

BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

SAISON - 2016/2017 - 3ème Année

COURS 5

REVISION - DEVELOPPEMENT COMPLET D'UNE OUVERTURE EN MAJEURE

Aboutissant sur une PARTIELLE, une MANCHE, un petit CHELEM ou plus.

L'OUVERTURE EN MAJEURE

Rappel : L'OUVREUR annonce 1 MAJEURE avec :

5 cartes dans la MAJEURE annoncée et 12H ou 13HL jusqu'à 23HL

Le répondant avec le **FIT** et une main de **MINIMUM de 6 HLD** doit enchérir.

Analysons tous les types de mains possibles du répondant :

- ★ Une main de 6 à 10 HLD
- ★ Une main de 11 à 12 HLD (2 SA fitté et 3 MAJ)
- ★ Une main de 13 à 15 HLD régulière, sans plus-value
- ★ Une main de 13 HLD ou + Intéressante irrégulière

Nous sommes dans le cadre des réponses classiques en MAJEURE. Nous allons développer et approfondir toutes ces situations.

Développement complet sur une ouverture MAJEURE

Avec une main du répondant de 6 à 10HLD

Sur une ouverture MAJEURE, 1 ♥ par exemple, le répondant en annonçant 2 ♥, zone 1 du répondant promet à son partenaire une **MAIN de 6 à 10 HLD et 3 CARTES ou PLUS**

DECISION DE L'OUVREUR : L'ouvreur a pris connaissance du FIT et de la VALEUR mini 6HLD, maxi 10HLD de la main de son partenaire.

IL DOIT AVEC LE FIT REVALORISER SA MAIN

L'ouvreur est maintenant le CAPITaine.

Dans un camp le joueur qui prend connaissance des points de son partenaire est le **CAPITaine**. C'est lui, et lui seul, qui est en mesure, en appliquant la TABLE DE DECISION, de savoir vers quel type de contrat s'orienter, PARTIEL, MANCHE ou CHELEM.

Application de la TABLE DE DECISION (27 HLD dans le camp pour demander la MANCHE en MAJEURE) dans toutes les situations ci-dessous.

SITUATION (1) MAIN DU REPONDANT 6 à 10HLD 1 ♥ -- 2 ♥

- 1) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 1 -- 13 à 16 HLD

L'ouvreur* possède une main **MINIMUM** de zone 1 de 13 HLD.

13HLD + 6HLD Mini promis par son partenaire = 19 HLD
13HLD + 10HLD Maxi promis par son partenaire = 23 HLD

Pas d'espoir de MANCHE.

PASSE

- 1) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 2 -- 17 à 19 HLD

L'ouvreur possède une main **MINIMUM** de zone 2 de 17 HLD.

17HLD + 6HLD Mini promis par son partenaire = 23 HLD
17HLD + 10HLD Maxi promis par son partenaire = 27 HLD

Il y a espoir de MANCHE.

2 SA Enchère d'essai généralisé

Définition de l'enchère d'essai généralisé

Une ENCHERE D'ESSAI ne se joue qu'à la couleur et cherche à préciser le niveau de jeu. Le départ d'une enchère d'essai se fait toujours après un soutien majeur au palier de 2.

Si vous êtes faible, les enchères s'arrêtent là. Si vous êtes forts, vous nommez la manche.

Mais avec une main intermédiaire, vous devez interroger votre partenaire car vous avez seulement un espoir de manche.

- ★ Tentative de MANCHE ou + qui implique un **MINIMUM de 17HLD ou +**.
- ★ Vous posez une question : PARTENAIRE es-tu **MAXIMUM** DE TON 2 ♥ ? (9HLD bien fait ou 10HLD) SI TU ES **MAXIMUM** JOUONS au **MINIMUM** LA MANCHE.

Exemple 1

Nord

♠	A 8		
♥	A R D 10 9	 	♥
♦	V 10 9 3		♦
♣	D 8 6 3		♣

Sud

♠	D 7 6		
♥	8 6 4		♥
♦	R D 5 4 2		♦
♣	V 2		♣

La main de Nord compte 17 HL --- 1 ♥

FITTE sa main = 10HLD --- 2 ♥

Nord **FITTE** revalorise sa main = 17 HLD -- 2 SA

jeu sans plus-value mais **MAXI** 4 ♥

En appliquant la TD -- 17 + 6 mini = 23 -- 17 + 10 maxi = 27, l'ouvreur réalise que si son partenaire est maxi il y a un espoir de MANCHE. Il fait une **ENCHERE D'ESSAI 2 SA**, PARTENAIRE ES-TU MAXIMUM DE TON 2 ♥ ? (9HLD bien fait ou 10HLD) SI **MAXI** JOUONS LA MANCHE. **SUD MAXIMUM 10HLD CONCLUE A LA MANCHE**

NOTE IMPORTANTE : Une enchère d'essai, ne doit pas entraîner systématiquement une réponse de 4 ♥ lorsque votre jeu est **MAXIMUM**. Vous répondez à l'enchère d'essai au palier de la MANCHE 4 ♥ quand vous êtes MAXI et que votre jeu ne présente aucune plus value. Par contre dès que le jeu présente un intérêt (Chicane, ou Singleton, couleur intéressante etc....) vous devez le signaler, vous devez penser qu'il N'EST PAS EXCLU que votre partenaire est un gros jeu en vous proposant 2SA enchère d'essai 17HLD ou +, il a peut-être un jeu avec espoir de CHELEM, vous devez en tenir compte et donner des renseignements précis comme sur les exemples ci-dessous.

Attitude du répondant sur l'enchère d'essai généralisé de 2SA

- **MINIMUM** : il répond 3 ♥
- **MAXIMUM** : Il demande la MANCHE au palier de 4 ♥ (Aucune plus-value particulière)

Réponse encourageante ci-dessous

- **MAXIMUM** Il nomme une solide couleur au palier de 3 - 3 ♦.
- **MAXIMUM** Avec un jeu régulier et des honneurs dispersés, il annonce 3SA
- **MAXIMUM** Avec un singleton et **4 ATOUTS** il annonce son singleton au palier de 4 - 4 ♦.

Exemple

a) ♠ 10 8 6 3	b) ♠ R 10 9 8	c) ♠ 10 9 7
♥ D 6 2	♥ D 10 7 2	♥ D 8 6 2
♦ A D 10 7	♦ 3	♦ R 10 8
♣ 7 4	♣ V 10 9 6	♣ D V 7
3 ♦ = MAXIMUM 10HLD	4 ♦ = MAXIMUM 10HLD	3 SA = MAXIMUM
Avec une FORCE à ♦	SINGLETON ♦ + 4 atouts	Honneurs dispersés
1 ♥ -- 2 ♥	1 ♥ -- 2 ♥	1 ♥ -- 2 ♥
2 SA Avec le jeu a)	2 SA Avec le jeu b)	2 SA Avec le jeu c)
<u>Le répondant annonce</u>	<u>Le répondant annonce</u>	<u>Le répondant annonce</u>
3 ♦	4 ♦	3 SA

2) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 3 -- 20 à 23 HLD

a) **L'ouvreur possède une main MINIMUM de zone 3 de 20 HLD.**

- 20HLD + 6HLD **Mini** promis par son partenaire = **26 HLD**
- 20HLD ou plus + 10HLD **Maxi** promis par son partenaire = **30 HLD**

Quel que soit la vulnérabilité il demande la MANCHE. Même s'il ne possède que 20 HLD, il y a 80 % de chances que votre partenaire ne soit pas Mini. Et même si au pire il ne possédait que 6HLD la distribution fera souvent le complément. IL CONCLUE DIRECTEMENT A LA MANCHE.

b) **L'ouvreur possède une main MAXIMUM de zone 3 de 23 HLD**

- 23HLD ou plus + 6HLD **Mini** promis par son partenaire = **29 HLD** → Points de la MANCHE
- 23HLD ou plus + 10HLD **Maxi** promis par son partenaire = **33 HLD** → Espoir de CHELEM

La situation, ici, est un peu plus délicate : **MINI** il y a les points de la **MANCHE**, mais **MAXI** avec 33HLD vous êtes en **espoir de CHELEM**.

Analysons cette situation intéressante.

Dès que l'OUVREUR est **MAXIMUM** avec 23HLD ou +, vous ne devez pas passer à côté d'un CHELEM, votre partenaire pouvant être lui aussi **MAXIMUM 10 HLD** --- 23HLD + 10 HLD = 33 HLD zone de CHELEM.

Dans cette situation de **33 HLD**, le CHELEM est possible. L'OUVREUR déclenchera les **CONTROLES** en commençant par le plus économique. S'il possède tous les CONTROLES il annonce directement **4SA BLACKWOOD**.

Avec 33 HLD dans le camp, il n'y a pas de gros risques à partir en CONTROLE ou annoncer 4 SA, s'il manque un AS ou un contrôle l'OUVREUR aura toujours la possibilité de repli à 5 ♥.

Développement complet sur une ouverture MAJEURE

avec une main du répondant de 11 à 12HLD

Sur une ouverture MAJEURE, 1 ♥ par exemple, le répondant en annonçant 3 ♥ promet à son partenaire une **MAIN DE 11 à 12 HLD et 4 CARTES**.

DECISION DE L'OUVREUR : L'ouvreur a pris connaissance d'un FIT 4^{ème} et de la VALEUR **MINI 11H, MAXI 12H** de la main de son partenaire

IL DOIT AVEC LE FIT REVALORISER SA MAIN

L'ouvreur est maintenant **le CAPITAINE**.

SITUATION (2) MAIN DU REPONDANT 11 à 12HLD 1 ♥ -- 3 ♥

1) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 1 -- 13 à 16 HLD

- **13HLD + 11HLD Mini** promis par son partenaire = **24 HLD**
- **13HLD + 12HLD Maxi** promis par son partenaire = **25 HLD**

Il n'y a pas les 27HLD zone de MANCHE, si l'ouvreur est **MINI** et encore moins si le répondant est également **MINI**.

Il y a les 25HLD zone de MANCHE à SA, si l'ouvreur est **MINI** et le répondant **MAXI**.

Il y a les 27HLD zone de MANCHE à ♥, si l'ouvreur est **MAXI** et le répondant **MAXI** également.

- **13HLD + 12HLD Maxi** promis par son partenaire = **25 HLD**
- **16HLD + 12HLD Maxi** promis par son partenaire = **28 HLD**

En appliquant la TD -- 13 + 11 **mini** = **24** -- 13 + 12 **maxi** = **25**, il réalise que si son partenaire est maxi il y a un espoir de MANCHE, il annonce **3 SA**.

PARTENAIRE je n'ai pas les points pour jouer 4 ♥ si tu es **MINIMUM**, ES-TU **MAXIMUM** DE TON 3 ♥ ? (11HLD bien fait ou 10HLD)

SI **OUI** JOUONS LA MANCHE à ♥ ou à 3 SA, choisis selon que ton jeu est régulier ou non !

SUD MAXIMUM CONCLUE A LA MANCHE à SA ou à 4 ♥.

2) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 2 -- 17 à 19 HLD

- **17HLD + 11HLD Mini** promis par son partenaire = **28 HLD**
- **17HLD + 12HLD Maxi** promis par son partenaire = **29 HLD**

En appliquant la TD -- 17 + 11 **mini** = **28** -- 17 + 12 **maxi** = **29**, il réalise qu'il y a les points de MANCHE sans espoir de CHELEM que son partenaire soit MINI ou MAXI) : il **CONCLUE DIRECTEMENT A LA MANCHE**.

3) Revalorisée en HLD, la main de l'OUVREUR se situe en ZONE 3 -- 20 à 23 HLD

- 20HLD + 11HLD **Mini** promis par son partenaire = **31 HLD**
- 20HLD + 12HLD **Maxi** promis par son partenaire = **32 HLD**

En appliquant la TD -- 20 + 11 **mini** = **31** -- 20 + 12 **maxi** = **32**, il réalise que même **MINI** il est très proche de la zone de **CHELEM**. L'utilisation du **BLACKWOOD** va lui permettre de prendre la bonne décision, fonction du nombre d'AS dans la ligne, s'il manque 2 AS, il aura toujours l'enchère de 5 ♥ en repli qui ne devrait pas trop poser de problèmes avec minimum 31 points dans la ligne.

Exemple

a) ♠ 10 8	b) ♠ R 10 9 8	c) ♠ 10 9 7
♥ A R D 9 7	♥ A R V 10 9 8	♥ A R D V 8 5
♦ A 10 9 7	♦ 3	♦ R 10 8
♣ 7 4	♣ V 10 9 6	♣ A
4 ♥ = MAIN DE 13-16HLD	4 ♥ = MAIN DE 17-19HLD	4 ♣ = Contrôle ♣
1 ♥ -- 3 ♥	1 ♥ -- 3 ♥	1 ♥ -- 3 ♥
4 ♥	4 ♥	4 ♣

Dans la situation (c) avec 31/32 points, en **vulnérabilité favorable** tentez le **CHELEM**, l'OUVREUR déclenchera les **CONTROLES** en commençant par le plus économique, s'il possède tous les **CONTROLES** il annonce directement **4 SA BLACKWOOD**. Avec 31/32 HLD dans le camp, il n'y a pas de gros risques à partir en **CONTROLE** ou annoncer 4 SA, s'il manque un AS ou un contrôle l'OUVREUR aura toujours la possibilité de repli à 5 ♥.

Dans les situations (a) et (b) le 4 ♥ est un arrêt formel.