

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

Le cahier 1 est proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines° stagiaires de  
l'Atelier Bridge des Copains du mardi

Les Enchères basiques 2



## Le 2ème tour d'enchères :

Nous entrons dans une plus grande complexité mais cela vaut la peine d'y entrer

### 2ème enchère de l'ouvreur

3 cas de figure : l'ouvreur est moyen : 12/15 H

l'ouvreur est beau avec 15-17 H

il est superbe avec 18 H et +



**Ce sont les 3 zones de points de l'ouvreur – La diapositive suivante va plus loin**

S'il a ouvert à S.A.(1 ou 2) , il a indiqué la zone de points « beau » (1 SA) ou superbe (2 SA).

En ouvrant à la couleur sa zone de points est vague : « à préciser maintenant »

**À la 2<sup>ème</sup> enchère il essaie de préciser sa zone de points**

# Les Zones de points des joueurs

- Vérifiez les. **Zones de points**

• <b>OUVREUR</b>	<b>RÉPONDANT</b>
• <b>Compte en HL</b>	<b>peut compter en HLD si fit</b>
• 1 : 12-14 HL	1. 6-10
• 2 : 15-17 HL	2. 11
• 3 : 18-19 HL	3. 12-15
• 4 : 20-22 HL	4. 16 et +
• 5 : 23 HL et +	

- Les flèches correspondent à un exemple
- Vérifiez le potentiel mis en commun avec l'équation : « Zone Ouvreur » + « Zone Répondant » = 1 + 3 = 4
- Tournez la page pour découvrir le potentiel de ce « 4 »

# évaluation du potentiel en commun

2 : **arrêt** – n'insistez pas

3 : **manche possible** – pourquoi pas

4 : **manche** – sans hésiter

5 : **chelem possible** – pourquoi pas

6 : **chelem** – le grand jeu

- Se décrire est impératif pour mieux se déclarer. Le contrat final appartient au « **déclarant** », celui qui a nommé la « couleur » en premier.
- Le répondant deviendra le « **mort** » et étalera son jeu sur la table de bridge.
- Il n'est mort que le temps des 13 levées.
- Au bridge, on compte les « levées » encaissées par un camp ou l'autre quand chacun des 4 joueurs a fourni une carte.

• Trois catégories à ce stade :

• Total 2 ET 3 **PARTIELLE** : n'ira pas bien loin

• La paire ambitionne un petit nombre de levées (7,8 maxi à S.A., 7, 8, 9 à ♥/♠, 7, 8, 9, 10 à ♣/♦).

• Total 3, 4, 5 **MANCHE** :

• La paire s'enhardit et pense à la prime de **manche**, 9 levées à S.A. ; 10 levées à ♥/♠, 11 levées à ♣/♦. Ce dernier contrat de manche est souvent plus compliqué que 3 S.A. (de l'intérêt de bien se décrire sans « zone d'ombre »)

• Total 5, 6 : **CHELEM** : 12 levées si « **petit chelem** » ; 13 levées si « **grand chelem** »

• La prime de **chelem** vaut la peine d'y penser

## OUVREUR : main de première zone : 12-15 HL

L'ouvreur doit reparler sur tout changement de couleur du répondant **sauf si** le répondant avait passé à son 1<sup>er</sup> tour de parole.

L'ouvreur décrit son jeu au plus bas, pour permettre au répondant d'enchérir lui aussi au niveau le plus bas possible

Avec 12-15 H, il peut décrire un bicolore 5-4 qui permettra à un répondant "pauvre" de revenir dans la 1<sup>ère</sup> couleur de l'ouvreur au niveau le plus bas possible. **C'est un bicolore économique.**

Le répondant plus riche le manifestera à son deuxième tour de parole par une enchère « forcing ».

Avec 12-14 H sans bicolore, il répondra le plus souvent : 1 S.A. dans une séquence restée au niveau de 1. Si la séquence est déjà passée au niveau de 2, l'ouvreur pressent déjà s'il y a manche ou pas manche.

L'ouvreur n'est pas obligé de reparler en l'absence de changement de couleur du répondant.

**Exemple : réponse par S.A. ou fit majeur exprimé au niveau de 2, 3, 4.**

Un ouvreure de première zone (12-15 H) en profitera pour ne pas aller plus loin sauf si le fit exprimé a bien valorisé son jeu.

**Revaloriser toujours votre main en points en HLD dès qu'un fit est trouvé.**

**Rappel du calcul des points HLD dès qu'un fit est trouvé :**

1. + 1 ou +2 à partir du 9<sup>ème</sup> atout, + 4 pour une chicane, + 3 pour un singleton, + 2 pour un doubleton : cela peut vite améliorer l'ordinaire.
2. **Attention : si l'honneur est dans le singleton ou le doubleton, éviter de compter les points 2 fois.**
3. **Une Dame singleton ne vaut ni deux, ni cinq : elle vaut « singleton, donc 3 » dès qu'un fit est certain.**

**OUVREUR : main de deuxième zone : 15-17 H : 1 S.A. en 1ère enchère -**  
Terrain parfaitement balisé pour le répondant

**Important : on peut être en zone 2 sans ouvrir de 1 SA (majeure de 5, singleton par exemple)**

L'ouvreur est tenu de rectifier rapidement les Texas avec précision. De même, il doit répondre au 2♣ Stayman en précisant sa distribution

Réponses au Stayman : **2♦ je n'ai pas de majeure par 4**

2♥ : je possède 4♥

2♠ : je possède 4♠

2 S.A. : je possède 4♥ & 4♠



Le répondant pourra reparler ou arrêter les enchères sauf sur cette dernière réponse « 2 S.A. » Dans ce dernier cas, il devra préciser s'il possède 4♥ ou 4♠

## **OUVREUR : main de troisième zone : 18 H et plus**

L'ouvreur doit reparler sur tout changement de couleur du répondant. Surtout avec 18H et ... même si le répondant a passé à son 1<sup>er</sup> tour de parole.

**Il décrit son jeu même si cela oblige le répondant à répondre à un niveau plus élevé. Avec une main de 3<sup>ème</sup> zone, il peut utiliser le bicolore cher.**

À partir de 18 H, il peut décrire un bicolore 5-4 qui oblige d'un répondant "pauvre" une enchère à un niveau plus élevé.

À partir de 18-19 H sans bicolore, il répondra 2 S.A. dans une séquence sans fit restée au niveau de 1. Ex : 1 ♣/♦/♥ - 1 ♦/♥/♠ - 2 S.A. : 18-19 H

Régulier, sans singleton de préférence : et 2 cartes dans la couleur du répondant

Si la séquence est déjà passée au niveau de 2, l'ouvreur est certain qu'il y a manche et peut-être chelem. Ex : 1 ♦/♥/♠ - 2 ♣ (le répondant est  $\geq$  11H et

l'ouvreur est 3<sup>ème</sup> zone. **Il devra adapter sa réponse dans ce sens.**



## Compléments utiles



L'ouvreur n'est jamais obligé de reparler en l'absence de changement de couleur du répondant. S'il reparle, c'est donc qu'il en a le moyen.

Exemple : réponse par S.A. ou fit majeur exprimé

Un ouvreure de deuxième zone (15 - 17H) en profitera pour proposer la manche ou conclure seul à la manche.

Un ouvreure de troisième zone (18 H et +) imposera souvent d'aller au minimum jusqu'à la manche. Il évitera de fermer les enchères trop rapidement.

Pour cela il recherchera une enchère « forcing » (ex : nouvelle couleur qui peut permettre à un répondant « pauvre » de répondre en enchère de préférence lors de sa deuxième enchère).



## La 2ème enchère du répondant : Continuer à se décrire : forme et force

L'heure est-elle au carton « **Passé** » ? Cela arrive, mais pas toujours, loin s'en faut

1. Si le répondant **passé** ou revient en "enchère de préférence" dans l'une ou l'autre des couleurs de l'ouvreur, **ce n'est jamais une enchère encourageante.**

Exemple : 1 ♥/♠ - 1 S.A. - 2 ♣/♦ : En disant 1 S.A., le répondant est pauvre "6-10H". Il doit revenir en faiblesse dans la 1ère couleur de l'ouvreur ou choisir de laisser la 2ème couleur parce qu'il possède 4 cartes dans cette couleur. (enchère de préférence)

2. Le répondant n'a pas encore eu l'occasion d'indiquer qu'il possède un beau jeu : c'est le moment de le dire



Exemple : 1 ♣/♦ - 1 ♥/♠ - 1 S.A. (l'ouvreur indique ici 12-14 H / 1ère zone). C'est au répondant de continuer les enchères. Lui seul sait maintenant si la paire atteint 25 H, les points de manche. L'ouvreur ne peut pas encore le savoir.

# Éclairer l'ouvreur

Les zones de points de l'ouvreur sont utiles pour le répondant ... et réciproquement

- L'ouvreur peut être moyen (Zone 1)
- Beau (Zone 2)
- Superbe (zone 3) sans oublier les zones 4 & 5



Le répondant est dans sa recherche de partielle (peu riche total : <25 HL) ou de manche 25-27 HLD minimum ou chelem  $\geq 33$  HLD

Il doit éclairer l'ouvreur qui a fait l'effort de décrire son jeu. Chacun son tour. Il doit respecter les zones de points du répondant

**Les zones de points du répondant** sont fonction de la zone de points de l'ouvreur : jouer au bridge, c'est aussi être souple et adaptable

Ouvreur de zone 1 <b>12-15 H</b>	Ouvreur de Zone 2 <b>15-17 H</b>	Ouvreur de zone 3 <b>18 H et +</b>
3 zones de points pour le répondant : "Z.R."		
Z.R. 1 - 6-10 H pas manche	Z.R. 1 - 0-6 H pas manche	Z.R. 1 - 0-3 H rarement manche En général le répondant a toujours passé sauf sur 2 ♣/♦
Z.R. 2 - 11/12 H manche possible	Z.R. 2 - 7/8 H manche possible	Z.R. 2 - 4 H et + manche certaine / chelem peut être
Z.R. 3 - 13 H et + manche certaine	Z.R. 3 - 9 H et + manche certaine	Z.R. 3 à partir de 8 H à la couleur chelem ? seul le répondant en a une idée





## Principes simples d'enchères basiques :



Système : majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure

Majeure 5<sup>ème</sup> : il faut 5 cartes pour ouvrir<sup>1</sup> en majeure

Meilleure mineure : sans 5 cartes en majeure, on ouvre de la meilleure mineure en nombre de cartes.

Pour ouvrir au niveau de 1, il faut un minimum de 12 H

Avec **5 cartes en majeure** ouvrir de 1 en majeure : 12 H mini – 19 H maxi

Avec **moins de 5 cartes en majeure**, ouvrir en mineure : 12 H – 19 H

**Exception à l'ouverture à la couleur** : l'ouverture à S.A. de 15 à 17 H sans majeure de 5, sans chicane ou singleton<sup>2</sup>. Éviter les « doubletons » mal gardés.

Répondre à une ouverture du partenaire : Principe général : additionnez vos points H aux siens et évaluez rapidement s'il y a ou pas les points de manche. Ensuite, adaptez votre réponse

### Répondre à l'ouverture de 1 en majeure

Priorité : Trouver un fit<sup>3</sup>

- Avec 3 cartes minimum dans la couleur d'ouverture, réévaluer immédiatement son jeu en incluant les points HLD (+2-3 pour singleton, + 1 pour doubleton, + 1-2 si 4 atouts)
- Avec 6-10 HLD répondre au niveau de 2
- Avec 9-11 H et 4 atouts, répondre au niveau de 3
- 2 S.A. : enchère conventionnelle<sup>4</sup> : fit par 3 cartes et 11-12 HLD.
- A partir de 12 H ou +<sup>5</sup>, commencer par nommer une autre couleur en enchère « forcing » puis donner le fit
- Avec 5 atouts et un jeu faible répondre rapidement au niveau de 4 (objectif : perturber l'autre ligne)

### Sans le fit, que faire ?

- Nommer l'autre majeure si possible
  - Si l'ouverture est à ♠, il faut 5 ♥ et 11 H ou + pour nommer les ♥ au niveau de 2
  - Si l'ouverture est à ♥, il suffit de 4 ♠ et 6 H ou + pour nommer les ♠ au niveau de 1
- Nommer une mineure au niveau de 2 avec 4 ♣/♦ et 11 H ou +
- Répondre à S.A. au niveau de 1 avec 6-10 H sans rien d'autre à dire (y compris si chicane ou singleton dans la couleur d'ouverture du partenaire)

## Répondre à l'ouverture de 1 en mineure

Priorité : Trouver un fit en majeure

- À partir de 6 H, et avec 4 cartes minimum ♥/♠, répondre au niveau de 1. Si 4-4 dire ♥ ; si 5-5 dire ♠. Si 5-4 dire d'abord celle de 5 cartes. Pourquoi cet ordre : pour renseigner le partenaire et trouver plus facilement un fit.
- À partir de 6 H, et sans 4 cartes ♥/♠, répondre par S.A. dans la plupart des cas.
  - 1 S.A. avec 6-10 H
  - 2 S.A. avec 11 H précis
  - 3 S.A. avec 12-15 H, les mains plus belles donneront lieu à d'autres enchères

## Répondre à l'ouverture de 1 S.A.

Priorité : Trouver le bon contrat

- Avec 5 cartes ♥ou♠ et à partir de 0 H, répondez en Texas<sup>6</sup>. L'ouvreur est obligé de rectifier l'enchère. Le répondant est libre d'arrêter ou de continuer les enchères
- Avec 4 cartes ♥ou♠ et à partir de 8 H, répondez en Stayman<sup>7</sup>. L'ouvreur est tenu de dire 2 ♥ou♠ s'il a une majeure de 4, 2 ♦ sans majeure de 4 et 2 S.A. avec 4 ♥ et 4 ♠.
- Sans 4 cartes ♥ou♠ et à partir de 8 H, répondez à S.A.
  - avec 8 H : 2 S.A.
  - avec 9 H « moches » : 2 S.A. : « moche » jeu 4333 sans + value
  - avec 9 H « beau » : 3 S.A. : jeu avec une longueur de 5 ou 6 (en mineure) qui peut être utile
  - de 10 H à 15 H : 3 S.A., les mains plus belles donneront lieu à d'autres enchères

---

<sup>1</sup> Ouvrir = être le premier à poser un carton d'enchères à la couleur ou à S.A.

<sup>2</sup> Chicane = pas de carte dans la couleur ; singleton = 1 carte dans la couleur ; doubleton = 2 cartes dans la couleur

<sup>3</sup> Fit = le fit consiste à trouver une couleur de 8 cartes minimum : 4-4 ; 5-3 ; 6-2 ...

<sup>4</sup> Les enchères conventionnelles doivent être connues des deux côtés de la table.

<sup>5</sup> Ou + = sans limite supérieure

<sup>6</sup> Texas : convention sur 1 S.A., qui consiste à nommer la couleur en dessous de celle qui a 5 cartes (objectif : ne pas étaler le beau jeu)

<sup>7</sup> Stayman : convention sur 1 S.A., à partir de 8 H qui consiste à nommer 2♣, « j'ai 8 H mini et 4 cartes à ♥ou♠ » (double objectif : chercher un fit et ne pas étaler le beau jeu)

# 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](mailto:bridgedescopains.grandreims@gmail.com)

Ouvert aux membres des différentes sections de  
l'Amicale Jamin

