

Le réveil (suite)

_____ SÉANCE
 TOURNOI _____

♠ V95
 ♥ AR754
 ♦ 942
 ♣ V3

♠ AR104
 ♥ 8
 ♦ DV107
 ♣ A1064

N
O
E
S

♠ 8763
 ♥ DA06
 ♦ 8653
 ♣ D8

DONNE 1

♠ D2
 ♥ V932
 ♦ AR
 ♣ R9752

DONNEUR : NORD
Vulnérabilité : PERSONNE

Insire les scores à partir de la 1^{re} ligne.

Les quatre mains doivent être inscrites par le joueur sud afin d'éviter les inversions.

Les enchères :

| SUD | OUEST | NORD | EST |
|-------|--------|-------|-----------|
| | | 1K | PASSE |
| PASSE | 1C (1) | PASSE | 2K (2) |
| PASSE | 2C (3) | PASSE | PASSE (4) |

- (1) 1C : Réveil par une couleur, promet 5 cartes, dénie l'ouverture (6 - 11 H)
- (2) 2K : Proposition de manche (15 HLD)
- (3) 2C : Intervention minimum sans plus-value
- (4) PASSE : Inutile d'insister, la manche est peu probable, il ne faut pas punir le partenaire pour son réveil.

_____ SÉANCE
 TOURNOI _____

♠ 76
 ♥ 98765
 ♦ 864
 ♣ D92

♠ 9853
 ♥ A43
 ♦ RV2
 ♣ V75

N
O
E
S

♠ A2
 ♥ V102
 ♦ D975
 ♣ A863

DONNE 2

♠ RDV104
 ♥ RD
 ♦ A103
 ♣ R104

DONNEUR : EST
Vulnérabilité : NORD - SUD

Insire les scores à partir de la 1^{re} ligne.

Les quatre mains doivent être inscrites par le joueur sud afin d'éviter les inversions.

Les enchères :

| SUD | OUEST | NORD | EST |
|-----|-------|------|-----|
| | | | 1P |

PASSE PASSE PASSE (1)

- (1) PASSE : 8 H, pas de couleur 5^{ème}, longueur dans la couleur d'ouverture, pas de réveil.