



Les Fiches-mémos du Bridge des Copains
Fiche mémo N° 5 Les réponses à l'ouverture de 1 à la couleur (1)

Points H ou HLD	Enchère	Conditions N.F. = non forcing ; F. = forcing ; F.M. = Forcing de manche	
Changement de couleur			
À partir de 6 H	1 sur 1	F.	Ex : 1 ♣ P 1 ♥ : 4 cartes minimum à ♥ : Si 4-4 en majeure, dire 1 ♥. Si 5-5 en majeure, dire 1 ♠.
À partir de 11 H	2 sur 1	F. Autoforcing	Ex : 1 ♥ P 2 ♦ : 4 cartes minimum. Avec 6 cartes, on pourra n'avoir que 10 H.
À partir de 6 H	2 sur 1 avec saut	N.F.	Ex : 1 ♦ P 2 ♥ : 6 cartes minimum et jeu faible.
Réponse à S.A.			
6 – 10 HL	1 S.A.	N.F.	Soutien faible qui dénie 3 cartes dans la majeure d'ouverture. Ceci dénie également une majeure par 4 sur ouverture mineure. Sur 1 ♣, on aura plutôt 8 que 6 H. et un jeu régulier 4333.
11 HL – 12 H	2 S.A. sur une mineure	N.F.	Enchère précise qui indique 11 HL et un jeu régulier sans majeure par 4, ni mineure par 5. L'ouvreur dira 3 S.A. avec 14 HL et +.
13 – 15 HL	3 S.A. sur une mineure ou une majeure	N.F.	Enchère précise qui indique les points de manche et un jeu régulier sans majeure par 4, ni mineure par 5. L'ouvreur décidera d'en rester là ou d'aller plus loin.

Les astuces de l'arpète

Votre partenaire a ouvert. Il est temps de penser à lui répondre. Est-ce possible ? Le camp des adversaires n'a pas parlé. C'est à vous.

À partir de 5-6 H, vous répondrez, et vous pouvez avoir jusqu'à 18-20 ou davantage. Rien ne presse pour expliquer votre force. Pour le moment, répondez en changeant de couleur (c'est « forcing » : tous les changements de couleur du répondant sont forcing, sauf si le répondant a passé à son premier tour de parole).

En cas de faiblesse et sans couleur à indiquer, vous poserez « 1 S.A. » : je n'ai pas de couleur à annoncer et je suis pauvre en points H.

Vous poserez 1 S.A., même si vous êtes chicane dans la majeure de votre partenaire. Vous indiquez votre force sans autre information. Vous ne promettez rien d'autre que les 5-6 H de réponse.

Si vous êtes fort et sans « fit » dans la couleur d'ouverture, prenez votre temps et rendez votre deuxième enchère forcing également.

Si vous avez le « fit » dans la couleur de votre partenaire, consultez la fiche mémo N° 6. Elle vous donnera les indications utiles.

Si vous presentez une manche ou un chelem dans la couleur du partenaire, voyez également la fiche N° 6.

Si vous presentez une manche ou un chelem dans votre couleur, prenez votre temps et devenez le « capitaine » sur cette donne.

La fiche mémo N° 14 proposera l'enchère « déclic », voie royale vers le chelem

La fiche mémo N° 15 proposera les explications utiles sur l'utilisation des contrôles

La fiche mémo N° 16 proposera un tableau simple concernant le blackwood, système « 30-41-52 » ou « 30-41 »



Les Fiches-mémos du Bridge des Copains
Fiche Mémo N° 6 Les réponses à l'ouverture de 1 à la couleur (2)

Points H ou HLD	Enchère	N.F. = non forcing ; F. = forcing ; F.M. = Forcing de manche F.P. = Forcing Passe	
Le Soutien dans la couleur d'ouverture			
Ouverture 1 ♣ ou 1 ♦			
6 – 10 HLD	2 sur 1	N.F.	Ex : 1 ♣/♦ P 2 ♣/♦ : Soutien simple qui garantit 5 cartes (l'ouvreur peut n'avoir que 3 cartes dans la couleur annoncée).
11 – 12 HLD	3 sur 1	N.F.	Ex : 1 ♣/♦ P 3 ♣/♦ : Soutien à saut qui garantit 5 cartes (l'ouvreur peut n'avoir que 3 cartes dans la couleur annoncée).
Plus beau	La recherche d'un contrat à 3 S.A. est prioritaire, à moins d'envisager un chelem en mineure. Il faudra alors passer par des changements de couleur pour rendre la séquence forcing		
Ouverture 1 ♥ ou 1 ♠			
6 – 10 HLD et 3 atouts	2 sur 1	N.F.	Ex : 1 ♥/♠ P 2 ♥/♠ : Soutien simple qui garantit 3 cartes (l'ouvreur a garanti 5 cartes)
9 – 11 HLD et 4 atouts	3 sur 1	N.F.	Ex : 1 ♥/♠ P 3 ♥/♠ : Soutien à saut qui garantit 4 cartes (fit 9ème)
11 – 13 HLD et 3 atouts	2 S.A.	F.	2 S.A. fitté : garantit 3 atouts et un jeu « encourageant ». L'ouvreur dira 3 ♥/♠ ou 4 ♥/♠. L'enchère est forcing : l'objectif n'est pas de jouer à S.A. mais à la couleur fittée.
14 HLD et + Avec 3 atouts au moins	On commencera par un changement de couleur puis on dira 3 dans la couleur : F.		Avec un beau jeu, commencer par un changement de couleur forcing, puis sur une réponse de l'ouvreur au niveau de 2 dans sa couleur, le plus souvent on mettra 4. Sur un changement de couleur de l'ouvreur, dire 3 en « déclin » encourageant pour proposer un « chelem » si l'ouvreur est beau. Si l'ouvreur a répondu 3 dans sa couleur, il a un unicolore et un beau jeu. Ne pas hésiter à commencer les contrôles.
Moins de 10 H avec 5 atouts	4 ♥/♠	F.P. : forcing passe	Le répondant est faible, mais garantit un fit de 10 cartes. Il possèdera un singleton avec un jeu très faible. C'est un barrage pour empêcher la ligne adverse de trouver une manche.
14 – 17 H, 3 atouts et 1 singleton	4 ♣/♦/autre majeure	F.	Le répondant propose de jouer au moins la manche et indique un singleton. « Splinter ». Enchère délicate à manipuler.



Les astuces de l'arpète

La voie royale est une ouverture en majeure avec un fit rapidement constaté par le répondant.

Avec moins de 10 HLD, cela n'ira pas forcément bien loin, encore que ... l'ouvreur vous proposera peut-être la manche au deuxième tour d'enchère. Répondez-lui simplement d'accord et posez « 4 » ou bien pas d'accord et posez « 3 ». Le pont entre vous est établi, il n'y a plus qu'à jouer le contrat, par le déclarant.

Avec un beau jeu, prenez votre temps et profitez que les changements de couleur du répondant sont forcing pour construire une belle manche ou un chelem. Si les couleurs vous obligent à parler au niveau de « 2 », ne le faites que si vous en avez le droit : « 11 H au moins impératif ». Ne mentez pas, cela se retourne le plus souvent contre vous.

Soyez attentif aux deux dernières lignes du tableau.

Avec 5 atouts et moins de 10 H : foncez rapidement à « 4 ». Plus votre jeu est moche, et plus il faut fonder.

Imaginez la situation : votre partenaire possède 6 cartes à ♥ ou ♠ et 11 HL – et vous possédez 5 cartes dans sa couleur et 3 H. Avec 11 H au total, mais certainement davantage en HLD, vous tentez de rafler la mise au nez et à la barbe des adversaires qui possèdent 26 H, mais sont bloqués dans leur dialogue.

Avec 5 atouts et un beau jeu, allez-y doucement. Ne risquez pas de rater un chelem.

Imaginez la situation : votre partenaire possède 5 ou 6 cartes à ♥ ou ♠ et 15 ou 16 HL – et vous possédez 5 cartes dans sa couleur et 11-12 H. En points HLD, cela finit par faire beaucoup et cette fois il ne faut pas empêcher les adversaires de trouver la manche, mais bien de rechercher un chelem dans votre camp.

Alors, prenez votre temps.

Juste un petit mot. Que faire après une ouverture en mineure quand on a un fit ? Priorité à la recherche d'un contrat à S.A. Ça paie davantage qu'une partielle ou une manche en mineure. Donc, n'exprimez ce fit en mineure qu'avec des petits jeux. Cela n'empêchera pas de trouver un contrat à S.A. si votre partenaire le propose.

Comme expliqué dans la fiche mémo N° 5, vous pouvez également rapidement mettre sur la voie du contrat à S.A. en répondant 1 ou 2 S.A. indiquant vos points et l'absence de majeure de 4 cartes.