

A la recherche du Fit Majeur en Compétitives (Mémento)

1. Après une intervention adverse à la couleur :

1.1 Le Fit dans la couleur d'ouverture :

1.1.1 Enchères non modifiées par l'intervention

Séquence Type : 1♥ 2♦ ?

Les soutiens non modifiés sont :

Soutien au palier de 2♥ : 6-10HLD avec 3 ou 4 cartes (si régulière)

Exemples : **Sud 1** **Sud 2** **Sud 3** Tout le monde est Non Vulnérable

♠ R85	♠ R85	♠ R85
♥ DX6	♥ DX62	♥ DX62
♦ 93	♦ 93	♦ 932
♣ X9864	♣ X986	♣ X98

Soutien au palier de 3♥ : 11-12HLD avec 4 cartes

Exemples : **Sud 1** **Sud 2** **Sud 3** Tout le monde est Non Vulnérable

♠ R85	♠ R85	♠ R85
♥ DX62	♥ DX62	♥ DX632
♦ 93	♦ 9	♦ 93
♣ R986	♣ D9862	♣ D98

Soutien au palier de 4♥ : 8-12HLD avec 5 cartes ou une très belle distribution (4 cartes)

Exemples : **Sud 1** **Sud 2** **Sud 3** Nous sommes **Vert** contre **Rouge**

♠ R832	♠ RX52	♠ 9852
♥ DX632	♥ DX632	♥ DX63
♦ R93	♦ 9832	♦ -
♣ 2	♣ -	♣ DV982

Pour la main 1 c'est le maximum possible pour un saut car, ici, le Splinter est interdit.

Pour les mains 2 et 3 vous profitez de la vulnérabilité pour placer les adversaires au pied du mur.

Vous remarquerez que le palier de 2 est plus positif que le 3, et que le 3 est plus positif que le 4 (principe de la vitesse d'atteinte). Au palier de 4, la main sera limitée à 8H.

Pour les soutiens au palier de 3 et 4 c'est la loi des atouts *avec ses correctifs*, en tenant compte des vulnérabilités (une courte dans la couleur adverse doit nous rendre optimiste).

Le Splinter : c'est un saut simple dans *la couleur adverse*, cela va de 11 à 15HLD et au minimum 4 atouts (la main doit être inférieure à 10H). *En principe le Splinter apporte 2 gros honneurs en dehors de la courte (Alain Levy, cela va de 2 Rois à 2 As).*

Exemples :	Sud 1	Sud 2	Sud 3	Nous sommes Vert contre Rouge
	♠ R832	♠ RX52	♠ R852	
	♥ DX632	♥ DX63	♥ DX632	
	♦ 3	♦ -	♦ -	
	♣ RV2	♣ R5432	♣ DVX9	

Pour la main 3, la séquence DVX9 compense le deuxième gros honneur.

Pour tous ces exemples, en compétitives on peut décaler les zones de soutien (1 seule zone), si notre main est agréable.

1.1.2 Enchères modifiées par l'intervention

En compétitives, il est urgent de connaître le nombre d'atouts de la ligne ainsi que la force cumulée des deux camps.

Nous verrons dans un premier temps les enchères déniaient une belle couleur cinquième et plus source de levées.

Séquence Type : 1♥ 2♦ ?

L'enchère de 2SA fittée 3 cartes et de 11-15HLD :

Nous sommes **Vert** contre **Rouge**

Exemples :	Sud 1	Sud 2	Sud 3	Sud 4	Sud 5
	♠ RV32	♠ RX5	♠ R852	♠ AR852	♠ DX9
	♥ DX6	♥ DX63	♥ ADV	♥ DX6	♥ ADV
	♦ X4	♦ D65	♦ 65	♦ 76	♦ 76
	♣ RD52	♣ R54	♣ D932	♣ DVX	♣ RX932

La main 2 possède certes 4 atouts mais cette répartition et cette Dame de carreau n'incite pas à jouer la manche.

Les mains 1 et 3 soutiens limites de 3 cartes

Les mains 4 et 5 possèdent une main de manche que nous nommerons au prochain tour d'enchères (rappel : 4 Cœurs = Barrage).

Le Cue Bid qui montre 4 atouts dans une main Forcing de manche (11H mini) :

Nous sommes **Vert** contre **Rouge**

Exemples :	Sud 1	Sud 2	Sud 3	Sud 4	Sud 5
	♠ RV3	♠ AX985	♠ RD52	♠ AR8	♠ DX9
	♥ DX96	♥ DX63	♥ ADV2	♥ DX62	♥ DV543
	♦ X4	♦ 65	♦ 6	♦ A2	♦ 7
	♣ ADV2	♣ AR	♣ AD32	♣ X543	♣ AR54

La main 2 possède une couleur 5^{ème} mais ne comportant pas deux gros honneurs.

La main 3, le chelem est sur Table dès que le partenaire possède le Roi de cœur, le Roi de Trèfle et l'As de Pique. Type de main : ♠ AVX ♥ RX9875 ♦ 42 ♣ RV

1.1.3 Les Changements de couleur

Enfin, voyons les changements de couleurs simple (belle couleur au moins 5^{ème}) avec ou sans Fit, on le saura lors de la deuxième enchère du répondant :

- Sur une enchère au palier de 2 en changement de couleur, la redemande à la manche indique une main de 13 à 15HLD
- L'enchère de fit au palier de 3, indique une proposition de chelem (principe de la vitesse d'atteinte).

Nous sommes **Rouge** contre **Vert**

1♥2♦3♣

Exemples :	Sud 1	Sud 2	Sud 3	Sud 4	Sud 5
	♠ RD2	♠ AVX9	♠ 2	♠ AR82	♠ DX9
	♥ DX9	♥ DX6	♥ ADV	♥ DX6	♥ DV5
	♦ X4	♦ 6	♦ 632	♦ -	♦ 7
	♣ ADX92	♣ ARX76	♣ ADX932	♣ RDX543	♣ AR5432

Avec les mains 2 et 4 il y a une possibilité de chelem, donc si le Numéro 4 passe vous mettez 3 Cœurs si votre partenaire met 2 Cœurs, pour les 3 autres vous imposerez la manche : vous remarquerez que ce changement de couleur se fait avec des belles couleurs (au moins deux gros honneurs avec des intermédiaires).

Enfin, les enchères de rencontre (*saut au palier de 4*), saut dans une autre couleur mineure, promettent au moins 11H et 9 à 10 cartes minimum dans les deux couleurs (celle annoncée et la couleur de l'ouvreur) : elles montreront toujours un fit d'au moins 4 cartes avec une belle couleur et les points de la manche. C'est une enchère qui prépare celles qui suivent en concordance avec la loi des atouts.

Nous sommes **Rouge** contre **Vert**

1♥2♦4♣

Exemples :	Sud 1	Sud 2	Sud 3	Sud 4	Sud 5
	♠ R2	♠ AX	♠ 2	♠ AR8	♠ DX
	♥ DX96	♥ DX632	♥ ADV2	♥ DX62	♥ DV543
	♦ X4	♦ 6	♦ 632	♦ -	♦ 7
	♣ ADX92	♣ ARX76	♣ ADV32	♣ RDX543	♣ AR542

Toutes ces mains indiquent une main fittée par au moins 4 cartes avec une belle couleur à Trèfle et au moins 11H, cette enchère étant illimitée.

1.1.4 L'annonce de l'autre Majeure :

Après une ouverture Majeure et une intervention adverse à la couleur, l'annonce de l'autre Majeure se fait au palier de 2. Pour ne pas être débordé dans le cas d'un soutien au palier de 3, les minimas requis vont être abaissés :

- 2 Piques = 6 cartes au moins 10HL ou 5 cartes et 11HL. La couleur devra comporter au moins 2 gros honneurs.

Exemples :	Sud 1	Sud 2
	♠ RDX872	♠ ARX87
	♥ R6	♥ DX
	♦ X4	♦ 62
	♣ X92	♣ VX92

Pour ces deux mains, il faut dire 2 Piques, 10HL pour la première, 11 HL pour la deuxième.

1.1.5 Les Enchères de contre :

Compte tenu des différentes enchères précédentes, le contre ne s'utilisera que dans 2 cas :

- Sans fit dans la couleur du partenaire, plutôt d'appel
- Avec le fit avec des mains de 16HLD et plus, fitté par 3 cartes sans belle couleur 5^{ème}.

Enfin un dernier point : comment retrouver le Fit dans la Majeure 6^{ème} de l'ouvreur :

		Sud	Ouest	Nord	Est	
♠ VX	N O E S	♠ RD9732			1♠	
♥ DV43		♥ A3				
♦ A32		♦ 86	2♦	Contre	-	3♠
♣ A864		♣ RD7	4♠	Fin		

Le saut à 3 Piques indique une main de 14/15H avec 6 cartes, comme le partenaire promet au moins 8H, nous ne sommes pas en danger au palier de 3. Ici Ouest n'a aucun mal à déclarer la manche.

2. Après une intervention du partenaire sur l'ouverture adverse :

2.1 Après un contre de l'ouverture adverse :

Séquence N°1 1♣ contre passe ?

1♦ : au moins 4 cartes sans Majeures quatrièmes dans la zone 0-7H

1♥/♠ : au moins 4 cartes dans la zone 0-7H

2♥/♠ : exactement 4 cartes dans la zone 8-10H

3♥/♠ : exactement 5 cartes dans la zone 8-10H

4♥/♠ : exactement 6 cartes dans la zone 8-10H et au moins 5 cartes à partir de 11H

2♣ : Les deux majeures quatrièmes dans la zone 8-10 ou 11H et plus avec une des deux Majeures quatrièmes

Deux cas particuliers de la zone 0-7H :

1. Le partenaire du contreur a les deux Majeures quatrièmes dans la zone 4-7H. Voyons cela sur l'exemple suivant :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DX75			1♦	X passe
♥ R743				
♦ 32	?			
♣ 864				

Il est préférable de mettre 1 Pique, afin de pouvoir reparler à 2 Cœurs si la séquence continue Passe passe 2 Carreaux, 2 Cœurs (votre partenaire est au courant d'un Fit dans notre ligne avec 5 à 6 points).

2. Le partenaire du contreur n'a pas de couleur quatrième à annoncer. On annonce une Majeure 3^{ème} au palier de 1. Rappel : annoncer deux Trèfles sur la séquence précédente implique 5 cartes.

2.2 Après une intervention Majeure sur l'ouverture adverse :

2.2.1 Les soutiens directs :

Comme l'intervention au palier de 1 peut se faire avec des mains 8-9H et une belle couleur, il faudra faire attention avec des fits que 8^{ème}.

Principe N°1 : Face à une intervention Majeure au palier de 1, qui peut provenir d'une main faible, il faut se montrer prudent avec des jeux forts (11H et plus) fittés par 3 cartes.

Les réponses fittées du partenaire se feront en concordance avec la loi des atouts, ce qui implique qu'aucune enchère de soutien direct ne se fera avec des mains de 10H et plus.

Principe N°2 : Tous les soutiens directs se font avec des mains limitées à 8/9H, le palier dépendant du nombre d'atouts.

2.2.2 *Les soutiens Forts :*

Les mains de soutien fortes (11H et plus) feront l'objet d'un Cue Bid simple ou d'un Cue Bid à saut.

Attention, le Cue Bid simple ne promet pas formellement le Fit, cela indique une main forte à la recherche de l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Sur un Cue Bid simple, l'intervenant répond en appliquant les deux principes suivants :

Principe N°1 : La répétition de la couleur d'ouverture montre une main faible (inférieure à 12H).

Voyons cela sur un exemple :

Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AVX42				
♥ 87	1♦	1♠		pas
♦ V2				se
♣ RV98	2♦			?

Vous avez 10H, il faut mettre deux Piques.

Principe N°2 : Toute enchère dépassant le palier de répétition de la couleur d'intervention est naturelle et promet une valeur d'ouverture.

Voyons cela sur un exemple :

Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AVX42				
♥ A8	1♦	1♠		pas
♦ RV2				se
♣ X98	2♦			?

Vous avez 13H, il faut mettre deux Sans Atout qui affirme le contrôle Carreau.

Dans le cas où vous n'avez pas d'arrêt dans la couleur d'ouverture, il faut Cue Bider à 3 Carreaux en recherche de l'arrêt Carreau chez votre partenaire.

Principe N°3 : Toute enchère intermédiaire permettant un retour au palier de 2 est toujours naturelle mais ambiguë en ce qui concerne la force de l'intervention.

Voyons cela sur un exemple :

Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ ARX42		1♦	1♠	passe
♥ DVX9				
♦ 2	2♦	passe	?	
♣ X98				

Décrivez votre bicolore Majeure, c'est peut-être la clef du coup.

Le Cue Bid à Saut : il indiquera toujours une main forte fittée par 4 atouts (à partir de 12-13HLD), il est illimité.

Voyons cela sur un exemple :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DV76		1♦	1♠	passe
♥ X9				
♦ 762	3♦	passe		
♣ ARX9				

2.2.3 Les indications distributionnelles :

Les enchères de rencontre :

Elles ont pour but de trouver des double fits donc de pouvoir enchérir à des paliers plus hauts (correctif positif de la loi des atouts).

Elles s'exprimeront par un saut au palier de 3 dans votre couleur 5^{ème} .

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DV76		1♦	1♠	passe
♥ X9				
♦ 76	3♣	passe		
♣ ARVX9				

Les Splinters :

Il n'y a de Splinter que dans la (ou les) couleur adverse.

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ DV762		1♦	1♠	contre
♥ AD9				
♦ 6	4♦	passe		
♣ X972				

Cela devrait aider le partenaire si la suite se déroule au palier de 4 ou 5.
Sur la page suivante, vous trouverez un petit résumé de ces enchères.

<u>Résumé :</u>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♣	1 ♥	pas
	?			
Avec 3 atouts :		2 Cœurs : 8-11HLD		
		2 Trèfles : 12HLD et plus, minimum 10H (4 cœurs si 4333)		
Avec 4 atouts :		3 Cœurs : barrage, jusqu'à 6/7 points		
		2 Piques, 3 Carreaux : enchère de rencontre, au moins 9H+		
		3 Trèfles : Cue Bid à Saut, 12HLD et plus		
		4 Trèfles : Splinter, au moins 9H court à Trèfle		
		4 Carreaux : super rencontre, au moins 5-5		
		4 Cœurs : barrage avec 5 atouts		