

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 1



	<u>1ère enchère de l'ouvreur</u>	
	OUVRIR À S.A.	sans majeure par 5
1 S.A.	15-17 H	Régulier, sans singleton
	OUVRIR EN MAJEURE	Une majeure par 5 au moins
1 ♥/♠	à partir de 12 H	
	OUVRIR EN MINEURE	meilleure mineure
	avec 15-17 H vérifier que l'enchère de 1 S.A. n'est pas meilleure	
1 ♣/♦	à partir de 12 H	avec 3 cartes minimum sans précision

L'esprit des contrats

Grand principe :
Le bridge implique
d'additionner les
points des deux
jeux. Il faut donc
pouvoir les estimer
pour décider :
Partielle ?
Manche ?
Chelem ?

Manche à partir de 25 HL

Dès qu'il y a un fit,
ajouter les points « D »

25 HL à S.A.

27 HLD à la couleur ♥/♠

28-29 HLD à la couleur
♣/♦

Rappel :

♥/♠ Majeures

♣/♦ Mineures

Petit chelem à partir de
33 HL à S.A.

32 HLD à la couleur ♥/♠

Grand chelem (enchère bien rare)
à partir de 36 H à S.A. (gare à l'As
extérieur) et 35-36 HLD à la
couleur (un As extérieur peut être
compensé par une coupe dans la
couleur (au bridge, les miracles
arrivent parfois : ils proviennent
des « chicanes »).

1ère enchère du répondant

RÉPONDRE AUX DIFFÉRENTES OUVERTURES

Information importante : les changements de couleur du répondant obligent l'ouvreur à reparler : enchère "forcing"

JARGON INDISPENSABLE POUR RÉPONDRE À L'OUVERTURE DE 1 S.A.

TEXAS : nommer la couleur immédiatement inférieure à votre majeure de 5 minimum. Ordre des couleurs : ♣/♦/♥/♠. Donc, dire 2 ♦ avec 5 cartes à ♥ ; dire 2 ♥ avec 5 cartes à ♠. L'idée est simple. Le contrat est joué par le premier qui a nommé une couleur. Cela permet à l'ouvreur de 1 S.A. (beau jeu) de ne pas devoir l'étaler sur la table comme « mort ».

STAYMAN : nommer 2 ♣ pour indiquer que vous possédez 4 ♥/♠ et 8 H minimum



Répondre à l'ouverture de 1 S.A.

- Votre partenaire vient d'ouvrir de 1 S.A. : il a 15-17 HL
- Il n'a pas de singleton
- Il n'a pas de majeure (♥/♠) de 5 cartes
- Il n'a pas 2 doubletons non gardés dans les majeures
- Doubleton : 2 cartes
- Doubleton gardé : A,D ; R,10,5 Doubleton non gardé : 9,7 ; 6,2
- Pourquoi doubleton en majeure : parce que la logique de l'entame dans un contrat à S.A. est plutôt d'entamer en majeur, ... puisque les joueurs n'ont pas de fit en majeure, pas 8 cartes dans une couleur
- Les réponses à l'ouverture de 1 S.A. peuvent se faire à partir de 0 H.
- La diapositive suivante vous indique l'ordre impératif de votre réflexion.

Répondre à l'ouverture de 1 S.A.

Ouverture :
1 S.A.



Priorité au Texas avec 5 cartes en majeure à partir de 0 H

Sans 5 cartes en majeure et avec moins de 8 H : Passe

Pensez 2 ♣ « Stayman » à partir de 8 H
avec 4 cartes à ♥ ou à ♠

sinon, répondez

* 2. S.A. avec 8 H

* 3 S.A. à partir de 9-10 H jusqu'à 15 H

* 4 S.A. avec 16-17 H

* 6 S.A. avec 18 H et + (bien rare)



Avec « A cartes » pensez à donner le fit

La 1^{ère}
enchère de
l'ouvreur est
en majeure :
1 ♥/♠

3 cartes et 6-10 HLD : 2 ♥/♠	non forcing
4 cartes et 9-11 HLD : 3 ♥/♠	non forcing
2 S.A. avec 3 cartes et 11-12 HLD (10 H mini)	Forcing. Enchère utile qui débouchera toujours sur un contrat dans la couleur avec fit
à partir de 13 HLD pensez à différer le fit avec 3 cartes mini	Nommez une autre couleur de 4 cartes. Attention, au niveau de 2, il faut 5 cartes pour dire 2 ♥)
Différer le fit ou fit différé ??? « jargon »	ne donner le fit qu'au prochain tour d'enchères
5 cartes et 0-7 H : 4 ♥/♠	Forcing passe



La 1^{ère}
enchère de
l'ouvreur
est en
majeure :
1 ♥/♠

Sans le « fit », que faire ?

Parler au niveau de 2 dans une couleur exige 11 H et 4-5 cartes toujours
11 H et 5 cartes pour nommer 2 ♥ ; pour nommer 2 ♣/♦ 4 cartes
suffisent. 5 cartes, c'est toujours mieux

Parler au niveau de 1 ♠ après 1 ♥ exige 6 H et 4 cartes


Parler au niveau de 1 S.A. signifie : pas de fit et 6-10 H

Dire directement 3 SA indique absence de fit : jeu régulier et 13-15 H
L'usage est rare, mais possible

Pourquoi « rare, mais possible » : Répondre directement 3 S.A. est
rapide, sans dialogue, ... qui aurait pu permettre de trouver mieux dans
certains cas.

Au Bridge, qui veut voyager loin ménage sa monture.

Plus on possède de points dans la ligne, plus lentement on monte les
échelons avec des enchères « forcing »

<p>Ouverture</p>	<p>Pour répondre à l'ouverture de 1 en mineure : évitez le plus souvent de donner le fit</p>	<p>Souvent, il vaut mieux jouer 3 S.A. plutôt que 3 ♣/♦ « Souvent » ne veut pas dire « toujours »</p>
<p>1 ♣/♦</p>	<p>nommez votre majeure au niveau de 1 avec 4 cartes au moins Vous pouvez également nommer 1♦ après 1♣</p>	<p>Tout changement de couleur du répondant est « forcing »</p>
	<p>Sans majeure de 4 cartes, répondez le plus souvent à S.A. en pensant à indiquer également votre nombre de points à l'ouvreur. Les réponses à S.A. ne sont pas des changements de couleur. Donc</p>	<p>* 1 S.A. avec 6-10 H * 2 S.A. avec 11 H précisément * 3 S.A. à partir de 12 H Enchère non forcing du répondant</p>



Principes simples d'enchères basiques :



Système : majeure 5^{ème}, meilleure mineure

Majeure 5^{ème} : il faut 5 cartes pour ouvrir¹ 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 singleton². 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 fit³

- 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 conventionnelle⁴ : fit par 3 cartes et 11-12 HLD.
- A partir de 12 H ou +⁵, 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 Texas⁶. 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 Stayman⁷. 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

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

² Chicane = pas de carte dans la couleur ; singleton = 1 carte dans la couleur ; doubleton = 2 cartes dans la couleur

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

⁴ Les enchères conventionnelles doivent être connues des deux côtés de la table.

⁵ Ou + = sans limite supérieure

⁶ 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)

⁷ 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

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

