

# LES ENCHÈRES DE RÉVEIL

## 1. Les enchères du camp qui n'a pas ouvert

### 1.1. Au premier tour d'enchères

#### 1.1.1. Après une ouverture de 1 à la couleur

Exemple :

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
1♣	Passe	Passe	?

On distingue plusieurs types d'enchères de réveils :

#### *Les enchères à Sans-Atout*

Ce sont des enchères précises :

- 1SA = 10 à 13 HL, jeu régulier, en principe un arrêt dans la couleur d'ouverture.
- 2SA = 17 à 19 HL, jeu régulier, au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture.

Les réponses sont identiques à celles des interventions à Sans-Atout.

#### *Les réveils par une couleur*

Ils dénie la valeur d'une ouverture convenable et sont donc limités à 13 points HL :

- au palier de 1, la couleur annoncée est, en principe, au moins cinquième. Elle peut être quatrième si aucune autre enchère n'est satisfaisante.
- au palier de 2, cinq cartes sont garanties.

Avec saut, l'annonce d'une majeure est un barrage, l'annonce d'une mineure correspond à une bonne couleur au moins sixième dans un jeu proche de l'ouverture.

#### *Le Contre*

Toujours d'appel, il indique :

- soit des jeux inférieurs à l'ouverture (au minimum 7-8 points H), dont la distribution correspond à un Contre d'appel produit en deuxième position,
- soit des jeux qui auraient été ouverts en première position et qui ne rentrent pas dans le cas d'une enchère précisée décrite précédemment.