

## Les fits majeurs modernes

<b>9</b> Sud ♠ ARD98 ♥ R972 ♦ AD8 ♣ 2	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> 1♠   -   3SA   - ?	4♣ : 3SA forcing fitté montre de 12 à 14 H, avec quatre ou cinq atouts, sans singleton ni bonne couleur 5ème annexe. L'ouvreur rectifie à la manche ou nomme un contrôle avec un espoir de chelem.
<b>10</b> Sud ♠ AR872 ♥ 964 ♦ 9 ♣ R976	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♠   -	4♦ : le Splinter montre une bonne enchère de 4♠ avec une courte. Il promet souvent cinq atouts (au moins quatre) et environ 9-11 H.
<b>11</b> Sud ♠ RV7 ♥ ARX3 ♦ 62 ♣ A976	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   2♣	3♣ : avec 14-15 points d'honneurs (16DH et +) et quatre atouts, transitez par un Cue-bid, montrant implicitement un fit quatrième. Le Cue-bid ne garantit pas le contrôle adverse.
<b>12</b> Sud ♠ X653 ♥ RV876 ♦ AD8 ♣ 4	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   2♣	4♣ : Splinter (Cue-bid à saut), valeur d'un bon soutien à la manche avec la courte adverse.
<b>13</b> Sud ♠ 52 ♥ RVX4 ♦ RDV82 ♣ 74	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   2♣	3♦ : plus descriptif que 3♥. Le partenaire sera mieux armé en cas de surenchère adverse. Jump : fitté avec une main bicolore d'au moins 4 atouts, 9-10H.
<b>14</b> Sud ♠ 9 ♥ AD732 ♦ R9763 ♣ 86	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   2♣	4♦ : montrant 10 cartes entre les Carreaux et l'atout. Double jump : main bicolore fittée d'au moins 4 atouts, 5-5 ou 6-4.
<b>15</b> Sud ♠ X75 ♥ D75 ♦ A63 ♣ AR32	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   1♠	Contre. Vous allez jouer 4♥ ? Exact, mais ce n'est pas une raison pour bondir à la manche immédiatement (vous montreriez de la distribution et non des points). Transitez par un Sputnik avant de conclure à 4♥ au tour suivant. Votre partenaire saura à quoi
<b>16</b> Sud ♠ 74 ♥ A9872 ♦ RD2 ♣ A42	<u>S</u> <u>O</u> <u>N</u> <u>E</u> ?                    1♥   1♠	2♠. Cue-bid dévoilant un fit puissant d'au moins quatre cartes pour la majeure du partenaire. Les fausses réponses (2♣ ou 2♦) doivent être proscrites en séquences compétitives.