

# Fit et points de soutien

## 1. Intérêt :

Dans le cas assez fréquent où vous avez un fit avec votre partenaire l'évaluation des mains en points de soutien permet d'avoir des enchères très précises permettant de trouver des chelems ou des manches à la couleur en valorisant toutes les plus-values des mains. Cette évaluation en points de soutien diffère des points HLD, elle est plus fine et est reconnue comme étant plus performante dans le cas des jeux fittés.

## 2. Quand :

Dès qu'un fit est identifié l'évaluation des mains en points de soutien doit être faite par les 2 partenaires.

## 3. Comment calculer ses points de soutien:

1. Ajustez les points honneurs : Il faut tenir compte que pour jouer à la couleur les AS et les Rois sont très utiles et les D et les V bien moins s'ils ne sont pas accompagnés d'un gros honneur. Dans les couleurs autre qu'atout ajouter donc un point par couleur tenue par un As ou un Roi et dévaluez d'un point les couleurs tenues par une D ou un V.
2. La chicane, c'est une grosse plus-value elle vaut 5 points
3. Le singleton est aussi intéressant il vaut 3 points
4. Le doubleton vaut 1 point. Il peut être évalué à 2 points par le répondant si celui-ci possède un minimum de 4 atouts.
5. Par atout plus que promis 1 point. Ainsi un ouvreure qui a promis 5 cartes en majeure en ouvrant au palier de 1, lorsque le fit est connu il doit réévaluer une main de 6 atouts d'un point, de 7 atouts de 2 points... un répondant lui a besoin de 3 atouts pour être fitté avec 4 atouts il doit réévaluer sa main
6. Le double fit vaut aussi 1 point (perspective de défausse)
7. L'anticolore vaut aussi 1 point. L'anticolore est une belle couleur au moins 5<sup>ème</sup> à côté de l'atout. Elle doit être rapidement affranchissable pour donner aussi des perspectives de défausse. Quand on dit belle couleur c'est au moins 2 honneurs parmi ARD ou 3 honneurs dont As ou R.

## 4. Le cas des fits après ouverture en majeure :

Posséder un fit avec l'ouvreure est une situation très fréquente.

### Les enchères du répondant :

Le répondant évalue son jeu en points de soutien et suivant le résultat il procède aux enchères suivantes.

- 0 à 5 points S : Passe
- 6 à 10 points S : 2 à la couleur
- 11 à 12 points S et 3 atouts : 2 sans atout fitté (intégré au SEF)
- 11 à 12 points S et 4 atouts : 3P
- 13 ou 14 points S et 4 atouts : 3SA fitté (intégré au SEF)
- 11 à 13 points S et 5 atouts : 4P

Dans les 4 derniers cas avec un jeu régulier et 11 12 points H « ajustés » on privilégie les 2T ou 2K pour trouver un éventuel 3 SA plus payant en tournoi par paire, voire détecter un chelem si l'ouvreur était en 3<sup>ème</sup> zone de points.

Avec un jeu fort (13 points S et 3 atouts ou 15 points et 4 atouts, ou 14 points et 5 atouts) ne faites pas un soutien direct mais passez par un relais à 2T ou 2K pour faire un soutien différé et ne pas empailler les chelems éventuels, ou faites un splinter si votre main respecte les conditions (chicane ou singleton, 4 cartes dans la couleur du partenaire et 14 17 points de soutien).

### **La redemande de l'ouvreur :**

Sur 2T ou 2K (ou 2C sur 1P) le répondant n'a pas exprimé son éventuel fit, la redemande de l'ouvreur doit continuer de décrire son jeu (éventuelle seconde couleur et zone de points)

Si le fit est connu réévaluez votre main en points de soutien.

Pour jouer la manche, le camp doit posséder un minimum de 27 points de soutien.

Pour jouer le petit chelem il faut au minimum 33 points de soutien (et contrôler toutes les couleurs)

Si le premier seuil ne peut être atteint le passe est la meilleure enchère (ou le retour à 3M sur une réponse de 2 SA !)

Si le premier seuil n'est pas sûr mais possible une enchère d'essai est appropriée. (peut se réaliser sur une réponse de 2M ou sur un 2SA pour les enchères d'essai à la couleur)

Si le premier seuil est assuré et le second ne peut être atteint une conclusion à la manche s'impose.

Si le deuxième seuil est possible ou atteint il faut proposer la recherche de chelem, 2 cas de figures :

- Sur les réponses 2M 2SA ou 3M, où les splinters l'enchère se fait au palier de 4 en annonçant les contrôles d'une façon économique (si tout est contrôlé on peut passer au blackwood)
- Sur un 4M, il n'y a plus la place pour faire les contrôles, on ne fera de recherche de chelem que si le minimum des 33 points S est sûr ou si toutes les couleurs sont contrôlées et le deuxième seuil possible

## **5. le fit dans la majeure du répondant :**

Sur une ouverture de 1m ou 1C et une réponse 1M, le répondant n'a promis que 4 cartes et l'ouvreur s'il détient au minimum 4 cartes dans la majeure du répondant sait que son camp est fitté.

### **Les redemandes de l'ouvreur :**

Le répondant n'a pas donné de limite supérieure à la valeur de son jeu. L'ouvreur doit en priorité annoncer son fit et décrire sa zone de points de soutien :

- Le soutien au palier de 2 se fait jusqu'à 16 points de S
- Avec 17 ou 18 points S passez au palier de 3
- Avec 19 à 21 points S passez au palier de 4
- Si vous avez 22 points S et plus passez par une enchère forcing et fittez ensuite.

### **Les redemandes du répondant :**

Si le fit a été annoncé par l'ouvreur le répondant doit réévaluer sa main en points de soutien et avec l'annonce précise des points S de son partenaire, il peut positionner son camp dans les zones partielles (jusqu'à 26 points S), manche (27 32 points S), chelem (minimum 33 points S).

Dans le doute pour la manche il pourra faire une enchère d'essai sur les réponses au palier de 2, Pour la recherche de chelem il démarrera d'une façon économique les contrôles au palier de 4)

## **6. Le répondant est fitté dans la redemande de l'ouvreur :**

Cas plus rare avec une séquence du type 1T 1C 1P ? avec 4 cartes à P le répondant est fitté.  
Il réévalue sa main en points de soutien.

- Avec moins de 6 points S le passe est bienvenu
- Avec 6 à 10 points S on se contentera d'un soutien au palier de 2
- avec 11 ou 12 points S on proposera la manche au palier de 3.
- Avec 13 à 16 points de soutien on parlera au palier de 4

Nb : les jeux très forts du répondant (à partir de 16 H s'annoncent avec un saut lors de la première enchère, exemple 1T 2C) enchère qui est forcing de manche et propositionnelle de chelem.