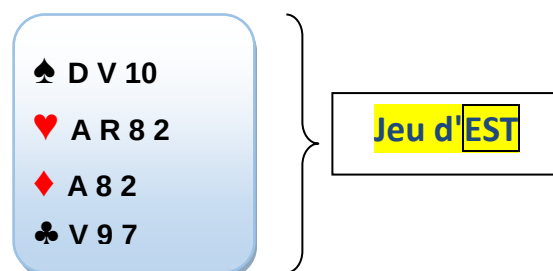
Voici 2 Exemples de CONTRE DE REVEIL après l'ouverture de 1 ♦

| SUD | OUEST | NORD  | EST        |
|-----|-------|-------|------------|
| 1 ♦ | Passe | Passe | X (Contre) |



Ce jeu d'EST est l'exemple d'un **CONTRE DE REVEIL** minimum, une bonne distribution et une courte dans la couleur d'ouverture ♦

| SUD | OUEST | NORD  | EST        |
|-----|-------|-------|------------|
| 1 ♦ | Passe | Passe | X (Contre) |



EST -- **CONTRE DE REVEIL** : ce jeu est trop fort pour réveiller à 1SA et pas assez fort pour réveiller à 2 SA.

## LE REVEIL PAR 1 COULEUR

Pour réveiller par une couleur il faut

- Un Maximum de 12 H
- 5 cartes ou +

### Exemple 1 :

| SUD | OUEST | NORD  | EST |
|-----|-------|-------|-----|
| 1 ♥ | Passe | Passe | 1 ♠ |

|              |   |           |
|--------------|---|-----------|
| ♠ R D 10 9 8 | } | Jeu d'EST |
| ♥ 5          |   |           |
| ♦ A 9 8      |   |           |
| ♣ 10 8 5 3   |   |           |

Ce jeu d'EST est l'exemple d'un **REVEIL** à la couleur -- 9 H une couleur 5ème et une bonne distribution.

### Exemple 2 :

| SUD | OUEST | NORD  | EST |
|-----|-------|-------|-----|
| 1 ♣ | Passe | Passe | 1 ♥ |

|             |   |           |
|-------------|---|-----------|
| ♠ R 7       | } | Jeu d'EST |
| ♥ D 9 8 3 2 |   |           |
| ♦ A D 5     |   |           |
| ♣ 8 6 2     |   |           |

Ce jeu d'EST est l'exemple d'un **REVEIL** à la couleur -- 11 H une couleur 5ème pas terrible, mais le jeu ne se prête pas à un contre de réveil.