

1♣-P-P-1♦/♥/♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	-	-	1♦/♥/♠
?			

L'adversaire intervient en réveil par une couleur. Il n'a (en principe... c'est un adversaire !) pas l'ouverture. Votre partenaire a moins de 5HL. Vous ne reparlez donc que si vous avez quelque chose à dire : 2^{ème} zone, couleur longue, beau bicolore, etc. Sinon, laissez Ouest s'exprimer éventuellement.

- Passe NF Jusqu'à 17HL, si l'on n'a rien de particulier à dire.
- X A A partir de 18HL et plus, sans meilleure enchère. Ex. : ♠983 ♥AD ♦R42 ♣ARD76.
 - ◊ On peut aussi être court dans la couleur du réveil, avec un tricolore (à partir de 15-16H).
- 1M NF 17-19HL, 4 cartes en M de bonne qualité avec 5 ou 6 ♣. On est donc bicolore 5-4 ou 6-4.
- 1SA NF 18-20HL, main régulière. Arrêt. Attention : il est inutile de dire 2SA (mauvais réflexe !).
- 2♣ NF De 14 à 19HL, avec au moins 6 cartes quelconques à ♣.
- 2♦/♥/♠ SU Cue-bid, non répertorié. Par exemple : 20HL et +, 6331 court à ♦/♥/♠.
- 2M NF Hors cue-bid, 17-19HL, 5 cartes en M avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore 6-5 ou 7-5.
- 2SA SU Non répertorié. A ne pas annoncer avec 18H et plus, car 1SA suffit.
- 3♣ NF 17-19HL, au moins six, plutôt 7 ♣ de BQ bien liés.
- 3♦ NF 5 cartes à ♦ avec 6 ou 7 ♣, couleurs de BQ, avec 3 ou 4 perdantes.
- 3M NF 5 cartes M et 6 ou 7 ♣, de BQ, avec 3 ou 4 perdantes. Ex. : ♠RDV107 ♥3 ♦2 ♣ARV1097.

Principe : Pour l'ouvreur, reparler après réveil par une couleur tient compte de la « nullité » de son partenaire. Il ne reparle donc qu'avec un jeu fort ou très distribué.

1♣-P-P-1♦-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	1♦	-
?			

Votre partenaire a réveillé les enchères par une couleur. Il a au maximum 12HL (parfois 13HL laids). Il n'est pas question de parler avant au moins 8H ou 9HL(D).

- Passe NF → 12HL, si l'on n'a rien à dire (pas de majeure). Ex. : ♠RDV ♥R432 ♦D5 ♣8762.
- 1M NF 9 à 12HL, 4 cartes ou plus en M. Ex. : ♠V7432 ♥R32 ♦65 ♣RDV, minimum.
- 1SA NF 12-14HL, régulier, arrêt ♣, 4 cartes dans une majeure possible.
- 2♣ F Cue-bid, 15HL(D) et plus avec ou sans fit (3+ ♦) ni meilleure enchère.
- 2♦ NF Compétitif, 10-12HLD, 3 ou 4 ♦.
- 2M NF 11-13HL, 5 ou 6 m de mauvaise qualité, avec 4 ♦ (rencontre)
- 2SA NF 15-16HL, régulier, arrêts ♣.
- 3♣ SU Non répertorié. Par exemple, 13HL et +, 4/5 ♦, 5/6 ♣ ?
- 3♦ NF Exprime une main dont le seul espoir de manche est à ♦. Il y a donc au moins 10-11H, c'est-à-dire 15-16HLD avec 5 ♦, et au plus 3 ♥ ou 3 ♠.
- 3M SU Non répertorié. Par exemple, 15HL et +, 4/5 ♦, 5/6 ♣, courte à M.
- 3SA NF 16HL et +, régulier avec arrêt ♣, et au maximum 3 cartes dans chaque majeure.

Principe : En réponse à un réveil à la couleur, qui n'a pas l'ouverture, on n'espérera une manche qu'avec un fit sérieux.

1♣-P-P-1♥/♠-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	1♥/♠	-
?			

Se référer au réveil ci-dessus à 1♦. Il n'y a pas de différence.