



Contre après l'ouvreur de 2 majeur faible

L'intervention par un contre d'appel après l'ouverture d'un 2 majeur faible

Le contre d'appel nécessite :

- Une distribution tricolore et en particulier 4 cartes dans l'autre majeure
- Des honneurs dans les couleurs appelées par le contre !

Il promet une main un peu plus costaud que le contre au palier de 1

S	O	N	E
			2♥
X			

A♠	R♠	10♠	7♠	4♥	2♥	R♣	8♣	7♣	6♣	A♦	10♦	4♦
----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	----

[Problème E1256](#)

Un CONTRE d'appel presque parfait pour les trois autres couleurs !

S	O	N	E
			2♥
Passé			

R♠	9♠	7♠	4♠	D♥	V♥	R♣	7♣	6♣	R♦	8♦	4♦	2♦
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

[Problème E1257](#)

Passé Votre main est insuffisante pour contrer. Vous n'avez pas d'as et les honneurs ♥ sont faibles.



Contre après l'ouvreur de 2 majeur faible

La suite des enchères

Le partenaire du contreur, c'est à dire le joueur N°4 après l'ouvreur

- avec moins de 8H annonce une couleur au palier minimum : enchère non forcing
- avec 8-12H annonce 2 SA "mini cue-bid" qui ne garantit pas du tout l'arrêt dans la couleur adverse : enchère forcing
- avec une couleur au moins 5ème et au moins 12H, une couleur avec saut : enchère forcing si le palier de la manche n'est pas atteint.
- Sans couleur 5ème, sans possibilité de jouer SA, le cue-bid de la majeure d'ouverture promet 12H minimum : enchère forcing
- 3 SA avec au moins un arrêt dans la majeure d'ouverture (et pas de meilleure enchère...)

S	O	N	E
	2 ♠	X	Passe
3 SA	Passe	Passe	Passe



[Problème E7563](#)

Les ♠ sont tenus à double tour, et votre camp a la force pour la manche

S	O	N	E
	2 ♥	X	Passe
3 ♣			



[Problème E20737](#)

Avec moins de 8H nommez votre meilleure couleur au palier le plus économique