LA TECHNIQUE DES REVEILS

Rappels (réveil simple du n°4, après 2 « passe ») :

- On réveille d'autant plus qu'on est court dans la couleur d'ouverture. Nombre de points nécessaire :
  - En gros, à partir de (6+*x*)HL (*x* = le nombre de cartes détenues dans l'ouverture), sans limite.

Principes de la technique du réveil :

- Comme pour l'intervention, il existe 2 « zones », mais elles seront légèrement différentes (à peine) :
  - A partir de 14HL, vous avez une belle ouverture (non minimum) : zone forte.
  - De 6-7HL à 13HL, vous n'avez pas l'ouverture ou une ouverture vraiment minimum : zone faible.

Avec une main forte (à partir de 14HL, sans limite supérieure), en réveil :

- Avec une main forte (belle ouverture), une seule enchère possible : CONTRE, d'appel naturellement.

Principe : En REVEIL, on contre « toutes distributions » à partir de 14HL.
Il s'ensuit que toute autre enchère est plafonnée à 13HL (sauf 2SA, cf. plus bas).

  - C'est exactement le même principe qu'un Contre d'intervention « toutes distributions » :
    - La seule différence est qu'il faut 4 POINTS DE MOINS !

Les enchères à SA en réveil :

- Elles sont également très décalées vers le bas (par rapport à l'intervention ou à l'ouverture d'1SA).
- Avec 10 à 13HL : 1SA. Ex. : avec ♠V84 ♥D54 ♦R106 ♣A875, après 1♦-P-P : 1SA.
  - Bien entendu, cette enchère promet un arrêt ♦.
  - Remarque : vous faites bien cette enchère en comptant sur les points de votre partenaire… !
- Avec 17 ou 18HL, l'enchère est de 2SA directement (c'est l'exception au contre « toutes distributions »).
- Avec 14 à 16HL, contre (« toutes distributions ») suivi de SA sans saut sur la réponse du partenaire.
- Avec 19 ou 20HL, contre (« toutes distributions ») suivi de SA avec saut sur la réponse du partenaire.

Résumé : En réveil, les enchères de SA sont décalées vers le bas :
10 à 13HL : 1SA — 14-16HL : X puis SA — 17-18HL : 2SA directement
19-20HL : X puis SA à saut — (21HL et + : X, puis cue-bid, puis SA)

Les autres mains de la zone « faible » : 7 à 13HL, en réveil :

- Avec une couleur 5ème, comme en intervention : nommez-la, avec les mêmes règles unicolore ou bicolore.
  - Attention, souvenez-vous : en disant 1♦/♥/♠, voire 2♣/♦/♥ : vous n'avez pas 14HL ou plus !
  - En effet, à partir de 14HL, vous auriez contré « toutes distributions » : cf. plus haut.
- Sans couleur 5ème, CONTRE, cette fois Contre d'appel simple, sans l'ouverture (zone 7-13HL).
  - Vous voyez qu'en réveil (mais pas en intervention), on peut contrer sans la valeur d'une ouverture !
  - Ex. : Avec ♠RV63 ♥D876 ♦8 ♣D872, après 1♦-P-P- ? : Contre.

Principes très importants : En réveil, une couleur nie l'ouverture : 7 à 13HL.
En revanche, un Contre ne promet pas l'ouverture : à partir de 7HL, sans limite supérieure.

Les réponses au Contre de réveil :

- Le principe est simple : le contre de réveil peut se faire avec 5 points de moins que le contre d'ouverture.
- Donc, les réponses sont les mêmes, mais avec 5 points de plus :
  - 0 à 12HL : réponse simple à la couleur (au lieu de 0 à 7HL pour le X d'ouverture).
  - De 13 à 17HL, réponse à saut avec 4 cartes, à double saut avec 5 cartes (majeures).
  - SA sans saut : 13-15HL (au lieu de 8 à 10 sur l'ouverture), avec saut : 16-17HL.

Attitude du Contreur en réveil sur la réponse à son contre :

- Avec 7 à 12HL (sans l'ouverture), il additionne et peut passer (le plus fréquent).
- Avec 13HL et plus (main d'ouverture), il s'oblige à reparler dans tous les cas.

Principe : Contre peut se dire avec 7 à 13HL, et aussi avec 14HL ou plus.
Dans ce dernier cas, le Contreur de réveil s'engage à reparler.