

La redemande après une réponse 2 sur 1

Le répondant a fait un changement de couleur 2 sur 1. Ce faisant :

- il a promis **au moins 11 HL ou 11 HLD** (en cas de fit)
- son enchère est forcing mais également **auto-forcing**, ce qui veut dire qu'il s'engage à reparler une fois si la manche n'est pas atteinte
- un changement de couleur 2 sur 1 ne garantit **5 cartes que s'il s'agit des Coeurs**.

Exemples :

<p>♠ D 2 ♥ R V 10 3 ♦ 8 4 2 ♣ A R 6 3</p>	<p>♠ D 3 ♥ R V 10 7 3 ♦ 8 4 2 ♣ A R 6</p>
<p>S N 1P 2T</p>	<p>S N 1P 2C</p>

Bien sûr, les redemandes sont fonction de ces trois considérations.

I - La redemande avec un jeu de soutien.

a) Soutien de la mineure de réponse.

Le soutien **simple** montre 4 cartes dans la mineure de réponse, une main **irrégulière** et un jeu de **force ambiguë** (de 14 à 19 HLD).

Il est **forcing** par le fait que le répondant s'est engagé à reparler.

Le contrat le plus souvent envisagé est, bien évidemment, **3 SA**.

Le soutien **à saut** s'effectue avec un très gros jeu (20 HLD et plus) ou un jeu de 18 HLD et plus avec un soutien de **5 cartes** (qui autorise le dépassement de 3 SA).

Exemples :

<p>♠ 7 2 ♥ A D 10 6 3 ♦ R 5 ♣ R 10 5 2</p>	<p>♠ A ♥ A D 10 6 3 ♦ R 5 3 ♣ R V 7 2</p>	<p>♠ A 2 ♥ A D V 6 2 ♦ 5 ♣ R V 9 7 3</p>
<p>S N 1C 2T 3T</p>	<p>S N 1C 2T 3T</p>	<p>S N 1C 2T 4T</p>

b) Le soutien des Coeurs.

Dans le début de séquence 1P - 2C le répondant a montré 5 cartes à Coeur.

Dès lors, l'ouvreur peut soutenir avec **3 cartes seulement** en situation **forcing** (la force de la main restant ambiguë).

Le **soutien à saut** montre une **ouverture minimum et un soutien 4^{ème}**.

Exemples :

♠ A V 8 6 3
♥ R 10 3
♦ 5 2
♣ R D 3

S	N
1P	2C
3C	

♠ A R V 10 3
♥ R D 7 2
♦ 5
♣ A 7 2

S	N
1P	2C
3C	

♠ R D 7 6 2
♥ A D V 3
♦ 5 2
♣ 7 4

S	N
1P	2C
4C	

II - La redemande avec un jeu régulier.**a) Après une ouverture mineure (dans la séquence 1K - 2T).**

L'ouvreur ne peut avoir 15 - 17 HL car il aurait ouvert d'1 SA.

- avec 13 - 14 HL, l'ouvreur dit 2 SA*
- avec 18 - 20 HL, l'ouvreur dit 3 SA.

* On note que la redemande à 2 SA étant forcing (puisque 2 Trèfles est autoforcing), le camp peut jouer 3 SA avec 24 HL seulement. Ceci est compensé au jeu de la carte par l'avantage de pouvoir aisément communiquer entre les 2 mains (11 HL d'un côté et 13 HL de l'autre).

Exemples :

♠ R D 3
♥ R 10 2
♦ A V 6 5 2
♣ 8 6

S	N
1K	2T
2SA	

13 - 15 HL.

♠ R 10 4
♥ D 5
♦ A V 6 5
♣ R 6 3 2

S	N
1K	2T
2SA	

Un soutien à 3 Trèfles montrerait une main irrégulière.

♠ R D 5
♥ A V 9
♦ R D 10 9 3
♣ R 4

S	N
1K	2T
3SA	

18 - 20 HL.

b) Après une ouverture majeure.

Cette fois, la présence d'une majeure 5^{ème} a interdit d'ouvrir d'1 SA.

Après, par exemple, un début de séquence 1P - 2K :

- avec 15 - 17 HL, l'ouvreur dit 2 SA (forcing de manche)
- avec 18 - 20 HL, l'ouvreur dit 3 SA
- avec 13 - 15 HL, l'ouvreur répète sa majeure 5^{ème} qu'elle qu'en soit la qualité.

Exemples :

♠ D 5 2
♥ RD 7 6 2
♦ A V 3
♣ R V

S N
1C 2T
2SA

15 - 17 HL.

♠ A 5
♥ V 10 8 6 2
♦ RD 3
♣ R 5 2

S N
1C 2T
2C

Pas assez fort pour une
redemande à 2 SA.

♠ RD 3
♥ RV 9 6 2
♦ A D
♣ R 10 2

S N
1C 2K
3SA

18 - 20 HL.

III - La redemande avec un jeu irrégulier.

Les principes d'annonce des mains unicolores et bicolores restent inchangés par rapport à une réponse 1 sur 1.

Exemples :

♠ RD V 10 7 2
♥ A V 2
♦ A 3
♣ V 2

S N
1P 2T
3P

18 - 19 HL.
6 beaux Piques.

♠ RD 5 2
♥ A V 7 6 3
♦ R 4
♣ 6 5

S N
1C 2T
2C

Il faudrait 18 HL au moins pour
nommer les Piques en bicolore cher.

♠ 5
♥ ARD 7 2
♦ ADV 10 3
♣ D 8

S N
1C 2T
3K

20 - 23 HL.
Bicolore à saut.