Les enchères de « Réveil ».

Un joueur est en situation de « réveil » si :

- L'ouverture a déjà été faite par un joueur quelconque ;
- Son partenaire et l'adversaire à sa droite viennent de passer ;
- Si il « passe », il accepte le dernier contrat déjà proposé par l'adversaire.

La situation la plus courante est une ouverture adverse au palier de 1 suivie de 2 « passe ».

Le réveil après ouverture au palier de 1 à la couleur :

Exemple : 1 carreau ; passe ; passe ; ?

- ***Quand réveiller :***

L'ouvreur est n° 1. Vous connaissez la force du N°3 (0-5h), mais le joueur N°1 peut varier de 12 à 19. Dans leur ligne ils ont entre12 et 24 pts, soit en valeur moyenne 18. Statistiquement, vous êtes majoritaire en point.

Votre partenaire N°2 s'est tu. Il n'a pas les conditions d'interventions ou il possède un potentiel de défense sur le contrat proposé par l'ouvreur. Sa force peut aller jusqu'à 16H. Il compte sur votre réveil pour débloquer sa situation en pareil cas. Vous pouvez déjà estimer sommairement sa force par complémentation à la votre.

Vous connaissez également force et distribution de votre jeu, et donc il vous est peut être possible d'intervenir sur les critères usuels d'intervention. Mais attention, vous êtes en réveil et votre partenaire interprètera votre enchère dans le cadre des enchères de réveil.

A vous de décider, et les critères d'évaluation que vous avez sont, en plus de ceux vus ci-dessus, la force de votre jeu, votre distribution dans la couleur ouverte (potentiel de l'adversaire), une longueur dans votre jeu.

- ***Vous n'avez pas la valeur d'ouverture (< 12H) :***

Distribution	carte(s) dans l'ouverture	Force mini	Enchère
pas de longueur par 5 +	2 -	7/8	**contre impératif**
pas de longueur par 5 +	3/4	10	**contre optionnel**
pas de longueur par 5 +	2/3	9	**1 SA**
1 longueur 5 ou +		7	**couleur sans saut**
1 longueur 6 ou +		10	**couleur avec saut**

Dans tous ces cas, après la réponse (éventuelle) du partenaire, vous passerez.

- ***Vous avez la valeur d'ouverture (12 H ou +) :***

Force	Enchère	forcing ou non
12 à 16 H	**contre**	**auto forcing si nécessaire**
17/18 H	**2 SA**	**auto forcing si nécessaire**
19 ou +	**contre**	**après réponse 2SA forcing**

Les réponses à une enchère de réveil sur 1 à la couleur :

Sur « contre de réveil» (les contre de réveil sont des contre d'appel) : votre partenaire répondra par :

Couleur	longueur ou arrêt sur ouverture	force	Enchère
majeure	4 cartes dans la longueur	0 à 10 H	**couleur sans saut**
	5 cartes dans la longueur	0 à 7 H	
	4 cartes dans la longueur	11/12 h	**couleur avec saut**
	5 cartes dans la longueur	8 à 10 H	
mineure	4 cartes dans la longueur	0 à 12 H	**couleur sans saut**
	5 cartes dans la longueur	0 à 10 H	
	5 cartes dans la longueur	11/12 H	**couleur avec saut**
Sans atout	1 arrêt dans la couleur adverse	8 à 12 H	**1 SA**
	2 arrêts dans la couleur adverse	13/14 H	**2 SA**

Sur 1 SA : Votre partenaire connait précisément votre force et jeu régulier . Il sait que vous n'êtes pas tenu de poursuivre. Il construit sa réponse sur les critères usuels.

Sur un réveil à la couleur : Votre partenaire connait votre force et votre longueur . Il sait que vous n'êtes pas tenu de poursuivre. Il construit sa réponse sur les critères usuels.

Le réveil après ouverture de 1 SA :

Les conventions d'enchères de réveil du N°4 sont les mêmes que les interventions du N°2 :

- ***Contre*** : il indique un unicolore affranchissable en 1 tour, riche en point 11 et +. Le partenaire répond 2 trèfle en relais et le contreur corrige la couleur si besoin.
- ***2 carreau/cœur/pique*** : en principe couleur 6ème. La force dépend de la vulnérabilité, niveau ouverture si rouge, 10 h si vert.
- ***2 SA :*** bicolore mineure au moins 5/4, force rouge 12 H, vert 10H.
- ***2 Trèfle*** : c'est le Landy, bicolore majeure 5/4 au moins, force comme 2 SA.

Les autres situations de réveil :

Mais on peut trouver d'autres situations telles que :

- N°1 en ouverture de barrage, « passe », « passe », à vous : la défense contre ce type d'enchère adverse n'est pas vue dans les réveils mais dans les défenses sur « 2 faible » ou sur barrage.
- N°1 ouvre de 2SA, « passe », « passe » : le joueur N°4 connait alors précisément la force des 2 adversaires et ses éventuelles possibilités d'interventions sont alors liées à une distribution unicolore voire bicolore permettant le barrage. Même démarche sur les ouvertures fortes de 2trèfles, voire 2 carreaux.
- N°1 ouvre au palier de 1, N°2 « passe », N°3 réponse « non forcing », N°4 « passe », N°1 « passe » : N°2 est en position de réveil, mais la connaissance suffisamment précise des forces adverses lui permet une éventuelle intervention sans passer par les conventions spécifiques du réveil.
- Votre camp et les adversaires ont déjà parlé. Votre partenaire et l'adversaire à votre droite viennent de passer. Vous êtes en position de réveil mais vous ne disposez pas d'annonces conventionnelles spécifiques : à vous de proposer une annonce de réveil ou un passe.

Ces quatre dernières familles de situations ne relève pas des conventions de « réveil ».