

BRIDGE CLUB DE ST CYR - JAUNAY CLAN

SAISON - 2014/2015 - 1ère Année

Mardi 30/9 - Initiation - COURS 3 - 18H00

Nous reviendrons ultérieurement sur les COURS1 et COURS 2 ou le jeu de la carte aura besoin d'être approfondi, mais afin d'avancer et de rendre notre apprentissage encore plus intéressant, nous allons étudier NOS 2 PREMIERES OUVERTURES.

Mais auparavant nous allons revoir la TABLE DE DECISION

Sous une forme qui sera maintenant définitive -- Ce sera **VOTRE REFERENCE**

Ne prenez jamais une décision d'enchères sans L'AVOIR CONSULTEE.

Avec cette nouvelle T.D nous pouvons maintenant étudier nos 2 premières ouvertures.

Au préalable nous allons définir ce qu'est une **MAIN REGULIERE.**

On dit qu'une main est régulière lorsque les couleurs sont équitablement réparties.

Nord

♠ As D 3

♥ Roi 10 5 3

♦ As 9 4

♣ Valet 8 6

- LA PLUS COURTE DES 4 COULEURS COMPORTE AU MOINS 2 CARTES

- LA 2EME COULEUR LA PLUS COURTE COMPORTE AU MOINS 3 CARTES

Une main a donc une répartition régulière lorsqu'elle est répartie :

4 - 3 - 3 - 3

4 - 4 - 3 - 2

3 - 3 - 5 - 2

L'OUVERTURE D'UN SANS ATOUT (SA)

Des que l'ouvreur possède les 2 CONDITIONS SUIVANTES :

- UN JEU REGULIER

- 15 points minimum et 17 points maximum.

L'ouvreur ne dira plus **J'OUVRE** mais il dira **1 SANS ATOUT**

Cette ouverture transmettra le message suivant à son partenaire :

1 - Partenaire j'ai une main régulière

2 - Ma force est comprise entre 15 et 17 points

EXEMPLE

Nord

♠ V 9 5

♥ A D 8

♦ R V 9 2 - Ma main est régulière, la force de ma main entre 15 et 17

♣ A 8 4 J'ouvre avec le carton 1 SA

Nous devons toutefois émettre une petite restriction :

NOUS NE DEVONS PAS OUVRIR D'1SA AVEC LA DISTRIBUTION $\boxed{5}$ - 3 - 3 - 2

3 - $\boxed{5}$ - 3 - 2

(BIEN QUE CETTE MAIN SE SITUE DANS LA LISTE DES MAINS REGULIERES)

NE PAS OUVRIR D'1 SA - AVEC 5 CARTES A ♥ OU 5 CARTES A ♠

EXEMPLE

Nord

♠ V 9 5 3 2

♥ A D 8

♦ R V 9 - Ma main est régulière, la force de ma main entre 15 et 17

♣ A 8 - J'ai une MAJ. 5ème JE NE PEUX PAS OUVRIR D'1 SA

ATTITUDE DU REpondANT SUR L'OUVERTURE D'1 SA

- Si nous consultons la T.D nous voyons que dès que la force du camp possède 25 H Nous pouvons ENCHERIR de 3 SA et de ce fait encaisser les :

300 POINTS DE PRIME DE MANCHE

Ce n'est plus L' OUVREUR qui va décider du contrat final mais LE REpondANT

En effet LA PRECISION que lui a apportée son partenaire en ouvrant d' 1 SA va lui permettre de calculer 2 valeurs fondamentales :

UNE VALEUR **PLANCHER** ou **MINI**

On obtient la valeur **PLANCHER** ou **MINI** en ajoutant AU NOMBRE DE POINTS que l'on possède dans sa main, l'**information** en points MINI (15 H) que nous a donné notre partenaire en ouvrant d' 1 SA.

UNE VALEUR **PLAFOND** ou **MAXI**

On obtient la valeur **PLAFOND** ou **MAXI** en ajoutant AU NOMBRE DE POINTS que l'on possède dans sa main, l'**information** en points MAXI (17 H) que nous a donné notre partenaire en ouvrant d' 1 SA.

EXEMPLE

NORD a une main régulière.

La force de sa main est entre 15 et 17.

Il ouvre avec le carton 1 SA

ATTITUDE ET RAISONNEMENT DU REpondANT SUD

Nord vient de nous signaler des informations précises

- Il a une main **régulière**
- Il n'a **pas de MAJEURE 5ème**
- la force de sa main est de **15H à 17H**

Fort de toutes ces informations, SUD grâce à la T.D va déterminer quel contrat il va pouvoir jouer :

PROCEDURE DE SUD (Répondant)

1 - DETERMINER LA VALEUR DE LA MAIN

SUD

♠ A 8 5 2
♥ R 9 4
♦ D 5 3 2
♣ V 2

Dans notre exemple valeur de la main du répondant SUD = 10 H

2 - AJOUTER AU 10 H (Valeur en points de la main du répondant) les 15 H valeur PLANCHER ou MINI de L'OUVREUR.

10 H + 15 H (Valeur PLANCHER - MINI de l'ouvreur) = 25H

2 - AJOUTER AU 10 H (Valeur en points de la main du répondant) les 17 H valeur PLAFOND ou MAXI de L'OUVREUR.

10 H + 17 H (Valeur PLAFOND - MAXI de l'ouvreur) = 27H

Notre objectif principal est de nommer LA MANCHE pour encaisser la PRIME DE MANCHE DE 300 POINTS. **Cet objectif ne peut être atteint que si le camp possède au moins 25 H.**

Si le camp possède les 25H - l'application de la T.D entraine l'enchère de 3 SA

3 EXEMPLES --- MAINS du REPONDANT CI-DESSOUS :

♠ R 6 4 .3

♠ 9 2

♠ A 8 4

♥ V 4 2

♥ R D 6

♥ V 7 2

♦ 9 6 4 3

♦ A 8 4 3

♦ V 8 5 3

♣ V 3

♣ V 8 6 3

♣ V 8 4

Plancher...20.....

Plancher.....25.....

Plancher.....22.....

Plafond.....22.....

Plafond.....27.....

Plafond.....24.....

Réponse....PASSE.....

Réponse.....3 SA.....

Réponse....PASSE.....

QUAND ON SAIT QUE NOTRE CAMP NE POSSEDE PAS LES 25 POINTS PERMETTANT DE JOUER LA MANCHE

INUTILE DE S'AUGMENTER LES RISQUES DE CHUTE

Si nous regardons l'exemple 3 nous trouvons 24 POINTS au plafond, nous pourrions jouer 2 SA -- alors pourquoi PASSER et LAISSER LE DECLARANT JOUER 1 SA ?

1 - Nous n'avons pas les 25 H requis pour jouer la manche donc que nous jouions 1 SA ou 2 SA Nous n'aurons pas la prime de 300.

2 - si nous observons bien la T.D et la marque on s'aperçoit également que :

$$1 SA + 1 levée supplémentaire = 40 + 30 + 50 = 120$$

$$2 SA Juste fait = 40 + 30 + 50 = 120$$

JOUER LE PALIER DE 2 EST INUTILE -- RESTONS AU PALIER DE 1