



Les Fiches-mémos de l'Atelier Bridge des Copains

Fiche mémo N° 2 Les ouvertures à S.A. ou à la couleur

Points H ou HLD	Enchère	Conditions N.F. = non Forcing ; F. = Forcing ; F.M. = Forcing de manche ; F.P. = Forcing Passe	
Couleur 12 H – 23 HL	1 ♥ ou 1 ♠	N.F.	5 cartes dans la couleur. Priorité à ♠ pour les mains « bicolore majeur » 5-5
	1 ♣ ou 1 ♦	N.F.	Sans majeure par 5, ouvrir de la meilleure mineure. Avec 4-4 : 1 ♦ ; avec 3-3 : 1 ♣ Avec une main tricolore « 4441 », si le singleton est mineur, ouvrir de l'autre mineure, si le singleton est majeur, ouvrir 1 ♦
S.A. : 15 – 17 HL	1 S.A.	N.F.	Distribution régulière – pas de singleton – pas de majeure par 5
S.A. : 20 – 21 HL	2 S.A.	N.F.	Distribution régulière – pas de singleton – pas de majeure par 5
S.A. : 9 – 10 HL	3 S.A.	Souvent F.	Mineure affranchie de 7 cartes (3 S.A. gambling) : à manier avec prudence
Couleur faible Les barrages 6 – 10 HL	2 ♥ ou 2 ♠	Barrages N.F.	6 cartes et faible en points. « Non vulnérable, on n'hésitera jamais » ; « Vulnérable » on aura un singleton et deux honneurs liés dans la couleur d'enchère.
	3 ♣ ♦ ♥ ♠		7 cartes et faible en points. « Non vulnérable, on n'hésitera jamais » ; « Vulnérable » on aura un singleton et deux honneurs liés dans la couleur d'enchère.
	4 ♣ ♦ ♥ ♠		8 cartes et faible en points. « Non vulnérable, on n'hésitera jamais » ; « Vulnérable » on aura un singleton et deux honneurs liés dans la couleur d'enchère.
	Les deux joueurs doivent se souvenir que tout changement de couleur du répondant est forçant un tour pour le déclarant. Le déclarant devra maintenant situer sa main. Proche de « 6 » il répète sa couleur ; autour de « 10 » il relance les enchères ou conclut à 4.		
Fort 20 – 21 HL 22 – 23 HL 24 HL et +	2 S.A.	N.F.	Distribution régulière – pas de singleton – pas de majeure par 5
	2 ♣	F. (2 ♦)	Ou 8 levées de jeu – Toujours penser à la deuxième enchère
	2 ♦	F.M.	Ou 9 levées de jeu – Toujours penser à la deuxième enchère

Les astuces de l'arpète

Commencez par ranger vos cartes par couleur en alternant « rouge » et « noir » pour y voir clair.

Procédez à l'évaluation de votre main (carton mémo N° 1).

Ouvrez à partir de 12 HL.

Placé en 3^{ème} position, vous pouvez baisser à 10 ou 11 HL pour ouvrir, de préférence une majeure par 5

Placé en 4^{ème} position, la règle des « 15 » propose ceci.

Ouvrir quand : points « H » + nombre de cartes à ♠ est = ou > 15. Le contremaître en reparlera.

Évitez les barrages en majeure quand vous possédez 4 cartes dans l'autre majeure. Vous risqueriez de passer à côté d'un fit.

Barrer à ♠ est souvent une bonne idée : vous contraignez l'autre ligne à parler un palier au-dessus.

Barrer à ♥ est plus discutable puisque l'autre ligne peut encore se parler au même palier, à ♠, naturellement.

Évitez d'utiliser les ouvertures à S.A. avec des doubletons non gardés en majeure. Ce peut être fatal à l'entame. Trouvez donc autre chose pour exprimer une belle ouverture.

Rappel : le carton le plus difficile à poser est souvent « Passe ». L'arpète ne sait pas toujours s'arrêter à temps.

Les éditions A.B.C. – juillet 2021

L'Atelier Bridge des Copains fonctionne le mardi et le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 –

Renseignements sur www.bridgedescopains-grandreims.com