



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

Esprit du bridge et Première enchère

Principe des Ateliers Bridge Des Copains



- Nos cahiers sont à usage pédagogique.
- Ils sont expliqués durant les ateliers bridge : de 09h45 à 10h45
- Ils sont ensuite appliqués de 10h45 à 11h45
- Ce fichier vous propose la première enchère du déclarant ainsi que la table des matières du cahier de base du mardi matin.

- Les stagiaires Atelier reçoivent ces documents via des livrets papier ou des fichiers numériques proposés sous format « .pdf »
- Les activités Atelier sont bénévoles

Table des matières des 18 cartons recto-verso

Le basique de l'A.B.C.



1. Page de Couverture
2. Table des Matières
3. Découverte du « bridge » 1
4. Découverte du « bridge » 2
5. La phase des enchères
6. Typologie des contrats
7. Autour des contrats
8. Intégrer la notion de « fit », revaloriser son jeu
9. Objectif du cahier
10. 1^{ère} enchère de l'ouvreur
11. L'esprit des contrats
12. 1^{ère} enchère du répondant
13. Répondre à l'ouverture de 1 S.A.
14. Répondre à 1 en majeure
19. Répondre à 1 en mineure
22. 2^{ème} tour d'enchères
23. Ouvreur de zone 1 : 12-15 H
25. Ouvreur de zone 2 : 15 – 17 H
26. Ouvreur de zone 3 : 18 -19 H
28. Compléments utiles
29. 2^{ème} enchère du répondant
30. Éclairer l'ouvreur
31. Les Zones de points du répondant
33. Synthèse finale du basique de l'A.B.C.
36. Page de couverture

Découverte du bridge 1

1. Compter ses cartes avant de les regarder, puis les regarder pour les ranger par couleur et compter ses points H ou honneur et L ou longueur
 2. Valoriser son jeu dans 3 optiques : ouvrir, intervenir, répondre : anticiper la situation
 3. **Points d'honneur :**
 4. As = 4 ; Roi = 3 ; Dame = 2 ; Valet = 1 Au total, il y a 40 points H
 5. **Points de longueur :**
 6. + 1 à partir de 5 belles cartes dont 2 honneurs ou 6 cartes sans honneur
 7. 4 couleurs et Sans Atout
- ♣/♦ : mineures
- ♥/♠ : majeures



Découverte du bridge 2



1. Le jeu de bridge se joue à 4. Deux paires sont opposées (NS et EO).
2. Que la meilleure gagne. On peut gagner avec de bonnes cartes ; on peut aussi gagner avec de mauvaises cartes en faisant trébucher les adversaires.
3. Le bridge en club et en tournoi amical permet de comparer des situations jouées à différentes tables. Ceci explique le point précédent.
4. Pour y parvenir, il faut aimer les cartes, travailler les enchères, et jouer, jouer, jouer.
5. Le bridge se joue en deux phases
6. Première phase : les enchères dans le silence absolu. Chacun à son tour est amené à poser un carton d'enchère à choisir parmi 38 cartons simples à utiliser. Quand les enchères sont achevées, le joueur situé en face du déclarant devient « mort ». Le déclarant va jouer avec les deux jeux (le sien et celui du mort qui sera étalé sur la table)
7. Deuxième phase : le jeu de la carte. Dès que la carte d'entame est posée par le joueur situé à la droite du mort, le mort est étalé et c'est au déclarant de réussir seul son contrat.

La phase des enchères

1. La phase des enchères : quelques notions basiques
2. **Ouvrir** : Décider d'une enchère en qualité d'ouvreur : que dire si je suis le 1^{er} à enchérir ?
3. **Répondre** : Penser à une réponse si le partenaire ouvre : que répondre à mon partenaire s'il a posé une enchère ?
4. **Intervenir** : Penser à une possibilité d'intervention si la ligne adverse parle : puis-je poser une enchère alors que l'autre ligne a déjà parlé ?
5. **Réveiller** : Penser à une enchère de « réveil » s'il y a danger d'extinction des enchères. Un joueur a posé une enchère, les deux suivants ont posé **Passe**. Va-t-on en rester là ? C'est à moi de parler ! Je **Passe** ou je réveille. Nous en reparlerons plus tard.
6. L'idée générale est que les joueurs décrivent leur jeu en vue d'établir un contrat impliquant de gagner « x » levées (ou plis). Au bridge on compte les levées réalisées durant la phase de jeu.
7. Trois types de contrats existent : les partielles, les manches, les chelems.



Typologie des contrats

1. Les différents contrats sont réalisés dans les différentes couleurs ou à S.A. (Sans Atout)
2. Une manche consiste à s'engager à réaliser :
 1. 11 levées (sur 13) en mineure ♣/♦
 2. 10 levées (sur 13) en majeure ♥/♠
 3. 9 levées à S.A.
3. Ces différences ne sont pas neutres : 9, 10 ou 11 levées, ce n'est pas la même chose.
4. Une partielle consiste à demander un contrat qui n'atteint pas le niveau de la manche
 1. Moins de 11 levées (sur 13) en mineure ♣/♦
 2. Moins de 10 levées (sur 13) en majeure ♥/♠
 3. Moins de 9 levées à S.A.
5. Un petit chelem consiste à s'engager à réaliser 12 levées à ♣/♦/♥/♠ ou S.A.
6. Le grand chelem (rare) engage à réaliser les 13 levées.



Autour des contrats



Remarques :

1. Plus le contrat est ambitieux, plus on peut gagner de points
2. Une manche inclut une prime de manche
3. Un chelem inclut une prime de chelem
4. Une partielle n'inclut qu'une petite prime de partielle
5. Ceci renforce l'intérêt pour le jeu de bridge : trouver et demander le bon contrat, puis le réaliser
6. En effet, si on échoue on perdra des points qui iront aux adversaires

Intégrer la notion de « fit », revaloriser son jeu



1. Penser aux points de distribution dès que possible, mais jamais avant identification d'un fit (attention : jargon) :
2. « fit » : couleur dans laquelle la ligne de jeu (NS ou EO) = 8 cartes au moins dans la couleur. Dans ce cas, on inclut les points de distribution.
3. + 1 ou 2 à partir du 9^{ème} atout, + 4 pour une chicane, + 3 pour un singleton, + 2 pour un doubleton
4. Attention : si l'honneur est dans le singleton ou le doubleton, éviter de compter les points 2 fois.
5. On parle alors de points HLD : H : honneur ; L : Longueur ; D : Distribution
6. S'il y a 40 points H ; le total HLD peut parfois dépasser 50 autour de la table.
7. Oui, le bridge est plein de surprises, et c'est toujours différent.

Objectif du cahier

1. L'objectif du cahier complet est de permettre au joueur débutant de dominer aisément les phases d'enchères simples
2. Enchères simples ?
3. Il s'agit d'abord des situations où la ligne adverse n'intervient pas
4. Il s'agit également des situations où les enchères sont rapidement achevées dans une séquence qui aboutit rapidement
5. On parlera de la première enchère de l'ouvreur ; de la première enchère du répondant ; de la deuxième enchère de l'ouvreur ; de la deuxième enchère du répondant
6. 80 % des contrats sont conclus à l'issue de ce type de séquence.
7. Le **déclarant** est celui qui remporte le contrat. C'est celui qui a nommé le premier une couleur ou S.A., dès lors que la toute dernière enchère posée est suivie de 3 cartons « Passe » par les autres joueurs.
8. Dans ce fichier, nous ne parlons que de la première enchère posée sur la table.





| | <u>1ère enchère</u> | |
|--------|---|--|
| 1 S.A. | OUVRIR À S.A. 15-17 H | sans majeure par 5 Régulier, sans singleton |
| 1 ♥/♠ | OUVRIR EN MAJEURE à partir de 12 H (peut aller jusque 23 H) | Une majeure par 5 au moins |
| 1 ♣/♦ | OUVRIR EN MINEURE | meilleure mineure |
| | avec 15-17 H vérifier que l'enchère de 1 S.A. n'est pas meilleure à partir de 12 H (peut aller jusque 23 H) | avec 3 cartes minimum à ♣/♦ |

Quelques exemples : Personne n'a parlé. C'est à vous



| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>♠ 10,7 ♥ R,D,8 ♦ 9,7,4 ♣ V,10,8,6,4 6 H – 7 HL</p> | <p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8 ♦ V,7,4 ♣ 8,6,4 13 H – 13 HL</p> | <p>♠ A,10,8 ♥ R,V,8,3 ♦ A,D ♣ D,V,10,7 17 H – 17 HL</p> | <p>♠ D,V,10,7,5 ♥ V ♦ A,R,8,5 ♣ D,V,9 14 H – 15HL</p> |
| <p>Jeu nul. Vous posez l'enchère Passé</p> | <p>À partir de 12 H, vous pouvez ouvrir. Pas de majeure de 5 cartes et 13 H Vous ouvrez en « meilleure mineure : 1 ♣ avec 3 cartes minimum</p> | <p>Jeu magnifique. Pas de majeure de 5 cartes, pas de singleton. 17 H Vous posez l'enchère de 1 S.A. qui indique 15-17H et ce type de distribution</p> | <p>Vous avez un minimum de 12 H et 5 cartes en majeure. Vous posez ici l'enchère de 1 ♠. Vous attendez tranquillement la suite.</p> |
| | | | |

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

