

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LA REDEMANDE DU CONTREUR D'APPEL

> PAR PHILIPPE CRONIER

S	O	N	E
X ?	-	1♠	1♦

L'analyse de la situation

Le silence d'Ouest a obligé votre partenaire à parler. Son annonce d'une couleur au palier minimal indique un jeu de **0 à 7 points d'honneurs**. En conséquence, aucune manche n'est envisageable si le contreur ne détient pas au minimum 18 points. D'où le principe le plus important de la redemande du contreur :

Le contreur ne reparle librement que s'il détient une main d'une valeur au moins égale à 18 points.

Rentrons dans le détail des enchères possibles du contreur :

1. Les soutiens

S	O	N	E
X 2♠	-	1♠	1♦

Le simple soutien au palier de 2 indique déjà entre 18 et 20 points HLD et au moins quatre atouts. Pour soutenir avec un saut (au palier de 3 ou 4), il faut cinq atouts, car la réponse d'1♥ ou d'1♠ au contre peut parfois provenir d'une couleur seulement troisième. Il faudra en outre 21 à 23 points DH pour un soutien au palier de 3, à partir de 24 DH pour un soutien à la manche.

2. L'annonce d'une nouvelle couleur

S	O	N	E
X 1♠	-	1♥	1♦

La mention d'une nouvelle couleur garantit au moins cinq cartes et signifie que le contre provient d'une main **trop forte pour une simple intervention**, donc d'au moins 19 points HL. Si vous annoncez cette nouvelle couleur avec un saut, vous indiquez cette fois au moins six cartes et 21 à 23 HL, l'équivalent d'un 2 fort.

3. Les enchères à Sans-Atout

La redemande à 1SA montre 18 à 19 points : avec moins, vous seriez intervenu à 1SA ou vous passeriez sur la réponse. Sauter à 2SA, en conséquence, montrera 20 ou 21 points, l'équivalent cette fois de l'ouverture de 2SA.

4. Le cue-bid

Toutes les mains fortes du contreur (d'au moins 18 points) qui ne peuvent pas s'exprimer par l'une des enchères précédentes donnent lieu à un cue-bid :

S	O	N	E
X 2♦	-	1♠	1♦

Sud n'a pas assez de Piques pour soutenir Nord et ne détient aucun arrêt Carreau, ce qui lui interdit d'annoncer les Sans-Atout : reste le cue-bid à 2♦. Sur ce cue-bid, forcing bien sûr, le partenaire répète sa couleur s'il a une main très faible (de 0 à 3-4 points). Toute autre enchère montre une main positive.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ R72 ♥ AV93 ♦ R4 ♣ A1052	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X ?</td> <td>-</td> <td>1♠</td> <td>1♦</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X ?	-	1♠	1♦	2 ♠ AR10963 ♥ AD6 ♦ AD5 ♣ 6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X ?</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>1♦</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	X ?	-	1♥	1♦
S	O	N	E																
X ?	-	1♠	1♦																
S	O	N	E																
X ?	-	1♥	1♦																
3 ♠ R10652 ♥ 5 ♦ 1084 ♣ D1093	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>1♦</td> <td>X 2♠</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	1♦	X 2♠	-	4 ♠ D983 ♥ 52 ♦ D84 ♣ V1083	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠ ?</td> <td>1♣</td> <td>X 2♣</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	1♣	X 2♣	-
S	O	N	E																
1♠ ?	1♦	X 2♠	-																
S	O	N	E																
1♠ ?	1♣	X 2♣	-																

SOLUTIONS

1 Passe. Vous n'avez que 15 points d'honneurs, une manche est impossible et le contrat d'1♠, à sept atouts peut-être, tout à fait satisfaisant. Si vous dites 1SA, Nord comprendra que vous avez 18 ou 19 points.

2 2♠. À l'ouverture, vous auriez choisi un 2 fort indéterminé. Pour indiquer votre force, sautez maintenant à 2♠. Cette enchère très encourageante reste cependant non forcing.

3 4♠. Votre partenaire vous a promis quatre cartes à Pique et un minimum de 18 ou 19 points DH. Votre main s'évalue à 9 points, grâce au cinquième atout et au singleton : vous avez de quoi bondir à 4♠, un contrat à peu près sur table en face de : ♠ AV74 ♥ RD62 ♦ R3 ♣ A86.

4 2SA. En réponse au cue-bid de votre partenaire 2SA indique à la fois l'arrêt dans la couleur d'ouverture et une main au maximum (5-7H) de la réponse d'1♠...