



La redemande de l'ouvreur après 1 Carreau - 2 Trèfle - X

La redemande de l'ouvreur après la séquence 1 \heartsuit - 2 \clubsuit et un Spoutnik du répondant

Les enchères de l'ouvreur vont préciser :

- la force et la structure de la main
- l'absence ou la présence d'une majeure 4ème (ou de deux)
- l'absence ou la présence de l'arrêt \clubsuit

Rappelons ici que l'ouvreur ne peut pas posséder une main régulière de 15-17H avec laquelle il aurait ouvert de 1SA

Sans arrêt \clubsuit

- la redemande à 2 \heartsuit est l'enchère "par défaut" d'une main de 12-14H garantissant au moins 4 cartes à Carreau.
- le cue-bid à 3 \clubsuit sera utilisé pour la recherche d'arrêt dans les mains de 18-19H réguliers (qui ne dénie pas une majeure 4ème)



S	O	N	E
1 \heartsuit	2 \clubsuit	X	Passe
2 \heartsuit	Passe	2 \spadesuit	Passe
Passe			



Problème E6537

2 \heartsuit Main de 1ère zone, sans arrêt \clubsuit ...et sans autre enchère possible !



S	O	N	E
1 \heartsuit	2 \clubsuit	X	Passe
3 \clubsuit	Passe	3 SA	Passe



Problème E26172

Objectif : la manche, mais il faut s'assurer d'un arrêt à \clubsuit .



La redemande de l'ouvreur après 1 Carreau - 2 Trèfle - X

Avec l'arrêt à ♣

Deux enchères sont possibles

- Avec une main de 1ère zone : 2SA
- Avec une main régulière de 3ème zone, 3SA. Dans ce cas, la main peut avoir une majeure de 4 cartes
- Cas particulier : une couleur longue maîtresse à ♦ avec l'arrêt ♣

R	D	10	5	R	8	6	5	4	3	V	6	4
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦

S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	Passe
2 SA	Passe	Passe	Passe

V	9	4	A	D	9	R	V	7	D	10	5	2
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E26175

2SA Description naturelle de son jeu de 12-14H

R	D	10	5	R	8	6	5	4	3	V	6	4
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦

S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	Passe
3 SA	Passe	Passe	Passe

A	9	4	A	D	9	R	V	7	R	D	10	5
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Qcm 26176

3SA ...le partenaire promet au moins 8HL, la manche est atteinte



La redemande de l'ouvreur après 1 Carreau - 2 Trèfle - X

Avec une majeure 4ème

L'annonce d'une majeure va donner une idée de la force et de la structure de la main :

- Avec une main de 1ère zone : 2 ♥ ou 2 ♠. L'annonce de 2 ♥ peut cacher 4 cartes à ♠
- Avec une main irrégulière de 2ème zone, saut à 3 dans la majeure.
- Avec une main régulière de 3ème zone, cue-bid à 3 ♣.



S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	Passe
2 ♠	Passe	3 ♦	Passe
Passe			



Problème E6482

2 ♠ Annoncez votre majeure de 4 cartes ainsi que votre force de première zone



S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	Passe
3 ♥	Passe	3 ♠	Passe
4 ♠	Passe	Passe	Passe



[Problème E26173](#)

Le saut à 3 ♥ montre un jeu irrégulier d'au moins 15H, forcing



La redemande de l'ouvreur après 1 Carreau - 2 Trèfle - X

Avec les 2 majeures 4èmes

Là aussi, l'enchère va préciser la force et la structure de la main :

- Avec une main de 1ère zone : 2 ♥
- Avec une main irrégulière de 2ème zone (main 4441 ou 4450), saut à 4 ♣ (double cue-bid).
- Avec une main régulière de 3ème zone, saut à 4 ♥ (garantit un 4432).



S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	Passe
4 ♣	Passe	4 ♠	Passe
Passe	Passe		



Problème 26170

4 ♣ Ce cue-bid à saut montre les 2 majeures 4èmes dans un jeu de deuxième zone, revalorisé par la courte à ♣ !



S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	3 ♣
4 ♥	Passe	4 ♠	Passe



Problème 26174

Le saut à 4 ♥ ne se justifie qu'en présence des 2 majeures 4èmes dans une main de 3ème zone. Le partenaire passe ou corrige à 4 ♠