

**DEFINITION :** On est en situation de réveil si, lorsqu'on passe, les enchères s'arrêtent.

**SITUATION LA PLUS FREQUENTE :** 1x, passe, passe, ?

**Réflexion :** - Le joueur n°3 a moins de 5H.

- Le partenaire n'a pas parlé, soit parce qu'il n'a rien, soit parce qu'il a des points mais n'a pas un jeu lui permettant d'intervenir.

**PRINCIPE :** Il faut réveiller à partir de (7)8-9H (sous conditions)

**Exemple :** 1K, -, -, ?

- Si l'on est court dans la couleur de l'adversaire (K), il faut intervenir à partir de 7H.

- Si l'on est long dans la couleur d'ouverture(K), il faut être prudent, car le partenaire n'a pas parlé. (On se trouve souvent avec 20/20)

Ex :A5 D74 RD10 98 D10 3	Il faut passer, malgré les 13 H
-----------------------------------	---------------------------------

- Avec un singleton à C ou P, Il y a danger, le réveil risque de permettre aux adversaires de trouver une partielle en majeure.

- Avec une majeure longue, le réveil est obligatoire.

Ex :xxxx ADxxx - xxxx	Il faut dire 1C. (ne pas contrer, pour ne pas laisser supposer des points)
--------------------------------	--

**COMMENT REVEILLER ?**

<b>1SA</b>	<b>Sur ouverture Majeure, il faut obligatoirement un arrêt et 11-13H</b>	<b>Sur ouverture mineure, on doit être plus souple : (9)10-12(13)</b>	<i>Car une ouverture majeure promet 5 cartes, alors qu'une ouverture mineure ne promet rien de spécial dans la couleur.</i>
<b>2SA</b>	<b>17-19H et 2 arrêts dans la couleur d'ouverture.</b>		

**Tout le développement du système est basé sur le CONTRE :**

**Toute autre enchère que CONTRE (à part 2SA) dénie une « bonne ouverture » (13H corrects, surtout sur ouverture majeure). ATTENTION :** cependant, le contre ne garantit pas l'ouverture.

**Exemples :** 1K, -, -, ?

D5 AR10 xx AV D10 64	R10 82 85 A72 AR109	R10 62 A953 - V942	AV2 R10 42 95 D10 64
16H→Contre	14H→ Contre	8H, pas de couleur annonçable mais court à K →Contre*	10H, sur ouverture mineure, 4/3 en majeures→ Contre*

\*En 2<sup>ème</sup> position, on aurait passé.

<b>Comparaisons entre les contres d'intervention et les contres de réveil</b>	En intervention, on contre avec 12-17H et une distribution favorable	En réveil, on contre de 7 à 12H. ( 5 points d'écart)
	Le contre « toute distribution » Indique :18-19H	Le contre « toute distribution » Se fait avec 13-14H. (Encore 5 points d'écart)

1) **Après un contre de réveil** : Le répondant doit toujours tenir compte du fait que le contre peut se faire avec 5 points de moins qu'en intervention.

**PRINCIPE 1** : Le répondant doit montrer des signes de force, à partir de 12H.  
(Jump ou Cue-bid).

**PRINCIPE 2** : Sur une réponse minimale, le contreur doit reparler s'il a l'ouverture.  
Le répondant montrera alors ses ambitions à partir de 9-10H.

**PRINCIPE 3** : Le contreur doit toujours garder à l'esprit que son partenaire n'est pas intervenu au premier tour.

1K, -, -, X -, ?,	1C/1P/2T 0-11H	1SA (9)10-12(13)H	2K 12-13 et +	2C/2P 12-15,4 cartes	2SA 13-14 et K	3T 12-14,5cartes
----------------------	-------------------	----------------------	------------------	-------------------------	-------------------	---------------------

2) **Après réveil à SA** : Le système employé est le même qu'après intervention par SA.  
ATTENTION : le 2T Stayman montre une ambition de manche.

3) **Après réveil naturel** : il ne faudra reparler que si l'on a un espoir de manche, compte tenu de ce qu'a promis le réveil.

#### EXEMPLES :

1T, -, -, X -, ?,	10 2 AV94 Rxx Rxx	D5 AV96 RV10 3 A85	D65 AV9 RV103 A73	Réponses →	11H→ 1C avec 4 cartes	15H→ 2C Avec 4 cartes	15H→ 2T Cue-bid (à partir de 14H Sans majeure)
----------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------	-----------------------------	--------------------------------	---

1K, -, -, X -, 2P, -, ?	D10 3 A984 V5 R10 62	A953 RD84 5 V10 62	V95 AR72 10 8 AV10 3	Réponses →	10H, Sans fit→ Passe	10H, fitté,+ singleton →4P	13H,sans fit →3K 2T Cue-bid
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	---------------	-------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------

<b>Corollaire</b>	1K, -, -, X -, 1C, -, 2C →belle ouverture 13-14H.	1K, -, -, X -, 1C, -, 3C →16H	Avec un jeu fort, sans fit, on cue-bide.
-------------------	--	----------------------------------	--

1K, -, -, X -, 1P*, -, 2K** -, ?	Avec V875 A10 4 RV95 V4	1K, -, -, X -, 1P, -, 2K -, 2SA*, -, 3P** a)	1K, -, -, X -, 1P, -, 2K* -, 3K** b)	A10 42 RV965 A3 A5 a)	V875 A104 V95 RV5 b)
*de 0 à 11H **Questionnement Avec 15-16H	10H- réponse obligatoire : 2SA	*tenue à K **proposition de manche	*cue-bid. **Mets 3SA, si tu tiens les K	Mains du contreur	

1K, -, -, X -, 2T, -, 2SA*	1K, -, -, X -, 1P, -, 2C*
*14-16H	* l'ouverture avec 5 cartes C