

## 1♠-2♠-3♣-?

Fiche en conformité avec le SEF 2024,  
inspirée par le livre de Michel Bessis (2018), *CUB#03, Les séquences de fit*, p. 28 et suiv.

Sud	Nord
	1♠
2♠	3♣
?	

→ Le **système utilisé** ici est « majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure ». 1♠ décrit au moins 5 cartes à ♠, avec 13 à 23HL et une main de forme quelconque, unicolore, bicolore, tricolore ou régulière 5332.

→ **La réponse de 2♠** promet 3 cartes ou plus à ♠, et 6 à 10HLD. Si une autre couleur est 5<sup>ème</sup> ou plus, on n'a de toute façon pas les moyens de l'annoncer avec au maximum 10H.

→ **3♣ de Nord** est une enchère d'essai à la couleur, forcing, faite avec un espoir de manche (mais pas de chelem) malgré la faiblesse de la réponse, donc avec 17-20HLD, et six perdantes. La main est irrégulière, avec une longueur dans la couleur citée (♣) de mauvaise qualité (2 à 3 perdantes). L'enchère demande un complément dans la couleur, soit une coupe rapide, soit des honneurs. Teneur idéale AVxx. Exemples avec 6 perdantes : ♠AD965 ♥102 ♦4 ♣AV942 → 3♣, ♠RD1096 ♥2 ♦A42 ♣AV52 → 3♣. Mais on ne dira pas 3♣ avec ♠AR642 ♥72 ♦75 ♣ARV4 (→ plutôt 2SA).

→ Sud a maintenant **3 réponses possibles**, selon le nombre de « couvrantes ». 1°) Le complément est excellent (Ax, Rx, deux honneurs, une grande longueur) : on saute à la manche, même minimum. 2°) Complément moyen (doubleton, honneur 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup>), on dévalue les petits honneurs dans les autres couleurs, on réévalue les As et les honneurs d'atouts ; si le résultat est positif, on saute à la manche, s'il est négatif, on peut annoncer une force (seulement si elle ne dépasse pas 3 dans la couleur d'atout), ou revenir à 3 (ici ♠). 3°) Sans complément, on revient au niveau de 3 dans la couleur d'atout, sauf avec un jeu hyper maximal (2 ou 3 couvrantes), qui permettra alors soit un saut à la manche, soit une enchère intermédiaire.

- Passe      ♠<sup>☞</sup>      Peut-être que vous rêvez ? 3♣ est une enchère **forcing** !
- 3♦          F          Force à ♦, bon soutien, mais négatif à ♣ (exemple : ♠A72 ♥843 ♦AV52 ♣752) ; ou complément moyen avec force à ♦ (exemple : ♠V102 ♥V653 ♦RD104 ♣V2).
- 3♥          F          Force à ♥, bon soutien, mais négatif à ♣ ; ou complément moyen avec force à ♥.
- 3♠          NF        Pas de complément, jeu non maximal (exemple : ♠R92 ♥D54 ♦DV62 ♣876) ou complément moyen avec jeu minimal (exemple : ♠V42 ♥D765 ♦RV42 ♣92).
- 3SA        NF        Jeu régulier positif (9-10HLD), honneurs dispersés. Ex. : ♠V62 ♥R109 ♦R864 ♣D104.
- 4♣          F          8 à 10HLD, longue à ♣ (avec 1 gros honneur ou 5+ cartes), double fit.
- 4♦          F          Singleton ou chicane à ♦, splinter, maximum, donc 9-10HLD, complément à ♣.
- 4♥          F          Singleton ou chicane à ♥, splinter, maximum, donc 9-10HLD, complément à ♣.
- 4♠          NF        Bon complément à ♣ (cf. introduction). Exemples : ♠1094 ♥9652 ♦V83 ♣AD4 → 4♠, ou ♠R762 ♥V52 ♦V6532 ♣4 → 4♠ (compléments idéaux) ; ♠D95 ♥A104 ♦D10642 ♣V2 → 4♠ (complément moyen mais soutien maximal).

**Principe : Après fit majeur, 3♣ de l'ouvreur est une enchère d'essai à la couleur, demandant un complément soit d'honneurs, soit de courte. Il y a 3 possibilités de réponses selon le complément apporté, calculé en « couvrantes » : négatif (3♠), moyen (annonce d'une force), ou fort (4♠).**