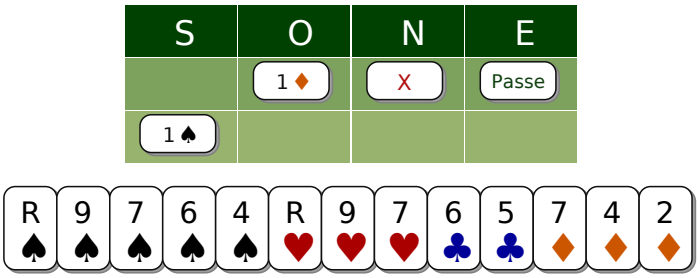
Réponse obligatoire au contre d'appel

Votre partenaire qui vient d'intervenir peut avoir de 12 à plus de 20H.

Le partenaire de l'ouvreur n'ayant pas fourni d'enchère, Vous devez obligatoirement enchérir :

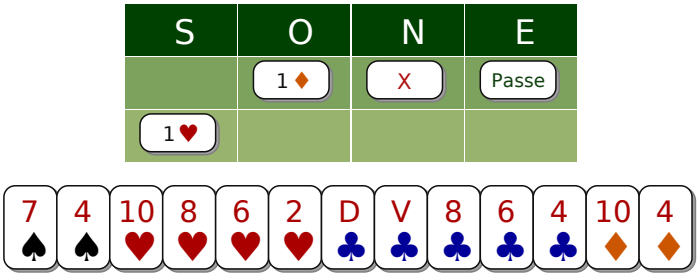
- - avec un jeu très faible vous annoncerez de la façon la plus économique votre meilleure couleur (même avec 0 point H !)
- - Avec un jeu plus fort (de 8-10H)
  - vous annoncerez votre couleur 4ème avec un saut
  - vous annoncerez votre couleur 5ème avec un double saut
  - Sans couleur majeure 4ème et avec des arrêts dans la couleur de l'ouvreur vous chercherez un contrat à SA
- Avec une main de plus de 11H, commencez par un cue-bid de la couleur d'ouverture pour rendre la séquence forcing de manche

---



Problème E4920

2 ♠ Le répondant a passé ; vous devez obligatoirement annoncer votre meilleure couleur. Ici pas d'hésitation pique s'impose. Avec moins de 8H, au palier le plus économique : 1 ♠ donc.



Problème E4869

Le répondant a passé ; vous êtes obligé de fournir une enchère. 1 ♥ ici...qui ne promet pas grand chose !

Nous retrouver sur www.ibridge.fr vous permet de parfaire votre bridge.
En jouant des donnes, en accédant aux leçons de votre niveau et au recueil des fiches techniques.

Réponse obligatoire au contre d'appel

La réponse par une couleur

- De 0 à 7H: réponse la plus économique dans la meilleure couleur...en privilégiant les majeures
- De 8 à 10H :
  - avec une majeure 4 ème ou une mineure 5 ème, SAUT dans la couleur
  - avec une majeure 5 ème , DOUBLE SAUT dans la majeure
- Avec 11H et plus :
  - avec une majeure 4 ou 5 ème , la manche dans la majeure

S	O	N	E
	1♥	X	Passe
2♣			

Problème E4873

Vous êtes obligé de montrer votre moins mauvaise couleur !

S	O	N	E
	1♦	X	Passe
1♥			

Problème E4870

Enchère la plus économique possible avec seulement 7H.

Nous retrouver sur www.ibridge.fr vous permet de parfaire votre bridge.
En jouant des donnes, en accédant aux leçons de votre niveau et au recueil des fiches techniques.

Réponse obligatoire au contre d'appel

Exemples de réponse par une couleur

Attention !
Le saut et le double saut ne garantissent pas des mains plus fortes, mais respectivement :

- saut = 4 cartes dans la majeure annoncée
- double saut = 5 cartes dans la majeure annoncée

S	O	N	E
	1♦	X	Passe
2♥			

Problème E4871
Avec plus de 7H, un saut pour montrer les 4 cartes à ♥

S	O	N	E
	1♣	X	Passe
3♥			

Problème E5796
3 ♥ un double saut qui montre tout à la fois une force de 8-10H et 5 cartes dans la couleur annoncée.

Nous retrouver sur www.ibridge.fr vous permet de parfaire votre bridge.
En jouant des donnes, en accédant aux leçons de votre niveau et au recueil des fiches techniques.

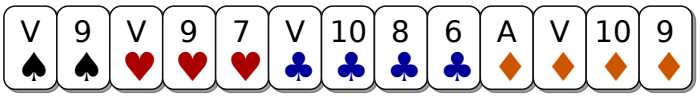
Réponse obligatoire au contre d'appel

La réponse par sans atout

Elle garantit un arrêt dans la couleur d'ouverture et elle dénie une majeure 4 ème.

- De 7 à 9H : 1 SA
- De 10 à 11H : : 2 SA

S	O	N	E
	1 ♦	X	Passe
1 SA			



Problème E4875
1 SA avec 7-9H et l'arrêt carreau

Nous retrouver sur www.ibridge.fr vous permet de parfaire votre bridge.
En jouant des donnes, en accédant aux leçons de votre niveau et au recueil des fiches techniques.