

NOTION DE REVEIL

DEFINITION : le réveil est une enchère faite après 2 « passe » alors qu'un joueur a « ouvert ».

Ex : O1= 1K, passe, passe, 4^{ème} joueur :réveil ?

POURQUOI réveiller ? le joueur en 2 peut avoir des points mais avec un jeu qui ne permet pas d'intervenir. Le 3^{ème} joueur a passé ce qui indique un jeu (très) faible, si le joueur 4 a une main proche de l'ouverture il se peut que ce soit cette paire qui a le meilleur jeu pour demander un contrat. Ce raisonnement vaut a fortiori si le 4^{ème} joueur a une main de 13H et plus et/ou si sa distribution est favorable.

Pour la suite de ce cours nous noterons les joueurs S(sud), O(ouest), N et E.

Ex : S=1K ; O=passe ; N=passe ; E= intervention avec 10H et 4T,1K,4C et 4P (distrib favorable).

COMMENT réveiller ?

- Par sans atout.** Ceci implique d'avoir un arrêt fort sur la couleur de l'ouverture et de ne pas avoir de couleur (très) intéressante. 1SA = 10 à 13HL.
Contre puis au tour suivant 1SA = 13 à 16HL.
- Par une couleur.** Ceci implique 8 à 12HL (donc moins que l'ouverture) et 5 cartes dans la couleur. Exceptionnellement un réveil à 1K pourra n'avoir que 4 cartes. Les réveils au palier 2 ont obligatoirement 5 cartes.
Réveiller à 2C ou 2P avec un saut, **ex 1K, passe , passe , 2P**, correspond à une main faible de 6 à 10H maxi et 6 cartes dont 2 honneurs dans la couleur (**voir le 2Majeur faible**).
- Par un contre.** Il s'agit d'un **contre d'appel** qui correspond soit à une main tricolore, courte sur la couleur d'ouverture, ayant au moins 3 cartes sur une Majeure et 4 sur l'autre si l'ouverture est une mineure ou ayant 4 cartes sur l'autre Maj si l'ouverture est en Majeure et ayant dans tous ces cas au moins 8H.
Le contre d'appel en réveil peut aussi correspondre à une main qui a l'ouverture (12H/13HL) quelle que soit sa distribution. Dans ce cas le joueur précisera au 2^{ème} tour sa distribution : annonce de SA avec un arrêt fort sur l'ouverture et un jeu (assez) régulier, ou annonce d'une couleur d'au moins 5 cartes.

Quelques exemples :

- 1) S=1P ; O a dans l'ordre T,K,C,P : ADxx, RDVx, Dxx,Dx. O=passe car malgré ses 16H il ne peut déclarer 1SA ni contrer (appel). Cas typique où O sera très satisfait si E « réveille ». Cet exemple montre qu'on peut passer en 2^{ème} même avec 16H.**
- 2) S=1C, O et N=passe, E a ADxx, Rxx, XX,Vxxx. E=contre, 10H, distrib favorable.**
- 3) S=1C, O et N=passe, E a ADxx, Rx, xx, Vxxxx. E=1P. 5 cartes et moins de 13H.**
- 4) S=1K, O et N=passe, E a ADxx, Rxx, xxx, Vxx. E=1SA. 10H, arrêt K et jeu régulier.**

LA SUITE DES ENCHERES :

- 1) **SUD** : l'ouvreur ne doit reparler que s'il a un jeu fort. 15H minimum et/ou une couleur très longue (6 cartes mini). En effet N a passé, il a donc 5H maxi, reparler avec un jeu faible c'est risquer de se faire contrer et de chuter lourdement.
- 2) **OUEST** : le partenaire du réveilleur. Il a passé au premier tour, donc le plus souvent il n'aura que 11H maxi (mais nous avons vu qu'une distribution défavorable peut faire passer en second malgré 15 ou 16H). La réponse d'Ouest doit être prudente car Est peut ne pas avoir l'ouverture, même sur un contre d'appel.

- **E=REVEIL PAR UNE COULEUR** : E a 12H max, les soutiens doivent en tenir compte. **Ex S=1T, O et N=passe, E=1C, S2=passe, O2= 2C avec 3 cartes et 8 à 12HLD, ou O=3C avec 3 ou 4 cartes et 13 à 16HLD, O=4C à partir de 17HLD.** Un changement de couleur indique au moins 5 cartes et au moins 8H si faite au premier palier, 11H et plus si faite au 2^{ème} palier. **Ex S=1P, O et N=passe, E=2K, S2=passe, O2=2C implique 5 cartes mini et 11H mini.**

- **E=REVEIL PAR UN CONTRE** : Oest doit obligatoirement parler. Avec 4 cartes et plus et jusque 12H il parlera au niveau minimum. Si E est fort il reparlera si non ce sera la fin des enchères. Avec 13H et plus O fera un saut à condition d'avoir au moins 5 cartes dans la couleur annoncée.

A noter : a) Après un réveil par un contre si S reparle, ce qui implique un jeu assez fort, O n'est pas obligé de parler. Il ne parlera qu'avec un jeu intéressant : fit fort avec E, couleur longue avec une chicane ou un sigleton sur la couleur forte de l'ouvreur.....

b) Le réveil peut également s'utiliser en cours de séquence d'enchères. Le plus souvent ce sera pour empêcher les adversaires de jouer un contrat « facile » à bas niveau.

