



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Le grand lexique du jeu de la carte

Le lexique du jeu de la carte de l'A.B.C.

- À la table de Bridge, l'objectif est de gagner son contrat le mieux possible pour le déclarant, de minimiser le nombre de levées des adversaires pour les défenseurs.
- Le déclarant doit être attentif à la signalisation des adversaires.
- Ne pas fournir alors que l'on a encore une carte d'une couleur s'appelle une renonce. C'est toujours sanctionné pour rétablir l'équité entre les paires.
- Chez les défenseurs, il y a celui qui entame (E) et son partenaire (PE).

Entamer

- Lourde responsabilité que celle de l'entame
- Elle dépend de deux choses essentiellement

1. Enchères
2. Couleur ou S.A.

Sans information durant les enchères, ce sera un peu plus délicat.

- Les enchères sont la 1^{ère} information utile :
- Impératif : entamer dans la couleur du partenaire, sauf cas particulier
- Couleur : **jamais sous un As**, déconseillé sous un Roi mais pas interdit sous R 4^{ème}
- Sans Atout : sous un As ou sous un Roi : sans problème
- Oui, le bridge est empli de ce genre de contradictions apparentes.

Entamer

- Le partenaire a parlé :
- Entamer en « pair-impair » dans sa couleur pour lui indiquer que vous possédez un nombre pair ou impair de cartes dans sa couleur
- Pair : entamez d'une plus grosse en descendant
- Impair : entamez votre plus petite carte en montant.
- Exception : vous possédez l'As (A,x,x) dans la couleur du partenaire. Entamez dans une autre couleur. Votre partenaire devrait comprendre.
- Toutefois avec A,x dans la couleur du partenaire, allez-y franchement.

- Soyons plus précis :
- « pair-impair » concerne le nombre de cartes possédées. Ne concerne surtout pas la valeur faciale « paire » ou « impaire » de la carte posée
- Si vous possédez un nombre pair de cartes, choisissez bien la carte d'entame :
- La 2^{ème} plus grosse ne promet rien
- La 3^{ème} plus grosse promet un honneur
- Par principe
- Fournir une petite est prometteur
- Fournir une grosse est sans promesse

Entamer à la couleur

- Le partenaire n'a pas parlé :
- As dans A,R,x ou A,R,x,x
- R dans A,R (sec)
- R dans R,D,x ou ...
- D dans D,V,x ou ...
- Singleton (à décoder en face – pas toujours évident)
- Atout avec 3 petits atouts
- Doubleton pourquoi pas
- **Jamais As, x dans 2 cartes.** L'As est fait pour prendre un honneur

- Soyons plus précis :
- Si vous possédez un nombre pair de cartes, choisissez bien la carte d'entame :
- La 2^{ème} plus grosse ne promet rien
- La 3^{ème} plus grosse promet un honneur
- Par principe
- Fournir une petite est prometteur
- Fournir une grosse est sans promesse

Entamer à sans atout

- Le b.a. ba est d'entamer la 4^{ème} de sa longue
- Oui, mais ... nous sommes au bridge et cette règle **essentielle** connaît des exceptions multiples
- Contrat 3 S.A. : quelle est votre entame dans le silence de votre ligne

4H ♠98	8H ♠985	4H ♠98
♥V76	♥762	♥A62
♦R1032	♦AR	♦8432
♣9864	♣V8643	♣9864

- Ex 1 : Vous appliquez la règle en entamant du 2 ♦.
- Ex 2 : Préférez le 4 ♣ (4^{ème} d'une longue de 5 qui peut s'affranchir). Chance vous possédez 2 reprises à ♦
- Ex 3 : Préférez le 8 ♣ qui indique votre manque d'intérêt pour la couleur

Entamer à sans atout

- Quand déroger à la règle de la 4^{ème} de la longue ?
 - **Votre partenaire a parlé :** entamez en pair impair dans sa couleur
 - **Vous possédez une suite intéressante**
 - Ex : ARD, ARV, RDV, RD10, RV10, ADV, ...
 - Toujours 3 cartes collées ou presque
- Collées c'est mieux ARD, RDV, entamez de la plus grosse et recommencez un tour pour déblayer le chemin, mais jamais davantage : vous risquez d'affranchir les cartes de l'adversaire. Ne faites jamais son travail
 - Suite incomplète c'est pas mal : ARV, RD10 : entamez alors de la plus grosse et attendez la suite avec votre fourchette

Entamer à sans atout



- Suite Brisée : RV10, ADV, D109, ..., c'est pas mal également
- Entamez de la 2^{ème} carte « sacrifiée » (pas toujours) pour organiser une belle fourchette
- Quand vous entamez d'un honneur, **votre partenaire doit rapidement comprendre ce que vous possédez** ... et penser éventuellement à « débloquer » pour éviter de « bloquer » la couleur.
- Entame de l'As promet toujours ARD.
- Sur ARV, on entamera du R. Le partenaire qui détient la D la posera immédiatement pour « libérer » le V.
- Avec RV10, on n'entame pas du R, mais du V

- Sur entame d'un honneur, le partenaire doit penser à débloquer la couleur.

♠	R	Sur l'entame du R ♠,
♥		le P.E. doit fournir la D.
♦		L'E. pourra continuer et
♣		gagner 5 levées dans
		presque tous les cas
		Hypothèse : les 5 ♠ des
		adversaires sont 3-2
♠	D109	
♥	V742	
♦	96	
♣	10852	

Entamer à sans atout

- Quand déroger à la règle de la 4^{ème} de la longue ?
- **Votre jeu est totalement creux**
- Répartition 4432. Votre jeu est nul. Lancez « top of nothing » : 9 ♣ : ce sera souvent mieux que ♥ ou ♠
- Le 3 ♥ sous un V 4^{ème} n'est pas une bonne idée. Le 7 aurait plus de sens (pas de promesse)

4H ♠ 9842

♥ V763

♦ R10

♣ 986

- Quand respecter la règle de la 4^{ème} ?
- Votre partenaire n'a pas parlé
- Vous n'avez pas de suite utile à dévoiler
- Vous espérez gagner une levée dans cette couleur, parfois deux. Avec As, R ou D c'est mieux.
- Vous possédez 5 ou 6 cartes dans cette couleur et au moins une reprise de main

Entamer à sans atout

- Le b.a. ba est d'entamer la 4^{ème} de sa longue
- Mon partenaire n'a pas parlé ; ma couleur \diamond est plutôt prometteuse
- Aussi, j'entame \diamond
- Mais pas forcément la 4^{ème}

4H \spadesuit 98	7H \spadesuit 9	7H \spadesuit 98
\heartsuit V76	\heartsuit 762	\heartsuit A62
\diamond R1032	\diamond AR863	\diamond DV8753
\clubsuit 9864	\clubsuit 9864	\clubsuit 98

- Ex 1 : Vous appliquez la règle en entamant du 2 \diamond .
- Ex 2 : Préférez l'As (même sans vraie suite) et continuez avec le 3 \diamond .
- Si votre partenaire possède la D., il « appelle » avec une grosse carte du type 8 ou 9, s'il a cette hauteur de carte.
- Si votre partenaire possède 3 cartes sans la D, il reviendra toujours à \diamond pour espérer la chute
- Ex 3 : Surtout pas la D. Préférez le 7 \diamond : 4^{ème} d'une belle longue. La possession de l'As \heartsuit peut être décisif au moment de la chute

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

