

La redemande après une réponse à Sans-Atout

Les réponses à SA ne sont pas forcing car elles sont zonées :

- Réponse d'1 SA sur l'ouverture d'1 Carreau, 1 Coeur ou 1 Pique	6 - 10 HL	Distribution inconnue pas de majeure annonçable au palier de 1
- Réponse d'1 SA sur l'ouverture d'1 Trèfle	8 - 10 HL	Main régulière, pas de majeure 4 ^{ème}
- Réponse de 2 SA	11 - 12 HL	Main régulière sans majeure 4 ^{ème} annonçable au palier de 1
- Réponse de 3 SA	13 - 14 HL	Main régulière sans majeure 4 ^{ème} et des gardes dans les 3 autres couleurs

I - La redemande après la réponse d'1 SA.

Comme il lui est possible de passer, l'ouvreur ne reparle qu'avec un espoir d'améliorer le contrat (découvrir un fit ou jouer la manche).

a) Avec un jeu régulier.

- après 1T - 1SA l'ouvreur dit :

Passé avec 13 - 14 HL

2 SA avec 15 - 17 HL *

3 SA avec 18 - 19 HL

* Notons que, dans ce cas, la main n'a pas pu être ouverte d'1 SA pour des raisons distributionnelles.

- après la réponse d'1 SA sur l'ouverture d'1 Carreau, d'1 Coeur ou d'1 Pique, l'ouvreur :

Passé avec 13 - 14 HL

change de couleur avec 15 - 17 HL **

dit 2 SA avec 18 - 19 HL

conclut à **3 SA** à partir de 20 HL.

** dans une couleur éventuellement 3^{ème}.

Exemples :

♠ R 3
♥ A V 10 4
♦ D 10
♣ R D 8 6 3

♠ A V 3
♥ A D 9 6 4
♦ R 2
♣ R 9 6

♠ A V 4
♥ R V 10 6 3
♦ R 5
♣ R V 7

S N
1T 1SA
2SA

S N
1C 1SA
2SA

S N
1C 1SA
2T

16 HL. Inutile de nommer les Coeurs, le répondant n'en a pas 4.

18 HL. Le répondant ne passera qu'avec un jeu strictement minimum.

17 HL. Changement de couleur suivi, le cas échéant, des SA.

b) Avec un jeu unicolore.

Avec un jeu unicolore, l'ouvreur répète sa couleur comme après une réponse en changement de couleur 1 sur 1.

- Répétition **sans saut** : 13 - 17 HL
 - Répétition **avec saut** : 18 - 19 HL (et une couleur robuste)
 - Répétition **avec double saut** : 7 - 8 levées de jeu et une robuste couleur 7^{ème}

Exemples :

♠ A V 9 7 6 2
♥ R 5 4
♦ R 6 3
♣ 5

♠ A D V 10 7 6
♥ R 5 4
♦ A 6 2
♣ 5

♠ R D V 10 8 7 6
♥ A D V
♦ 5
♣ 8 3

S N
1P 1SA
2P

S N
1P 1SA
3P

S N
1P 1SA
4P

c) Avec un jeu bicolore.

L'ouvreur annonce systématiquement son bicolore si sa force le lui permet. Rappelons les 3 types de bicolores :

- **Bicolore économique** 12 - 19 HL non forcing
 - **Bicolore cher** 18 - 23 HL forcing pour un tour
 - **Bicolore à saut** 20 - 23 HL forcing de manche

Exemples :

♠ A 9 4
♥ 7
♦ R V 7 2
♣ R D 10 6 2

♠ D 9 6 2
♥ R D 6 4 3
♦ A 5
♣ R 3

♠ A R V 9 3
♥ R D 10 9
♦ A R 5
♣ 4

S N
1T 1SA
2T

S N
1C 1SA
Passe

S N
1P 1SA
3C

Les Carreaux ne sont pas annonçables économiquement.

2 Piques montrerait 18 - 23 HL. Sans singleton, mieux vaut passer.

20 - 23 HL. Pour jouer la meilleure manche et peut-être mieux !

II - La redemande après la réponse de 2 SA.

Il s'agit d'une réponse très précise. Dès lors, l'ouvreur est, le plus souvent, à même de conclure.

a) Avec un jeu régulier.

- L'ouvreur **pass**e avec un jeu strictement minimum (13 HL)
- L'ouvreur conclut à **3 SA** dans tous les autres cas.

b) Avec un jeu unicolore.

- Si l'**unicolore** est dans une **majeure**, l'ouvreur, assuré d'un fit au moins 6/2, conclut à la manche dans la majeure avec une ouverture convenable et répète sa couleur au palier de 3 avec un strict minimum (enchère non forcing)
- Si l'**unicolore** est dans une **mineure**, l'ouvreur s'oriente, en général, vers 3 SA.

Exemples :

♠ A D 10 6 4 2
♥ 8
♦ R D 3
♣ D 10 7

S	N
1P	2SA
4P	

15 HLD. La manche est certaine.

♠ R V 8 6 3 2
♥ A 6 3
♦ V 4
♣ D 10

S	N
1P	2SA
3P	

Conclusion !

♠ D 5 2
♥ A V 6
♦ R D 10 8 7 2
♣ V

S	N
1K	2SA
3SA	

La manche la plus réaliste.

c) Avec un jeu bicolore.

L'ouvreur nomme son bicolore au palier de 3 en situation forcing dans le but de détecter un fit.

Exemples :

♠ R V 6 3 2
♥ A R 4 3
♦ R 6 2
♣ 7

S	N
1P	2SA
3C	

Pour jouer 3 SA ou 4 Coeurs si le répondant à 4 Coeurs.

♠ R V 6 3 2
♥ D 3
♦ A D 6 2
♣ R 4

S	N
1P	2SA
3SA	

Nommer les Carreaux ne présente aucun intérêt.

♠ R D 10 7 2
♥ A V 6 4 3
♦ R 3
♣ 4

S	N
1P	2SA
4C	

Conclusion. L'ouvreur est assuré d'un fit Coeur.

N.B. Quand le répondant a dit 3 SA, l'ouvreur ne reparle qu'avec un jeu puissant ou un jeu lui donnant la certitude d'un fit majeur.