

RECHERCHE DE LA MANCHE EN MAJEURE

Pour rechercher la manche en majeure, vous devez faire une autre enchère qu'une surenchère compétitive au palier de 3.

• La règle → consiste à faire une **enchère d'essai** dans une autre couleur pour indiquer un **espoir de manche**.

→ Après une ouverture.

→ Après une intervention.

Vous n'aurez pas toujours la possibilité de faire une enchère d'essai.

• Voici les autres tentatives de manche à votre disposition :

→ Le **cue-bid**.

→ Le contre du **soutien adverse**.

→ Le contre **d'essai** : quand vous n'avez plus la place pour faire une enchère d'essai, le **contre** remplace l'enchère d'essai (lire *La Majeure cinquième* page 374). Le contre d'essai peut être utilisé après un contre **d'appel**. Il remplace le cue-bid.

RECHERCHE DE LA MANCHE À SANS-ATOUT

À retenir → les 2 règles de base

❶ Le camp adverse a nommé 1 couleur :

Le cue-bid demande l'arrêt dans la couleur.

❷ Le camp adverse a nommé 2 couleurs :

Le cue-bid garantit l'arrêt dans la couleur. Il demande l'arrêt dans l'autre couleur.

EXEMPLES

5				
O	N	E	S	
1♠	3♥	2♠	3♦	♠ AD1083 ♥ A105 ♦ 8 ♣ AD96

exemple 5

6				
O	N	E	S	
1♥	3♦	2♥	3♣	♠ A94 ♥ RD1074 ♦ AV108 ♣ 7

exemple 6

7				
O	N	E	S	
1♠	3♦	2♠	3♣	♠ AR1097 ♥ D9 ♦ A83 ♣ A105

exemple 7

exemple 8

8				
O	N	E	S	
1♠	2♥	2♠	3♥	♠ AD10862 ♥ A93 ♦ R107 ♣ 5

exemple 9

9				
O	N	E	S	
contre	2♥	2♠	3♥	♠ AD105 ♥ 83 ♦ RD9 ♣ AD103

Contre d'essai.

10				
O	N	E	S	
contre	2♥	2♠	3♥	♠ AR98 ♥ V2 ♦ A842 ♣ A107

Recherche d'arrêt à ♥.

exemple 10

11				
O	N	E	S	
2♦	2♠	3♣	3♥	♠ 1062 ♥ AV3 ♦ RD1072 ♣ D8

Garantit l'arrêt à ♥.

exemple 11

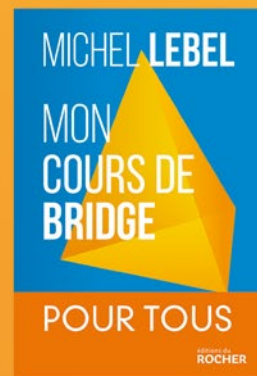
LES NOUVEAUX LEBEL



22,50 €



18 €



24 €