

# REVEILS DU JOUEUR N°4

## Les joueurs N° 2 et 3 ont passé sur l'ouverture.

Contre	7/8 H ou >12 H
1 SA	9/12 H
2 SA	17/18 H
Contre suivi de 1 SA	13/16 H
Contre suivi d'un jump à 2 SA	19/20 H
Contre suivi d'un Cue-Bid	21 H et plus
Une couleur sans jump	6/11 H, 5 cartes
Une couleur avec jump	10/13 H, 6 cartes
Cue-Bid d'une Majeure	5 dans l'autre majeure et 5 Trèfles
Cue-Bid d'une mineure	Bicolore majeur
3♣ sur ouverture majeure	5 dans l'autre majeure et 5 Carreaux
3♣ sur ouverture mineure	5 dans l'autre mineure et 5 Piques
2♦ sur ouverture de 1♣	Naturel, 6 cartes et 12H

## Développements après un contre de réveil

Le partenaire du contreur annoncera:

### 1/ En priorité, une majeure

- sans saut      avec 4 cartes et de 0 à 10 H  
                            avec 5 cartes et de 0 à 7 H
- avec saut      avec 4 cartes et 11/12 H  
                            avec 5 cartes et 8/10 H

### 2/ Une mineure

- sans saut      avec 4 cartes jusqu'à 11/12 H  
                            avec 5 cartes jusqu'à 10 H
- avec saut      avec 5 cartes et 11/12 H

### 3/ Sans Atout

- au palier de 1   8/12 H et une tenue dans la couleur adverse
- au palier de 2   13/14 H, 2 tenues dans la couleur adverse

### 4/ Cue-Bid

- Montre 10/12 H et les 2 majeures 4<sup>èmes</sup>
- Montre 13 H et + sans enchère naturelle

Après l'enchère de son partenaire, le contreur ne se remanifestera qu'avec une main valant au moins l'ouverture.