

## Récapitulatif basique : majeur de 5 cartes / meilleure mineure

Les enchères permettent de déterminer le contrat. Partez avec l'idée qu'un total de 25 H = manche ; penser à intégrer les points HLD dès qu'il y a fit garanti. Les cartons d'enchères permettent d'ajouter des points H ou HLD.

Il n'y a pas de points D quand on trouve un contrat à S.A.

J'ouvre au niveau de 1 à la couleur à partir de 12 H. 1 S.A. avec 15/17, jeu régulier sans singleton, ni majeure de 5 cartes.

Priorité absolue à la majeure de 5 cartes, parfois 6 ou 7.

Les ouvertures de force et de faiblesse seront étudiées prochainement.

Répondre à partir de 6 H

Tout changement de couleur au niveau de 1 est « forcing » pour l'ouvreur.

Répondre à S.A. n'est pas forcing

Tout changement de couleur au niveau de 2 est « auto-forcing ». L'ouvreur doit rendre la parole au répondant qui exige de reparler.

Ne répondre au niveau de 2 qu'avec 11 H minimum (même si je me trouve beau). À ♠ et ♦, je peux n'avoir que 3 ou 4 cartes. À ♥, j'ai toujours 5 cartes au minimum.

Même avec un beau jeu, le répondant évite les sauts dans les changements de couleur. Prenez le temps pour les enchères. Elles doivent préciser les mains en plusieurs cartons.

Je pense à préciser ma réponse sans saut, avec saut simple, double saut quand je donne le fit majeur.

J'évite absolument de donner un fit en mineur. Pensez à parler à S.A., sauf exception.

J'interviens à partir de 8 H quand je suis « vert » ; à partir de 10 H quand je suis « rouge ».

Avec un petit jeu, j'interviens une fois puis je ne parle plus. Je peux toutefois donner le fit à mon partenaire s'il change la couleur de l'intervention.

Avec un gros jeu, je pourrai reparler une deuxième fois avec l'idée : manche probable.

Les interventions peuvent brouiller la ligne adverse. Elles peuvent également construire un beau contrat.

Principe souvent oublié : en l'absence de fit arrêter les enchères le plus vite possible, sans entêtement.

Après intervention, répondre à l'ouvreur avec un minimum de 8 H.

De même ne répondre à une intervention qu'avec un minimum de 8.

Quand je change une intervention, je promets toujours 5 cartes et un minimum de 10 H.

Quand une paire ouvre et que le répondant change la couleur, le donneur peut donner le fit dans cette nouvelle couleur. Il pense à le faire sans saut, avec saut simple, avec double saut.

Le changement de couleur du répondant, peut cacher un fit qui sera différé. Souvent fit différé égale puissance du jeu.

Ne jamais penser qu'un changement de couleur cache un fit. La suite des enchères explicite la situation. Si fit on jouera dans la couleur considérée. Sans fit, on jouera le plus souvent à S.A.