





# RÉPONSES AUX CONTRES D'APPEL

## C – Le Cue-bid

Cas général : jeu fort – Forcing de manche

si autre annonce impossible ou en recherche de SA

Exemples :

♠ AV96 ♥ D10 ♦ A643 ♣ 974	♠ 986 ♥ RD5 ♦ AV64 ♣ D83	♠ 96 ♥ RD1043 ♦ ADV83 ♣ 5
S O N E - 1T X P ? 2T pas d'autre annonce à notre disposition (vérifier que N a 4 piques)	S O N E - 1P X P ? 2P recherche de SA	S O N E - 1P X P ? 2P Trop fort pour une autre annonce

Attitude du contreur → sur un Cue-bid, il décrit sa main économiquement

Exemple :

♠ R963 ♥ A1084 ♦ R10 ♣ D103
S O N E X P 2K P ? 2C

Cas particulier :

Zone moyenne avec 2 majeures 4<sup>ème</sup>

Exemple :

♠ A962 ♥ A1032 ♦ 74 ♣ V84
S O N E 1K X P 2K P 2C P ? 3C

## D – Le Passe

Très rare – Il faut au moins 5 cartes très solides dans la couleur d'ouverture

Exemples :

♠ 72 ♥ 83 ♦ A653 ♣ RDV108	♠ 863 ♥ R9754 ♦ 972 ♣ 84	♠ 863 ♥ RV10987 ♦ A4 ♣ 52
S O N E 1T X P ? Passe	S O N E 1C X P ? 1P	S O N E 1C X P ? Passe

II - LE JOUEUR N° 3 PARLE

*Situation compétitive*

- Le joueur N° 3 annonce une couleur → *ne parler qu'à partir de 4 - 5 pts H*
- Le joueur N° 3 soutient → *ne pas hésiter à entrer dans la compétition s'il y a un fit*

Exemple :

♠	R1073		
♥	53		
♦	75		
♣	R10864		
S	O	N	E
			IC
X	3C	?3P	

- Le joueur N° 3 surcontre → *Il faut trouver la meilleure couleur (ou la moins mauvaise)*

Exemples :

♠	764	♠	76
♥	853	♥	8532
♦	V62	♦	V62
♣	10873	♣	10873
S	O	N	E
-	IT	X	XX
? Passe		? 1C	
Le partenaire choisira		Pour éviter d'entendre 1P en face	