

Les Mémos de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains, aux cop.copines° abonnés à
ce service du Bridge des Copains du Grand Reims

Récapitulatif basique : majeur de 5 cartes / meilleure mineure



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'additionner 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.
-



Récapitulatif basique : majeur de 5 cartes / meilleure mineure

- Répondre à partir de 6 H. Respectez le rythme des enchères. Pas de saut intempestif
- 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 sans saut 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 sans saut 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.
- Si FIT majeur : 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.



Récapitulatif basique : majeur de 5 cartes / meilleure mineure

- 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 (en changeant une couleur d'intervention, vous promettez toujours 5 cartes).
- 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.
-



Récapitulatif basique : majeur de 5 cartes / meilleure mineure



- Changer une intervention promet toujours 5 cartes et un minimum de 10 H.
- Le répéter n'est jamais inutile.
- 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. En majeure, pensez manche ; en mineure, pensez le plus souvent à S.A.
-
- 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.

TABLE DE DÉCISION

De la première enchère à la couleur à la conclusion d'un contrat



Force	40-39-38	37 points	Niveau 7	13 levées 6 + 7 Grand chelem
Niveau	34-35-36	33 points	Niveau 6	12 levées 6 + 6 Petit chelem
Nombre de levées	31-32	30 points	Niveau 5	11 levées 6 + 5 Manche mineure
A Sans-atout	28-29	27 points	Niveau 4	10 levées 6 + 4 Manche majeure
Force du camp = Total des points H	26	25 points	Niveau 3	9 levées 6 + 3 Manche sans atout
POINTS D'HONNEURS	24	23 points	Niveau 2	8 levées 6 + 2
AS 4	21-22	20 points	Niveau 1	7 levées 6 + 1
ROI 3				
DAME 2				
VALET 1				
				A l'atout (si fit)
				Force du camp -Total des points DH -points D + point H
				POINTS DE DISTRIBUTION
				DOUBLETON 1
				SINGLETON 2
				CHICANE 3
				2 points pour le 9 ^{ème} atout 1 point par atout à partir du 10 ^{ème}