

## 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 <sup>ème</sup>
- Réponse de 2 SA	11 - 12 HL	Main régulière sans majeure 4 <sup>ème</sup> annonçable au palier de 1
- Réponse de 3 SA	13 - 14 HL	Main régulière sans majeure 4 <sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup>.

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<sup>ème</sup>

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 **passse** 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.