

# COURS 26

## Résumé 2015/2016

### I. LA TABLE DE DECISON

4 chiffres essentiels

33	1 <sup>er</sup> niveau de chelem	12 levées
30	1 <sup>er</sup> niveau de Manche à la couleur en Mineure	11 levées
27	1 <sup>er</sup> niveau de Manche à la couleur en Majeure	10 levées
25-26	1 <sup>er</sup> niveau de Manche à SA	9 levées
Moins de 25	Niveau 1 ou 2	7 ou 8 levées

### II. LES POINTS

D'Honneur (H) : AS 4                      ROI 3                      DAME 2                      VALET 1

De Longueur (L) : à partir de la 5<sup>ème</sup> carte dans une couleur

De Distribution (D) : Chicane : 3

Singleton : 2

Doubleton : 1

**Une fois le fit avéré**

### III. LA MARQUE

Tableau de synthèse adressé le 3 mai 2016. Se rappeler qu'il y a 2 paires à la table : VULNERABLE (rouge) et NON VULNERABLE (Vert)

### IV. DEFINITION D'UNE MAIN REGULIERE

Pas de chicane

Pas de singleton

Pas 2 doubletons

Et si 5 cartes en Majeure : priorité à la Majeure

### V. LES OUVERTURES A SA ET LES 1ères REPONSES

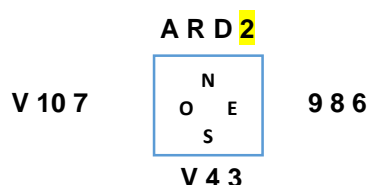
OUVERTURES	15 – 16 – 17 H 1SA	20 – 21 H 2 SA
	JEU REGULIER	
REPONSES	0 - 7HL PASSE 8HL(9HL) 2SA (9)10 - 15HL 3SA 16 - 17HL 4SA 18 - 19HL 6 SA 20 - 21HL 5SA 22 - 25HL 7SA	0 - 3HL PASSE 4 - 11HL 3SA 12HL 4SA 16 HL 5SA 13 - 15 HL 6SA 17HL 7SA

## VI. LES ENTAMES

- **A SA :**
  - « Tête de séquence » de 3 commandée par un Honneur.  
A R D – R D V – D V 10 – 10 9 8
  - « 4<sup>ème</sup> meilleure » : A 8 4 3 2 – R V 7 6 4 (dans sa couleur la + longue)
  - « Tête de rien » : 9 ou 8
- **A la couleur :**
  - « Tête de séquence » de 2 commandée par un Honneur.  
A R – R D – D V – 10 9
  - Singleton (si on espère une coupe)
  - Dans une couleur nommée par son partenaire au cours des enchères
  - A l'atout (si on en a plusieurs)
  - « Tête de rien »

## VII. LEVEE DE LONGUEUR

C'est une levée remportée par une carte jouée au moment où les adversaires ne possèdent plus de cartes dans cette couleur. On dit que la couleur est affranchie.



Exemple : Nord fera une levée avec le 2

## VIII. LE RESIDU

C'est le nombre de cartes détenues par les adversaires.

### Probabilités de répartition du résidu (à connaître)

<b>Résidu Impair</b>	3 cartes manquantes	2/1	78%
	5 cartes manquantes	3/2	68%
	7 cartes manquantes	4/3	64%
<b>Résidu Pair</b>	4 cartes manquantes	3/1	50%
	4 cartes manquantes	2/2	40%
	6 cartes manquantes	4/2	50%
	8 cartes manquantes	5/3	44%
	8 cartes manquantes	4/4	35%

## IX. A LA COULEUR

Une fois le fit avéré on compte en plus des points HL, des points de distribution.  
Dans les couleurs autres que l'Atout

Points de Distribution (D) : Chicane : 3

Singleton : 2

Doubleton : 1

Une fois le fit avéré

Dans la couleur de l'Atout

- 2 pts pour le 9<sup>ème</sup> Atout
- 1 pt pour tout atout supplémentaire au-delà du 9<sup>ème</sup>

Au bridge, on n'est pas obligé de couper. La recherche du fit est primordiale essentiellement en Majeure.

## X. LES OUVERTURES

### a. MINEURES ET LA 1<sup>ère</sup> REPONSE

**Ouvreur** : 12H/13HL à 23HL

La meilleure mineure (sauf 3 ♣ ET 3 ♦ ouverture 1♣)

Si 4 ♣ ET 4 ♦ → ouverture 1♦

**Première réponse du Répondant** : Priorité aux Majeures

Si 4 cartes à ♥ ou ♠ : les annoncer

★ **Si vous n'avez pas 4 cartes en majeures**

✓ 6 – 10HL → 1 SA sauf sur ouverture d'1♣ (8 – 10 HL)

✓ 11 – (12) HL → 2 SA main régulière

✓ (12) 13 – 15HL → 3 SA main régulière

➤ **Si vous avez un jeu irrégulier**

✓ 1 ♣ → 1 ♦ 5HL (à partir de)

✓ 1 ♦ → 2 ♣ 12HL

### b. MAJEURES ET LA 1<sup>ère</sup> REPONSE

**Ouvreur**

✓ Posséder 5 cartes dans la majeure d'ouverture

✓ La force minimum requise est de 13HL à condition d'avoir 11H.

**Répondant**

✚ Le répondant doit donner le FIT dès qu'il possède 6HLD

✚ Le répondant donnera le FIT au palier où son camp est en sécurité, c'est-à-dire le palier où son camp peut jouer si l'ouverture est au minimum

Si 3 cartes	De 6 à 10 HLD	2♠
	De 11 à 12 HLD	2SA (fitté)
Si 4 cartes	De 11 à 12 HLD	3♠
Si 5 cartes	A partir de 6HLD	4♠ <i>Cette enchère est dite Loi de Vernes</i>

➤ **Si vous n'avez pas 3 cartes MINIMUM, vous n'êtes pas fitté :**

★ 5 – 10HL → 1 SA

★ 11 – 12 HL → changement de couleur, on annonce sa couleur la + longue

★ 13 – 15HL → 3 SA main régulière – ouverture sur ouverture

## XI. LE JEU DE LA CARTE

- On joue en priorité les H de la main courte (main qui possède le moins de cartes dans la couleur)
- On coupe de la main courte (main qui a le moins d'atouts).
- On ne monte pas, en principe, en second (le Mouton)
- On monte en 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> position même s'il faut sacrifier un Honneur (le Lion)
- On joue dans la couleur forte du mort (en général) quand le Mort est à sa gauche
- On joue dans la couleur faible du mort (en général) quand le Mort est à sa droite
- Dès l'entame réalisée, on prend 40s de réflexion pour établir son plan de jeu
- Les cartes maîtresses sont à déterminer rapidement et donnent des levées certaines
- Les impasses se font (en général) vers les H groupés et non vers un H isolé

## XII. LES INTERVENTIONS ET LEURS REPONSES

Le joueur qui intervient a pour objectif :

- **D'entrer dans les enchères** pour jouer un contrat
- **D'indiquer une bonne entame** quand il possède de bons honneurs
- **De tenter de gêner** les enchères adverses

### a. Intervention à la couleur au palier de 1

Une couleur 5<sup>ème</sup> en Majeures à partir de 8 H et 10 H si rouge (vulnérable)

### b. Intervention à 1 SA

Minimum 16 à 18H, main régulière et posséder un arrêt dans la couleur d'ouverture

- Arrêt court sur ouverture mineure R x
- Arrêt long sur ouverture majeure : As 3<sup>ème</sup> ou D 9 8 4

### c . Intervention au palier de 2

La force de l'intervention sera de 12 à 18HL .

Court dans la couleur d'ouverture : chicane (idéal), singleton voire doubleton et 5 cartes minimum avec Honneurs concentrés dans la couleur d'intervention.

### d. Les réponses aux interventions

Avoir en mémoire que l'intervenant peut n'avoir que 8H si vert (non vulnérable) et 10H si rouge (vulnérable).

A partir de 6 à 10HLD et fitté : **répondre au niveau le + bas**

1♣ - 1♥ - Passe - 2♥ → 6 à 10HLD

Si pas fitté, 2 solutions :

- Moins de 9HL : Passe
- A partir de 9HL jusqu'à 12HL : 1 SA

## XIII. REPONSES A L'OUVERTURE SA : LE STAYMAN

**Ou comment découvrir un Fit 4/4 en Majeure?**

**Rappel de l'ouverture à SA :**

- 
- Main régulière
  - Pas de Majeure 5<sup>ème</sup>
  - 15 à 17HL
- 

**Le 2♣ Stayman est une enchère artificielle et conventionnelle qui demande à l'ouvreur de SA s'il possède une ou deux Majeures 4<sup>ème</sup> : Partenaire possédez-vous une ou deux Majeures 4<sup>ème</sup> ?**

**Conditions d'emploi**

**Pour répondre 2♣ : il faut 8HL minimum et 4 cartes exactement dans une Majeure.**

Redemandez de l'ouvreur après l'enchère de 2♣ de son partenaire :

**2♦** : je n'ai pas de Majeure de 4 cartes

**2♥** : j'ai 4 cartes à ♥

**2♠** : j'ai 4 cartes à ♠

**2SA** : j'ai 4 cartes à ♥ et 4 ♠

### Synthèse

OUVREUR	REPONDANT
1SA	2♣ : 8HL et 4 cartes dans une ou 2 Majeures
<b>2♦</b> : pas 4 cartes en Majeure	2 SA - 8 HL 3 SA - 9 à 15HL
<b>2♥</b> : 4 cartes à ♥	2 SA - 8 HL 3 SA - 9 à 15HL autre majeure
<b>2♠</b> : 4 cartes à ♠	Si Majeure annoncée par l'ouvreur : enchérir en fonction des points HLD et de la Table de décision
<b>2SA</b> : 4 cartes à ♥ <u>et</u> 4 cartes à ♠	3♣ : 4 cartes à ♥ - je n'ai pas les pts de manche 4♣ : 4 cartes à ♥ <u>et</u> j'ai les points de manche 3♦ : 4 cartes à ♠ - je n'ai pas les points de manche 4♦ : 4 cartes à ♠ <u>et</u> j'ai les points de manche

#### XIV. REPONSES A L'OUVERTURE SA : LE TEXAS

Ou comment découvrir un Fit 5/3 en Majeure ou 6/2 en Mineure ?

Comment faire jouer un contrat par l'ouvreur à SA quand le partenaire possède au moins 5 cartes dans une Majeure ou 6 cartes dans une mineure ?

Pour que l'ouvreur à SA devienne le déclarant, il faut utiliser une enchère conventionnelle : le Texas.

Faire le Texas, c'est annoncer la couleur immédiatement inférieure à celle que l'on possède.

**Si le Stayman est une question posée au déclarant, le Texas est un ordre.**

Les conditions d'emploi :

- ★ Possédez au moins 5 cartes à ♥ ou à ♠ ou 6 cartes à ♣ ou à ♦.
- ★ Le Texas s'emploie quelle que soit la force du répondant, à partir de 0H.

Les avantages du Texas :

- ★ C'est l'ouvreur de SA qui annonce en premier sa couleur.
- ★ Quelle que soit la couleur, c'est l'ouvreur qui sera le déclarant (qui jouera).
- ★ Ses Honneurs seront protégés à l'entame.
- ★ La main forte sera cachée, ce qui rend plus ardue la tâche des défenseurs.
- ★ Le Texas permet au répondant d'avoir à nouveau la parole.
- ★ Le Texas permet au répondant de disposer d'une enchère forcing.

## Synthèse

OUVREUR	REPONDANT
	5 cartes en Majeure <u>ou</u> 6 cartes en Mineure. <u>dès 0H</u>
1SA	Annoncer la couleur inférieure : 2♦ : pour les ♥ 2♥ : pour les ♠ 2♠ : pour les ♣ 3♣ : pour les ♦ 💣 Et non 2♣ car cela serait un Stayman
2SA	3♦ : pour les ♥ 3♥ : pour les ♠ 3♠ : pour les ♣ 4♣ : pour les ♦ 💣 Et non 3♣ car cela serait un Stayman