



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

De l'usage du carton « **Passe** »

De l'usage du carton **Passe**

- Vous êtes le donneur et n'avez pas les points d'ouverture
- Le donneur a passé, et vous n'avez pas les points d'ouverture
- Les deux premiers à enchérir n'ont pas parlé et vous n'avez pas le jeu pour ouvrir
- Les trois premiers à enchérir n'ont pas parlé et vous n'avez pas le jeu pour ouvrir
- Alors, utilisez le carton : **Passe**

- Donneur < 12 H : **Passe**
- <12 H en position 2 : **Passe**
- Avec 11 H et une couleur par 5 : posez une enchère, sinon **Passe**
- Avec 11 H et une couleur par 5 : posez une enchère, sinon **Passe**

De l'usage de la règle des 15 en position 4

- Les trois premiers à enchérir n'ont pas parlé
- Examinez quand vous n'avez pas les points H jeu pour ouvrir
- Examinez votre jeu en détail avant de poser le carton **Passe**
- Comptez vos points H.
- Ajoutez-y le nombre de cartes détenues à la couleur ♠
- Si le total est ≥ 15 , alors ouvrez dans votre couleur la plus longue si votre jeu le permet
- À cet égard, deux exemples d'illustration

- ♠ 10 7
- ♥ 7 5
- ♦ R D 10 6
- ♣ R D V 8 6
- N'ouvrez pas avec 11 H « moches » qui vont aider les adversaires à trouver une partielle en majeure. 11 H + 2 ♠ : on **Passe**
- ♠ R D V 8
- ♥ R D 10 6 4
- ♦ 6 5
- ♣ 10 7
- La règle des 15 est applicable (11 H + 4 ♠ = 15) : ouvrez en 4^{ème} position (ici : 1 ♥)

Que faire en position 3 avec un petit jeu : 11 H et 5 ♥ / ♠

- Les deux premiers à enchérir n'ont pas parlé
- Vous êtes en 3^{ème} position
- Examinez votre jeu en détail avant de poser le carton **Passe**
- Comptez vos points H.
- Avec 11 H et 5 dans une majeure, nommez-là au niveau de 1
- Sinon, posez le carton **Passe**
- **N'utilisez pas la règle des 15 en position 3**

- ♠ 10 7
- ♥ V 5
- ♦ R D 10 6
- ♣ R D V 8 6
- N'ouvrez pas avec 11 H « moches » qui vont aider les adversaires à trouver une partielle en majeure. 11 H : **Passe**
- ♠ R D V
- ♥ R D 10 6 4
- ♦ V 5
- ♣ 10 7 6
- 11 H et un joli ♥ : posez 1 ♥

Répondre **Passe**

- Votre partenaire a parlé
- Votre adversaire n'a pas parlé
- Vous posez une enchère à partir de 6 H
- 1 \diamond / \heartsuit / \spadesuit en réponse à 1 \clubsuit avec 4 cartes minimum (parfois 5 ou 6) et 6 H minimum (sans plafond)
- Avec 5 H que faire ? Regardez la vulnérabilité. Si **vert**, appréciez la qualité des 5 H. **Rouge**, posez **Passe**
- En réponse à votre partenaire qui a parlé au niveau de 1 à la couleur, vous pouvez poser 1 S.A. : 6-10 H précis
- Après 1 \spadesuit
- \spadesuit
- \heartsuit R D 10 9 8
- \diamond V 5 6
- \clubsuit 10 7 6 4 3
- Posez : 1 S.A. sans hésitation

- **Après 1 \clubsuit**
- \spadesuit V 10 7 5 : posez 1 \spadesuit : forcing
- \heartsuit V 5
- \diamond R D 10
- \clubsuit D V 8 6
- **Après 1 \clubsuit**
- \spadesuit R D V 5
- \heartsuit R D 10 6 : posez 1 \heartsuit : forcing
- \diamond V 5
- \clubsuit 10 7 6
- 4-4 en majeure : nommez \heartsuit avant \spadesuit
- 5-5 en majeure : nommez \spadesuit avant \heartsuit
- **Après 1 \clubsuit**
- \spadesuit R 9 8
- \heartsuit V 10 9
- \diamond V 5 6
- \clubsuit 10 7 6 4
- Posez : **Passe**

Répondre **Passe**

- Votre partenaire a parlé
- Votre adversaire n'a pas parlé
- Vous posez une enchère à partir de 6 H
- 1 \diamond / \heartsuit / \spadesuit en réponse à 1 \clubsuit avec 4 cartes minimum (parfois 5 ou 6) et 6 H minimum (sans plafond)
- Avec 5 H que faire ? Regardez la vulnérabilité. Si vert, appréciez la qualité des 5 H. Rouge, posez **Passe**
- En réponse à votre partenaire qui a parlé au niveau de 1 à la couleur, vous pouvez poser 1 S.A. : 6-10 H précis
- Après 1 \heartsuit
- \spadesuit R D 10 9 8
- \heartsuit
- \diamond V 5 6
- \clubsuit 10 7 6 4 3
- Posez : 1 \spadesuit sans hésitation

- Après 1 \clubsuit
- \spadesuit V 10 7 5
- \heartsuit V 5
- \diamond 10 9 8
- \clubsuit D V 8 6
- **Passe**
- Après 1 \clubsuit
- \spadesuit R D 10 5 : « Vert », dites 1 \spadesuit / « Rouge », **Passe**
- \heartsuit 9 7 6
- \diamond 9 8 5 3
- \clubsuit 10 7
- Néanmoins, rappel : tout changement de couleur du répondant est forcing. Que faire si le déclarant nomme maintenant 2 S.A. (18-19 sans 4 cartes à \spadesuit)
- Après 1 \clubsuit
- \spadesuit R 9 8
- \heartsuit R D 10 9 8 6
- \diamond A R 6
- \clubsuit 10 7 6 4
- Posez : 1 \heartsuit : enchère forcing

Répondre **Passe**

- Votre partenaire a parlé
- **Votre adversaire a parlé**
- Impératif : Vous ne posez une enchère qu'à partir de 8 H en face de cette intervention.
- Sinon utilisez **Passe**
- Ce carton présente l'immense avantage d'indiquer votre faiblesse.
- Vous auriez posé une enchère en l'absence d'enchère de l'adversaire
- Mais, par respect pour le décompte des points dans votre ligne, ne parlez qu'avec 8 H mini
- Ceci garantit 20 H à celui qui a ouvert avec seulement 12 H

- Après 1 ♣ - 1 ♦ - ??
 - ♠ R D 7 5 : vous pouvez parler : 1 ♠
 - ♥ V 5
 - ♦ 10 9 8
 - ♣ D V 8 6

 - ♠ R D 10 5
 - ♥ V 7 6
 - ♦ 9 8 5 3
 - ♣ 10 7
 - Vous pensiez dire 1 ♠. Après l'intervention, vous devez poser **Passe**
- En respectant ce barème, vous éviterez les catastrophes.

Répondre **Passe**

- Le premier tour d'enchères est achevé.
- L'ouvreur a de nouveau la parole.
- Il examine l'enchère de son partenaire : tout changement de couleur du répondant est « forcing », donc vous devez reparler, ... sauf si les enchères des adversaires vous freinent.
- Alors **Passe** est un signe de faiblesse de l'ouvreur.

- Le 1^{er} tour d'enchères est achevé. L'ouvreur reparle et se décrit
- Après 1 ♥, il nomme 2 ♦ sans saut. Il se décrit : bicolore économique 12-16. Cette enchère n'est pas forcing. Le partenaire peut poser **Passe**. Il peut aussi prolonger la conversation.
- Après 1 ♥, il nomme 3 ♦ avec saut. Il se décrit : bicolore économique à saut $\geq 19H$. Cette enchère n'est pas forcing. Le partenaire doit réfléchir avant de poser **Passe**. A priori la manche est en vue.
- Après 1 ♥, il nomme 2 ♠. Il se décrit : bicolore cher ≥ 17 . Cette enchère n'est pas forcing. Le partenaire peut poser **Passe**. Il peut aussi prolonger la conversation. Souvent la manche est en vue.

Répondre **Passe**

- Le 1^{er} tour d'enchères est achevé. L'ouvreur reparle et se décrit
- Vous avez répondu 1S.A. sans enthousiasme (6-10H sans fit n'est pas enthousiasmant – pour autant ce n'est pas une poubelle)
- **L'ouvreur parle en bicolore économique : utilisez l'enchère de préférence.**
- indique par **Passe** un fit dans la couleur secondaire (que je recommande par 4 cartes)
- Indique une préférence pour la 1^{ère} couleur en la nommant au niveau le plus bas possible

- **L'ouvreur parle en bicolore économique à saut : on est proche de la manche.**
- **L'ouvreur parle en bicolore cher : c'est déjà alléchant.**
- Dans ces 2 cas, examinez bien si l'on est proche de « 25 » dans la ligne : vous seul le savez
- Si oui, on continue
- Si non, c'est « enchère de préférence » **Passe** (fit couleur secondaire)
- Ou bien 2 S.A. « modérateur » qui veut dire : S.O.S. petit jeu « reviens dans ta 1^{ère} couleur au niveau le plus bas »

Répondre **Passe**

- Le 1^{er} tour d'enchères est achevé. Il tourne à l'avantage de la ligne qui intervient et vous êtes dans cette ligne.
- 1 ♣ - 1 ♦ - **Passe** – 1 ♥ / ♠
- **Passe** – c'est à celui qui est intervenu de parler
- Il ne reparle qu'avec l'ouverture (12 H mini), sinon, il pose **Passe** pour marquer une petite intervention à 8 H si **vert** ; 10 H si **rouge**

- S'il n'a pas l'ouverture, il pose maintenant **Passe**. Sinon, c'est une escalade dangereuse.
- En effet, en face de l'intervention il peut y avoir un beau jeu.
- **Passe** par l'intervenant est un coup de frein expressif
- Une enchère par l'intervenant conduit à la manche : aussi c'est mieux d'être musclé.

N'ayez jamais de scrupule à poser **Passe**

- L'humilité est de mise.
- Vous êtes beau, foncez le plus loin possible
- Mais, si ...
- Vous avez déjà forcé à votre 1^{ère} enchère : c'est le moment de poser **Passe**

Ne donnez pas de faux espoir à votre partenaire. Il est des moments où **Passe** est encore la meilleure enchère possible.

C'est de loin le carton auquel on ne pense pas toujours.

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

