

# Le sans-atout impératif

## Quelques séquences complètes

Dans le dernier article nous avons établi les règles d'application du SA impératif. Afin de vous permettre de bien comprendre la mécanique du sans-atout impératif voici l'analyse de quelques séquences complètes.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR963	764
A5	97
642	AR853
R85	DV2

1♠	1SA
2♣ <sup>1</sup>	3♠ <sup>2</sup>
4♠	

<sup>1</sup> Jeu régulier ou non, 3 cartes de ♣ et plus, 13-18 HD.

<sup>2</sup> Invitation à la manche avec 11-12 HD (Honneur et Distribution).

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
85	AD5
A9643	R6
A32	D974
RD5	V742

1♥	1SA
2♣	2SA <sup>1</sup>
3SA <sup>2</sup>	

<sup>1</sup> Invitation à la manche avec 11-12 HD

<sup>2</sup> Conclut à la manche avec 14 HD.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR9863	D4
52	A7
D4	RV853
A85	9762

1♠	1SA
2♠ <sup>1</sup>	3♠ <sup>2</sup>
4♠	

<sup>1</sup> Main minimum de 13-15 HD. En répétant sa couleur l'ouvreur garantit une couleur sixième.

<sup>2</sup> Invitation à la manche avec 11-12 HD

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
ARD642	75
RD2	V865
84	AR62
52	964

1♠	1SA
3♠ <sup>1</sup>	4♠

<sup>1</sup> Invite avec une main intermédiaire de 16-18 HD. Avec 16 HD, la main doit contenir au moins 14 points d'honneur utiles, 14 H + 2 L = 16 HL = 16 HD.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR753	92
42	A863
A93	RD65
RD5	742

1♠	1SA
2♣ <sup>1</sup>	2♠ <sup>2</sup>
2SA <sup>3</sup>	3SA <sup>4</sup>

<sup>1</sup> Jeu régulier ou non, 3 cartes de ♣ et plus, 13-18 HD. Avec ce jeu régulier et 1 point de plus annoncez 2 SA montrant 18-19 HD.

<sup>2</sup> 2 cartes, 6 à 10 HD, l'enchère de préférence. Avec 3 cartes de ♠, le fit aurait été donné à la première enchère.

<sup>3</sup> 2 SA montre nécessairement un jeu régulier de 16-17 HD.

<sup>4</sup> Le répondant accepte l'invitation avec 8-10 HD.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR753	92
2	A73
A93	RD654
RD105	942

1♠	1SA
2♣	2♠
3♦ <sup>1</sup>	5♦ <sup>2</sup>

<sup>1</sup> L'ouvreur invite avec 16-18 HD et montre un jeu non régulier contenant ; 5 ♠, 4 ♣, 3 ♦ et 1 ♥. Avec 19-21 HD, il aurait effectué un saut changement de couleur, 3 ♣, à sa deuxième enchère.

<sup>2</sup> L'ouvreur est donc court à ♥. Les adversaires possèdent donc 9 cartes de ♥. Les ♥ sont répartis 5 – 4 ou 6 – 3.

À SA les adversaires encaissent donc rapidement 4 ou 5 levées à ♥. 5 ♦ semble être le meilleur contrat.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AD742	93
94	RDV653
RD32	A74
A4	95

1♠	1SA
2♦ <sup>1</sup>	3♥ <sup>2</sup>
4♥ <sup>2</sup>	

<sup>1</sup> Jeu régulier ou non, 3 cartes de ♦ et plus, et de 13-18 HD. Avec l'As de ♥ en plus annoncez 3 ♦, un saut changement de couleur, montrant 4 cartes de ♦ et un jeu non régulier.

<sup>2</sup> Le répondant invite avec 6 cartes et un jeu intermédiaire de 11-12 HD.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR986	75
V94	RD765
RD9	V82
86	AV5

1♠	1SA
2♦	2SA <sup>1</sup>
3♥ <sup>2</sup>	4♥

<sup>1</sup> Le répondant invite avec un jeu régulier de 11-12 HD.

<sup>2</sup> Sur une invitation de 2 SA, l'ouvreur doit montrer ses 3 cartes de ♥ (forcing).

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AV874	2
R54	A76
A84	RD972
A2	9764

1♠	1SA
2♦	3♦ <sup>1</sup>
3SA <sup>2</sup>	

<sup>1</sup> L'ouvreur a montré un jeu de 13-18 HD. Le répondant doit garder les enchères ouvertes à partir de 8 HD. Avec une courte dans la majeure de l'ouvreur il fait un soutien de courtoisie (8-10 HD).

<sup>2</sup> Avec 17 HD l'ouvreur conclut à la manche.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR873	D4
AD762	V54
4	D872
83	A986
1♠	1SA
2♥ <sup>1</sup>	2♠ <sup>2</sup>
3♥ <sup>3</sup>	4♥

## Conclusion

Même si l'enchère d'un sans-atout impératif en est une de dépannage, il demeure important d'en bien connaître toutes les possibilités. Cela vous permettra ainsi de profiter pleinement du 2 sur 1 impératif de manche.

<sup>1</sup> Montre nécessairement au moins 4 cartes de ♥.

<sup>2</sup> L'enchère de préférence, conservant les enchères ouvertes avec 8 HD et plus.

<sup>3</sup> Montre un bicolore 5 – 5.

<u>Ouvreur</u>	<u>Répondant</u>
AR7653	92
R2	A73
A9	R654
A75	9432
1♠	1SA
3♣ <sup>1</sup>	3♠ <sup>2</sup>
4♠	

<sup>1</sup> Saut changement de couleur, montrant une main forte non régulière de 19-21 HD et initiant une séquence impérative de manche.

<sup>2</sup> 2 cartes, simple préférence et valeur indéterminée.

## E) Intervention

<u>Ouvreur</u>	<u>Adv.</u>	<u>Répondant</u>	<u>Adv.</u>
1♠	P	1SA	2♣
?			

Après une intervention adverse l'ouvreur n'est pas tenu d'annoncer, et s'il le fait, il doit avoir 6 cartes dans sa couleur ou 4 cartes dans une autre couleur.

<u>Ouvreur</u>	
AR8742	<u>2♠.</u> 6 cartes.
A75	
43	
74	

<u>Ouvreur</u>	
RD652	<u>2♦.</u> 5 cartes de ♠
73	et 4 de ♦.
AR52	
97	