



L'enchère de rencontre

L'enchère de rencontre

L'enchère de rencontre est une enchère utilisée par le répondant ou par le partenaire de l'intervenant :

- L'enchère de rencontre du répondant. Elle peut être faite
 - soit après un passe initial du répondant (fiche 21SC)
 - soit en nommant une mineure au palier de 4 après une intervention adverse (fiche 43HR)
- L'enchère de rencontre par partenaire du joueur qui est intervenu (41DM)

L'enchère de rencontre est toujours opérée par l'annonce d'une nouvelle couleur avec un ou plusieurs sauts et promet :

- un fit de 4 cartes dans la couleur du partenaire
- 5 cartes dans la couleur nommée
- une force variable selon les situations, mais toujours au moins une dizaine de points

S	O	N	E
Passe	Passe	1 ♥	Passe
2 ♠			

A ♠	D ♠	V ♠	10 ♠	3 ♠	D ♥	V ♥	10 ♥	6 ♥	5 ♣	3 ♣	6 ♦	4 ♦
-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----

Problème E2301

Enchère de rencontre du répondant après un passe initial : 2 ♠ est un saut fitté, avec un fit ♥ et 5 cartes à ♠ costauds.

R ♠	D ♠	10 ♠	5 ♠	4 ♠	V ♥	7 ♥	A ♣	D ♣	7 ♣	3 ♣	7 ♦	4 ♦
-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

S	O	N	E
		1 ♠	2 ♥
4 ♣			

A ♠	V ♠	9 ♠	6 ♠	8 ♥	5 ♥	R ♣	V ♣	10 ♣	9 ♣	6 ♣	4 ♣	3 ♦
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----

Problème 4979

Enchère de rencontre du répondant après une intervention. 4 ♣ ne peut pas être un Splinter : il n'y a plus de Splinter après une intervention (excepté le cue-bid)



L'enchère de rencontre

L'enchère de rencontre du partenaire de l'intervenant

S	O	N	E
	1 	2 	2 
3 			



Problème E1758

3  Enchère de rencontre de la défense : un saut qui garantit le fit  4ème et 5 cartes à 