

## Compléments sur le **2SA fitté**

**Rappel des réponses à une ouverture de 1 en Majeure, en 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> position.**

Ouverture	Réponses avec soutien		*Le 2SA fitté permet de tout dire en 1 seul coup. On peut l'utiliser même après intervention (il n'implique pas d'arrêt).  **2T ou 2K relais
1C (1P)	3 ou 4 Cartes et <9-10 pts DH	2C(P)	
	4 cartes et 10-11pts	3C(P)	
	3 cartes et(10)-11-12 pts	<b>2SA*</b>	
	3-4 cartes et >12 pts	Changement de couleur : 2T/2K** Ou 4C(P)	
<b>Inférences</b>			
<b>1C</b> - 2T* - 2K(C) - 3C**		* autoforcing ** → <b>enchère forte (chelem envisageable)</b> - alors que 4C est un arrêt à la manche.	
1C - 2SA - 3C(4C) → Arrêt total	1C - 2SA - 3T(K) → interrogatif ? (→ 3K avec beau K ou 3SA)	1C - 2SA - 4T(4K) → contrôle pr chelem	
1C - 2T - <b>2SA : 15-17 avec arrêts</b>	1C - 2T - <b>3SA : 18-19 avec arrêts</b>	1C - 2T - <b>3K : jump avec 4K et 18pts</b>	
1C - 1SA - 2T(K) possible avec 15-17 et pas obligatoirement 4 cartes		1C - 1SA - 2T - 2C avec 6C et <10pts	

**Question 1 : Que répondre à 1SA après une intervention ? ex : 1SA, 2K , ?**

avec 5C	et < ou = 8pts → 2C et >8pts → 3C	avec 4C ou 4P ou avec 4C et 5P	et 7-8pts <b>contre</b> optionnel et >8 pts <b>3K cue-bid forcing de manche</b>
------------	--------------------------------------	-----------------------------------	--

**Après intervention Le PRINCIPE à garder en tête est que : si on a les points de manche, il faut se débrouiller pour la trouver !**

<b>Ex : O N E S</b> 1SA - 2K X (pour l'entame)	-2C → je suis fitté à C et j'accepte l'entame K - Passe → je ne suis pas fitté → le partenaire doit reparler - XX → je suis fitté mais je ne veux pas l'entame K → c'est le .partenaire qui doit les annoncer et les jouer
---	--

Permet de jouer le bon contrat de la bonne main.

**Question 2 : Que faire avec 15-17 pts, lorsque l'adversaire à ouvert 1SA ?**

- Le plus simple est de passer. Sur 1SA,-,-, le joueur 4 doit réveiller s'il est faible (même avec 0 pt)
- Le contre est à éviter.
- D'autres conventions plus précises existent

(à n'utiliser qu'avec accord du partenaire !)

<b>Ex : BROZEL</b>	
- Contre → unicolore	
- 2T → T et C	
- 2K → K et C	
- 2C → C et P	
- 2P → Pique 5 <sup>ème</sup>	

Exercices sur la pertinence des coups « à blanc »

Exercice 1:

	32 10 54 AR8753 86	O N E S 1T 1K - 1C - 2K - 2SA* - 3SA	* 2SA indique 18 pts
<b>6P</b>	N O E S	<b>Analyse :</b> on dispose de 8K et 7T : il faut privilégier les K car la répartition 3/2 est plus probable que la répartition 3/3.	
	AR A863 42 AR762	→ On prend l'entame et l'on fait un « coup à blanc » à K, et il faut absolument trouver les K 3/2 pour pouvoir réussir le contrat	

Exercice 2 :

	32 A 54 AR8753 86	O N E S 1T 1K - 1C - 3K - 3SA - 3SA	<b>Analyse :</b> par rapport à la donne précédente, on dispose d'une remontée par AC. Le coup à blanc n'est plus indispensable, il est même inutile et dangereux.
<b>6P</b>	N O E S	On doit se ménager la possibilité d'exploiter les K et les T.	
	AR 10 863 42 AR762	→ on tire <b>AK,RK</b> ; - si les 2 adversaires fournissent, on rejoue K. - sinon, on fait un coup à blanc à T en les espérant 3/3 ce qui donne une chance de plus de réussir le contrat avec les K répartis 4/1.	