

# I. BUT du JEU :

Choisir un **CONTRAT** pour le plus juste:

**Annoncer le NOMBRE de PLIS que l'on va faire, et calculer juste:** les faire le plus exactement possible (voir compte des points, inutile de pousser les partielles, par contre manche et chelem paient d'être demandés)

**GAGNER leur contrat pour les attaquants, faire éventuellement un peu mieux**

**Faire CHUTER le contrat pour les défenseurs (attaqués)**

## CAMP D'ATTAQUE :

Une paire s'engage à **gagner un « contrat »** : il attaque.

le « **déclarant** » demande un nombre de levées, au moins 7 (la moitié des 13 levées + 1), **sans atout** ou **avec un atout déclaré**, qu'il va essayer de réaliser le plus exactement possible.

Le déclarant va jouer avec le jeu de son partenaire étalé sur la table juste après « **l'entame** » : le « **mort** », visible par tous. Il doit faire un **plan de jeu** : plan d'attaque, sa stratégie pour gagner.

## CAMP DE DEFENSE :

L'autre paire va se **défendre** : essayer de **faire chuter le contrat**, en tenant compte des enchères, du compte des points possible, de la vue du mort, et au fur et à mesure du jeu, se souvenir des cartes jouées, pour en déduire le nombre restant et les cartes qui sont devenues maîtresses. Utiliser les connaissances des probabilités pour jouer au mieux, en prévoyant le pire.

Le **choix de l'entame** est très important, il revient au camp de la défense, avant que le mort ne « s'étale ».

Il est aussi très important de bien connaître le **code de signalisation** que l'on a choisi, pour se transmettre des informations.

Dans les cas où l'attaquant a intérêt à faire un jeu de double coupe, les adversaires doivent jouer atout le plus possible pour l'en empêcher.

Ne pas hésiter à sacrifier un honneur pour promouvoir celui du partenaire. Jouer honneur sur honneur. Le « 10 » est un honneur.

**Attention : on ne triche pas**, ni dans un camp ni dans l'autre, vous devez communiquer votre méthode d'attaque et de signalisation à vos adversaires, à leur demande : on l'inscrit sur la feuille de match avant le début du « **tournoi** ».

## COMPTE DES GAINS ET DES PERTES

Les contrats gagnés donnent des points à la paire attaquante, ce peut être des contrats **partiels**, mais les contrats de **manche** et de **chelem** donnent des primes plus intéressantes : ne pas les « empailler »

Les **levées de chute** comptent plus ou moins selon que l'on est « **vulnérable** » (**rouge**) ou « **non vulnérable** » (**vert**), elles donnent des points à la « défense ».

Les « **tournois** » se font **par paire ou par équipe de quatre**, quelquefois en **individuel**, le compte des points y est différent, mais **la comparaison se fait toujours entre des paires qui ont joué le même jeu.**

**Les résultats sont inscrits par SUD sur la feuille de match, chacun doit vérifier.**

## II. TABLE DE DECISION

### Calcul des points de la main :

#### Honneurs :

Valet : 1      Dame : 2      Roi : 3      As : 4

#### Longueurs :

1 point pour toute carte 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, ...

dans une « belle » couleur « longue ».

Une « belle » couleur contient deux gros honneurs : parmi As, Roi, Dame.

#### Distribution (en cas de fit) :

Doubleton : 1      Singleton : 2      Chicane : 3

9ème atout: 2      Atouts à partir du 10ème: 1

### Force du camp sans fit connu : points **HL**

On fait le total des Points Honneurs + Longueurs

### Force du camp avec fit connu : points **HLD ou points de soutien S**

total des Points Honneurs + Longueurs + Distribution

Le fit est trouvé lorsqu'on est sûr d'avoir **au moins 8 cartes en majeure** (C, P), et **plutôt 9 cartes en mineure** (T ou K).

			Contrat réussi	
HL sans fit connu ou HLD avec fit	NIVEAU DEMANDE		LEVEES A FAIRE	LEVEES ADVERSESES
<b>37</b> à 40	<b>7</b>	<b>Grand Chelem</b>	<b>13</b>	0
<b>33</b> à 36	<b>6</b>	<b>Petit Chelem</b>	<b>12</b>	1
<b>30</b> à 32	<b>5</b>	<b>Manche Mineure</b>	<b>11</b>	2
<b>27</b> à 29	<b>4</b>	<b>Manche Majeure</b>	<b>10</b>	3
<b>25</b> à 26	<b>3</b>	<b>Manche SA</b>	<b>9</b>	4
<b>23</b> à 24	<b>2</b>	Partielle	8	5
<b>20</b> à 22	<b>1</b>	Partielle	7	6

# III. EVALUATION DE LA MAIN

## 1) CALCUL AVEC LES POINTS

Le compte des points donne une idée de la force du jeu, assez bonne lorsque le jeu est relativement régulier

A l'ouverture, on ajoute les points d'honneur et de longueur : Pts HL

- **Points d'Honneur** : As : 4, Roi : 3, Dame : 2, Valet : 1
- **Points de Longueur** : 1 point pour toute carte 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, etc...dans une « belle » couleur 6<sup>ème</sup>, c'est-à-dire tenue par deux gros honneurs, soit contenant au moins 1+1/2 levée de jeu

Après réponses, dès qu'on a connaissance d'un fit, on réévalue sa main en points HLD, on retire les points de longueur à l'atout et on ajoute les points de distribution,

- **uniquement en cas de fit : points de Distribution** :
  - 2 pts pour le 9<sup>ème</sup> atout, 1pt pour les suivants,
  - 3 pts pour une chicane, 2 pts pour un singleton, 1 pt pour un doubleton,
  - 1pt pour un double fit
  - 1 pt pour 3 dix

**Attention !**

Dévaloriser le jeu en cas de misfit total (1 ou 0 carte dans la couleur du partenaire)

Se méfier du manque de communication, surtout pour un jeu à SA

Dévaloriser les honneurs « secs », solitaire (R ou D sèche) ou mariage (RD secs)

## 2) CALCUL DES PERDANTES ET DES LEVEES DE JEU

plus intéressant pour des mains irrégulières

Les perdantes : honneurs As, R, D manquants dans la main

Compter 18 - 2xtotal des perdantes dans les deux camps = hauteur du contrat

Ex : deux ouvertures :  $18 - 2 \times 7 = 4$  donc manche possible

Les levées de jeu : somme des levées d'honneur et des levées de longueur

**Levées d'honneur :**

As : 1 levée

Roi accompagné : 1/2 levée

As, Dame dans la même couleur : 1+ 1/2 levée

AS, Roi dans la même couleur : 2 levées

**Levées de longueur :**

1/2 pour la 4<sup>ème</sup> carte, 1 levée pour les suivantes (5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, ...)

**Equivalences**

Ouverture simple	12 HL mini	2 levées et demi	7 perdantes
Ouverture belle	16/18 HL	3/4 levées	6 perdantes
Ouverture forte	20/23 HL		5 perdantes
Ouverture forcing manche	24 HLmini		4 perdantes

### **3) RECONNAÎTRE LA FORME DE SA MAIN :**

**Régulière :** 5/3/3/2 avec une mineure 5 (ou une majeure 5 sans honneurs)

4/4/3/2 - 4/3/3/3

**ni majeure cinquième, ni singleton, ni deux doubletons**

**Unicolore :** **une couleur longue (5 cartes au moins en majeure, 6 en mineure)**

**pas de couleur 4<sup>ème</sup>**

5/3/3/2 avec une très belle majeure cinquième

6/3/3/1 ou 6/3/2/2

7/3/2/1 ou 7/3/3/0 ou 7/2/2/2

8/3/2/0 ou 8/2/2/1 ou 8/3/1/1

etc...

**Bicolores :** **deux couleurs au moins 5/4 à l'ouverture ou en réponse**

au moins 5/5 pour intervention en bicolore

**Tricolore :** **4/4/4/1 : difficile à annoncer,**

**assimilée selon les cas à une main bicolore ou à une main régulière**

(singleton gardé par un roi ou un as)

**Les formes régulières conviennent bien au SA (mais tenir compte du partenaire qui peut avoir un jeu irrégulier) ;**

**Les unicolores sont favorables au jeu à l'atout, dès qu'on a un fit.** A SA ils peuvent donner des levées de longueur avec des honneurs en tête, ou/et des reprises de main à côté.

**Les bicolores sont très intéressants : on offre le choix au partenaire entre deux possibilités de fit, ou on lui indique deux couleurs tenues pour jeu de SA. Toujours les annoncer sauf impossibilité :**

***Les bicolores économiques sont facile à annoncer :***

***A L'OUVERTURE, 1C suivi de 2K (après refus du C par le partenaire) n'indique pas plus que l'ouverture : on peut jouer 2K ou 2C, même niveau bas.***

***EN RÉPONSE, ATTENTION :***

***1P suivi de 2T (Roudy), ou 2K ou 2C (bicolore économique) indique 5 cartes à P et 11HL minimum***

***si on a moins de 11HL, on répètera le P pour indiquer 5 belles cartes et le refus de SA (singleton souvent)***

***Les bicolores chers (ou à saut) indiquent une force importante :***

***A L'OUVERTURE, « 1C suivi de 2P » ou « 1T suivi de 2C » obligent le partenaire à monter au niveau 3 (25 points dans le camp), ils sont dits « bicolores chers », et demandent 16/18 points d'ouverture.***

***Le répondant faible donne la préférence entre les deux avec mauvais fit 5/2 ou 4/3.***

***S'il est plus riche, il peut aller à SA .***

***Exemple***

***1C            réponse 1SA***

***2P (fort)    réponse 2SA = coup de frein, je suis faible – 6/8 points - et sans fit, avec les autres couleurs, il peut y avoir des difficultés de communication***

***réponse 3SA = pour les jouer, dès 8/10 points et communication possible.***

***EN RÉPONSE :***

***Exemple :***

***1T            réponse 1C***

***1SA            réponse chère 2P : indique 5 cœurs et 4 piques au moins, avec 11 points mini.***

***L'ouvreur donne la préférence s'il est faible, peut proposer 2SA coup de frein, ou 3SA pour les jouer avec 14 points mini.***

***Les bicolores avec saut indiquent un minimum de 20 points à l'ouverture. Sinon, à manipuler comme les bicolores chers.***

***RAPPEL : on donnera toujours la préférence au jeu en majeure, puis à SA, et enfin en dernier, faute de mieux, en mineure. En cas de fit immédiat majeur, attention aux précisions (en vue d'un chelem, inutiles sinon) pour le partenaire, car on précise aussi pour les adversaires !!!***

# IV. SIGNALISATION

## **ENTAMES :**

**à sans-atout**

- 2) 4<sup>ème</sup> de la longue
- 3) la plus forte dans la couleur du partenaire
- 4) la couleur « verte » (couleur non annoncée)

**à la couleur**

- 1- Tête de séquence AR ou RD
- 2- Singleton
- 3- Tête de séquence DV10 ou V10 9
- 4- Tête de séquence tronquée: ex: avec RV10, entamer du Valet
- 5- Couleur du partenaire : donner la parité : le « compte » ou nombre de cartes pair ou impair : (pair : jouer en descendant, impair : en montant)
- 6- Atout
- 7- Petit sous un honneur (petit prometteur)
- 8- Neutre (couleur avec 3 ou 4 cartes sans valeur)

**Jamais sous un as ni sous un roi (sauf...)**

## **APPELS et DEFAUSSES:**

### **METHODE SEF:**

**APPEL DIRECT:** GROSSE CARTE = APPEL

PETITE CARTE = REFUS

**DEFAUSSE : Levinthal :** Carte défaussée = refus

si petite = demande la plus petite des deux autres couleurs

si grosse = demande la plus grosse des deux autres couleurs

### **METHODE ITALIENNE ( peut se faire dans tous les cas ou non: défausse et appel)**

*Pair : non* (truc : PER/NO) cette couleur ne m'intéresse pas, appeler petit pour la plus petite des couleurs restantes, gros pour la plus grosse

*Impair : oui, la couleur m'intéresse, en rejouer*

### **REMARQUES: APPEL ( réponse à l'entame)**

*entame du roi :* demande le déblocage de la couleur : mettre ses gros honneurs d'abord

*entame A ou D :* pas de déblocage et appel

**Toute autre méthode est possible, à inventer avec son partenaire**

# V - OUVERTURES

## OUVERTURES DE BARRAGES :

**jeu irrégulier, couleur longue / 9 points H maximum**

### **2 MAJEUR (C ou P) FAIBLE :**

**belle couleur sixième**, 9 points H maxi, à partir de 5H si vert sur rouge, à partir de 7/8H à égalité de vulnérabilité ou rouge/vert,  
**pas l'autre majeure quatrième, ni 2 as.**

### **RÉPONSES :**

- **prolonger le barrage avec un peu de jeu et au moins 3 cartes dans la couleur**  
(avec 3 cartes au niveau de 3, avec 4 cartes au niveau de 4)  
*loi de Vernes* : on peut jouer 3\* avec 9 atouts, 4\* avec 10 atouts, en espérant un dédoublement maxi des atouts, meilleur avec un singleton ou une chicane.
- **2SA = beau jeu pour la manche avec ou sans fit, forcing, questionne :**  
**répondre force au niveau de 3, singleton ou chicane au niveau de 4**
- **changement de couleur : pour la jouer** (belle couleur sixième ou septième, sans doute plus belle que l'autre, et singleton ou chicane dans la couleur du partenaire)

### **3 COULEUR : belle couleur 7ème**

**RÉPONSES** : prolonger le barrage, ou manche, ou chelem selon sa force et le fit

**3 SA : mineure affranchie (ARD mini) 7ème ou 8ème et une reprise sûre ailleurs, 7 levées de jeu**  
**SAUF: ARDV10\*\*\*: avec 5 perdantes, ouvrir de 2T**

### **4 COULEUR : belle majeure 8ème ou belle mineure 9ème, 8 levées de jeu**

Barrages		
<b>2C ou 2P</b>	6 belles cartes (2 gros honneurs)	6/10 points
<b>3T/3K/3C/3P</b>	7 belles cartes	6/10
<b>3SA</b>	7/8 cartes affranchies (ARDV) mineure, 7 levées de jeu	6/10
<b>4T/4K/4C/4P</b>	8 belles cartes	6/10

## **OUVERTURES NORMALES**

### **MÉTHODE FRANÇAISE :**

**on joue la majeure cinquième et la meilleure mineure (la plus longue)**

<b>1T</b>	<b>3 cartes mini à T, pas de majeure cinquième</b>	<b>12/19 HL</b>
<b>1K</b>	<b>3 cartes mini à K (le plus souvent 4 cartes), pas de majeure cinquième</b>	<b>12/19 HL</b>
<b>1C</b>	<b>5 cartes à coeur</b>	<b>12/19 HL</b>
<b>1P</b>	<b>5 cartes à pique</b>	<b>12/19 HL</b>
<b>1SA</b>	<b>Jeu régulier, pas de majeure cinquième</b>	<b>15/17 HL</b>
<b>2T artificiel, relais 2K obligatoire, vers</b>	<b>Unicolore : annonce de la couleur ou bicolore 5/5 majeur : annoncé par 3 SA</b>	<b>20/23 HL ou 5 perdantes</b>
<b>2SA</b>	<b>Jeu régulier</b>	<b>20/21 HL</b>
<b>2T, relais 2K, vers</b>	<b>2SA, Jeu régulier</b>	<b>22/23 HL</b>
<b>2K forcing de manche</b>	<b>Demande les as du partenaire (recherche de chelem)</b>	<b>23 HL mini ou 4 perdantes</b>

### **REMARQUES**

#### **Bicolore (au moins 5/4) :**

- **on annonce la plus longue** des deux couleurs
- **à égalité de longueur, on nomme la plus chère**  
***permet l'annonce de la deuxième couleur en économique :***  
***Attention à ne pas annoncer un bicolore cher avec des points insuffisants (mini 16HL) !***

#### **Ouverture mineure :**

- **annoncer la plus longue d'abord**
- **à égalité de longueur :**
  - avec 3T et 3K, choisir ouverture 1T
  - avec 4T et 4 K (et plus) choisir ouverture 1K

# VI - 1ères REPONSES

## sur OUVERTURE COULEUR

### SUR OUVERTURE MINEURE

- PASSE avec 0/5 points ou 0/7 sans majeure
- à partir de 6 points, on annonce sa majeure au moins 4ème (recherche fit majeur)  
*attention aux bicolores : les annoncer si possible selon les points (économiques, chers, à saut)*
- *sans majeure quatrième*
  - 8/10 points, on répond 1SA
  - 11/12 points, on répond 2 SA
  - à partir de 13 points on va à la manche à 3 SA (total des points du camp = 25 mini)
  - au delà, on peut questionner le partenaire avec un relais 2T ou 2K (couleur forte au moins 3ème), pour estimer sa force et donc l'espoir de chelem.

### SUR OUVERTURE MAJEURE

- PASSE avec 0/5 points
- *au delà de 6 points: FIT PRÉFÉRENTIEL*
  - avec 5/10 HLD, on répond 2C ou 2P
  - avec 11/12 HLD, sans couleur autre intéressante, on répond
    - 2SA fité (artificiel) avec fit de 3 cartes,
    - 3C ou 3 P avec fit de 4 cartes.
  - Avec au moins 13 HLD, on nomme une couleur forte (fit différé) pour questionner le partenaire sur sa force, et aller vers une manche ou vers le chelem :  
*exemple :*
    - 1P réponse 2T
    - 2P (faible, rien d'autre) ou bicolore économique 2K  
fit différé et saut à 3P : demande les contrôles (nommez dans l'ordre les couleurs avec 0 ou 1 perdante) en vue de chelem éventuel.

#### Remarque :

L'enchère 1P réponse 4P est un barrage avec 5 cartes à l'atout en réponse, et de préférence singleton.

Avec un jeu fort, on fera plutôt un fit différé (annonce d'une deuxième couleur 4ème ou 3ème mineure forte) ou un « splinter » - double saut- avec chicane ou singleton :

ex : 1C réponse 3P avec chicane ou singleton P

1C réponse 4T avec chicane ou singleton T.

- **SANS FIT :**

- 1) AVEC L'AUTRE MAJEURE :**

annoncer 4 cartes à P sur une ouverture de 1C : par 1P

**attention :**

**sur 1 P l'enchère de 2C promet 5 cartes à C et minimum 11 points**

si le partenaire a 5 cartes à P et 4 cartes à C, il le dira et on pourra ensuite indiquer le fit C.

- 2) SANS L'AUTRE MAJEURE :**

- avec 6/10 points : 1 SA
- avec 11/12 points : 2 SA
- avec 13/14 points : 3 SA
- au delà, questionner en vue d'un chelem.



## SUR OUVERTURE DE 1 SA (15/17 points) :

0/7 points : sans majeure cinquième ni mineure 6ème, PASSE

à partir de 0 point

TEXAS avec MAJEURE CINQUIÈME OU MINEURE 6ÈME : on annonce la couleur en dessous :

K pour C, C pour P, P pour T et T pour K, l'ouvreur doit corriger :

exemples : 1SA réponse 2C, l'ouvreur doit dire 2P

1SA réponse 2P, l'ouvreur corrige à 3T

de façon à laisser jouer la main forte, la main faible étant le mort.

On annoncera ensuite des points à partir de 8 par 2 SA et à partir de 10 par 3 SA, ou annonce d'un beau bicolore (attention à ne pas dépasser les seuils de la table de décision)

au moins 8 points 2T STAYMAN artificiel avec

UNE MAJEURE QUATRIÈME ou LES DEUX MAJEURES 5/4

l'ouvreur répond :

- 2K : pas de majeure quatrième
  - vers 2SA ou 3 SA selon la force du partenaire non fité
- si le partenaire avait un 5/4 majeur, il propose alors sa majeure cinquième :
  - au niveau 2 (8/9 points) : il nomme sa couleur cinquième, il jouera la couleur fitée ou sans fit son partenaire jouera SA niveau 2 ou 3 selon sa force.
  - au niveau 3 (10 points et plus) il nomme sa couleur quatrième pour laisser l'ouvreur jouer (chassé/croisé) la couleur fitée ou SA au niveau de la manche.
- 2C ou 2P avec sa majeure quatrième
  - vers un fit ou non, contrat niveau 2, 3 ou 4 selon les forces
- 2SA avec les deux majeures quatrièmes :
  - le répondant choisit et dit T pour les Coeurs et K pour les Piques, pour laisser jouer son partenaire et être le mort, à la hauteur voulue (3 ou 4) selon son nombre de points (8 ou 10), ou annonce directement sa couleur s'il préfère que le mort soit l'ouvreur.

9/10 points avec LES DEUX MAJEURES 5/5

RÉPONSE 4K vers 4C ou 4P.

## Sur ouverture de 2SA (20/21 points) ou 2T/2K/2SA (22/23 points):

mêmes principes (texas ou stayman)

sauf que pour atteindre 25 points dans le camp, le partenaire n'a besoin de que 4/5 ou 2/3 points au lieu des 8/10 sur 1SA.

## REPONSES CONVENTIONNELLES sur 2K :

**forcing de manche**  
**4 perdantes (appel aux as)**  
**ou 24 points mini**

2 variantes : le SEF indique celle de gauche, celle de droite est plus usitée.

2C	« rien » : 7 HL maxi, pas d'as, pas deux rois	
2P	<b>1 as majeur</b>	<b>1 as et pas de jeu (ni 8 pts ni 2 rois)</b>
2SA	8 pts au moins ou 2 rois	
3T	<b>As trèfle</b>	<b>1 as noir et du jeu (8pts et plus, ou 2 rois)</b>
3K	<b>As carreau</b>	<b>1 as rouge et du jeu</b>
3 SA	2 as	
4P	Les trois As sauf As Pique (idem pour autres couleurs)	

## VII - REPONSES particulières

### SPLINTER (double saut):

exemples :

1P            réponse 4T :        signifie « fitté », manche mini et 0 ou 1 perdante Trèfle  
1C            réponse 3P :        fitté cœur, manche mini, 0 ou 1 perdante Pique

1T            1P

4K                                : signifie : fitté P et singleton K

*après beau fit et points de manche mini, on passe directement aux contrôles, dans l'ordre : 3P, 4T, 4K, 4C*

### ENCHERES D ESSAI après fit

exemples :

1P                                réponse 2P  
2SA (16/18 points) :        répondre 3 ou 4 P selon sa force

1P                                réponse 2P  
3K (16/18 et bicolore)        répondre 3P, les contrôles ou 4P selon le cas.

1T                                réponse 1P  
2P                                enchère d'essai à 2SA ou 3 couleur selon le cas

### 3ÈME et 4ÈME FORCING :

la 3ème couleur nommée est une force :

couleur 4ème avec honneur ou 2 honneurs dans 3 cartes

la 4ème couleur est forcing un tour, naturelle ou artificielle, elle questionne le partenaire, à interpréter selon le jeu déjà annoncé. Demande souvent un demi-arrêt dans la couleur.

### BLACKWOOD 4 as ou 5 clefs (les 4 as et le roi d'atout si l'atout a été défini)

à la question posée par 4SA, on répond :

3/0 clefs	5T
4/1 clefs	5K
2 clefs	5C
2 clefs et la dame d'atout	5P
2 clefs et 1 chicane utile	5SA
1 clef et 1 chicane T	6T

### JOSEPHINE : gros jeu mais problème à l'atout

le saut à 5SA après soutien, ou la réponse 6T sur le Blackwood demande petit ou grand chelem, selon les gros honneurs de l'atout :

avec 2 gros honneurs, demandez le grand chelem, sinon, le petit.

## VIII. INTERVENTIONS

### SUR OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR :

**CUE-BIDS** : toujours forcing, court dans la couleur de l'adversaire

demande un complément d'information sur le jeu du partenaire.

Ex 1 : 1K / 2K :

jeu fort, court à K, reçoit les 3 autres couleurs, forcing

Ex 2 : 1K / 1C / 1P / Passe

2C : « mini 16 points, demande un complément d'information sur le jeu du partenaire.

Ex 3 : 1K / 1C / Passe / 2K :

fit C et recherche de manche ( Rosencrantz)

Réponse : 2C si faible, autre : vraie ouverture

### CONTRE D'APPEL: PROMET UNE BELLE OUVERTURE

- A partir de 18HL, « CONTRE » quelle que soit la distribution,
- X avec 13/17HL, courte dans la couleur adverse
  - Sur une ouverture majeure, promet l'autre majeure 4<sup>ème</sup>
  - Sur une ouverture mineure, promet les deux majeures au moins 4/3
  - Reçoit la couleur du partenaire quelle qu'elle soit : au moins 3 cartes dans les 3 autres couleurs

### RÉPONSES

**0/7HL :** Couleur sans saut

priorité à la majeure quatrième, à défaut annoncer sa couleur 5<sup>ème</sup> au moins

ex : 1K contre passe 1C avec 4 cartes à cœur

ex : 1T contre passe 1K avec 4 cartes ou plus à K, pas de majeure 4<sup>ème</sup>

**8/10HL, majeure 4<sup>ème</sup> maxi :** Couleur avec saut :

priorité à la majeure quatrième, à défaut annoncer sa couleur 5<sup>ème</sup> au moins

le saut à 2 en majeure ne promet que 4 cartes, le saut à 2 en mineure promet 5 cartes

ex : 1K contre passe 2C avec 4 cartes à C

ex : 1T contre passe 2K avec 5 cartes à K mini, pas de majeure 4<sup>ème</sup>

ex : 1P contre passe 3K avec 5 cartes à K mini, pas de majeure 4<sup>ème</sup>

**8/10 HL et 5 cartes en majeure :** Couleur avec double saut :

ex : 1K contre passe 3C avec 5 cartes à C

**!!! exception :** 1P contre passe 3C avec 4 ou 5 cartes à C

(ne pas dépasser le niveau 3 au cas où le partenaire concluerait à 3SA)

**à partir de 11HL, nommer la manche directement**

### INTERVENTION PAR UNE COULEUR naturelle

Niveau 1

8/12HL : belle couleur 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup>, main irrégulière,

pour donner l'entame, ou proposer un contrat de sacrifice en défense

13/17HL : majeure 5<sup>ème</sup> ou mineure 6<sup>ème</sup> et ouverture

cherche un contrat gagnant

Niveau 2 sans saut :

11/18HL et mineure 6<sup>ème</sup> : 1P 2T...

13HL mini et majeure 5<sup>ème</sup> : 1P 2C...

**A SAUT, niveau 2, 3, 4: BARRAGES** avec 6,7,8 cartes dans la couleur, pas plus d'une levée de défense

### INTERVENTION PAR 1SA:

jeu régulier, 16/18, bonne tenue dans la couleur nommée

on répondra comme d'habitude sauf sur une ouverture majeure: on jouera les texas à partir de 2T, le texas impossible promet l'autre majeure 4<sup>ème</sup>.

## **ENCHÈRES ARTIFICIELLES :**

### **SUR OUVERTURE À LA COULEUR**

**BICOLORES en INTERVENTION :** demande un bicolore mini 5 / 5 et mini 16 points  
**MICHAËL NON PRÉCISÉ (facultatif)**

- **Sur 1couleur: 2SA pour les deux moins chères**
  - 1T 2SA pour K et C
  - 1K 2SA pour C et T  
*P et T ou K (extrêmes) s'annoncent naturellement, les P d'abord.*
  - 1C/1P 2SA pour T et K
- **Sur 1T/1K : 2K (cue-bid) pour les deux majeures C/P**
- **Sur 1C/1P : cue-bid pour l'autre majeure et une mineure indéterminée (relais à trèfle si nécessaire)**

### **SUR UNE OUVERTURE DE 1SA :**

**Intervention naturelle avec une couleur** majeure 5ème ou mineure 6ème avec bicolore ou singleton intéressant.

*Mini 8 points : demande l'entame. On reparlera avec un jeu fort.*

### **X punitif avec 16/18 points**

*(avec 0 point et une longue, retirer le contre du partenaire, laisser avec 6 points et un jeu régulier)*

### **2T Landy : pour DEUX belles MAJEURES 5/5 avec l'équivalent de 16 points**

## **RÉPONSE À L'OUVREUR APRÈS INTERVENTION : naturelle**

- PASSE avec moins de 8 points,
- + 8 points : naturelle avec une longue non annoncée en intervention
- **X : indique que l'intervention a empêché de parler** ( mini 8 points et une majeure 4ème)
- **cue-bid : fort (mini 10 points)**
  - un demi arrêt dans la couleur adverse, demande un complément pour jouer SA
  - ou singleton /chicane dans la couleur adverse, reçoit les 3 autres couleurs

# IX - REVEILS et CONVENTIONS particulières

## Enchère de réveil possible en 4<sup>ème</sup> position :

1... / Passe / Passe / 1SA promet 10/12 points régulier

**2T DRURY sur intervention ou ouverture en 3<sup>ème</sup>,** avec 10HL mini, fit au moins 3<sup>ème</sup> ou un beau trèfle 6<sup>ème</sup>,

1C      1P  
          ◆ passe  
2T : demande la valeur du 1P (mini 8 / 10 PH et 5P)

**réponses codifiées de l'ouvreur : 2K : faible (moins de 13HL) ou bicolore économique 5 / 4**

le répondant dit 2P avec 3 cartes à P, 3P avec 4 cartes à P, 3T s'il avait un vrai trèfle

l'ouvreur avise alors en fonction de sa force

**2C : belle ouverture et bicolore 5 / 4**

le répondant avise en fonction de son jeu

**2P : ouverture et unicolore 6<sup>ème</sup>**

le répondant passe s'il est faible, fait un changement de couleur (même fictif) sinon : enchère d'essai en vue d'une manche

**toute autre enchère est naturelle :**

**2SA forcing de manche avec 15HL mini,** demande la description du jeu du partenaire pour manche ou chelem : atout P fité)

**3Tou 3K : bicolore cher : 18HL, 5 P et 5 T ou 5K mini**

## 2T ROUDI : Relance après une réponse par SA, avec majeure 5<sup>ème</sup> et 11 / 12 HL

exemple : N et S passent, en Ouest et Est :

1K  réponse 1C (promet 4 cartes et 5/6 points mini)

1SA  suivie de 2T Roudi : promet 5 cartes à C mini (allonge les cœurs) et 11 / 12 PHL

### réponses en 23 / 32 :

2K mini et misfit	2
2C mini et fit	3
2P maxi et fit	3
2SA maxi et misfit	2

## DEFENSE sur 2 faible :

Intervention : couleur 6<sup>ème</sup>, + 14 HL

Réveil par une couleur : couleur 5<sup>ème</sup>, 11HL maxi

Contre : + 14 PH, court dans la couleur annoncée, et de quoi recevoir n'importe quelle réponse du partenaire

2SA : + 16 PH et 2 tenues dans la couleur

3SA : + 20 PH, 8 levées de jeu, 2+1/2 tenues, pour les jouer

## REPONSE au 2 faible avec le nombre Q : Q = H + (nombre cartes dans la couleur x 2) (Varlan)

Q < 18

pas de fit : passe

fit : prolongement barrage

Q = 20

manche à 4

Q = 18 / 19 ou 21 / 22

2SA relais forcing

Réponses :

très faible : arrêt à 3C ou 3P

Sinon, annoncer une autre force à 3 + contrôles à 4

# X - ENCHERES FORCING OU NON FORCING

Une enchère forcing oblige le partenaire à reparler.

Une enchère non forcing n'oblige pas le partenaire à reparler

On peut remarquer que le caractère forcing ou non forcing concerne indifféremment l'ouvreur ou le répondant.

## **Enchère forcing un tour : 1C – 1P**

le répondant n'a précisé ni sa force ni sa distribution

## **Enchère forcing de manche : 1P – 2C**

il a donné sa force (mini 11PHLD) et l'essentiel de sa distribution : 5 coeurs

le répondant exige la description de l'ouvreur jusqu'à la manche

## **Enchères auto-forcing : 1P – 2K** (*changement de couleur et de niveau*)

Le répondant a fait une enchère forte et imprécise quant à la force et à la distribution :

mini 11PHLD et une couleur carreau ambiguë : ou 5/6 cartes à carreau ou une force à carreau (2 beaux honneurs et 3 cartes) pour obliger l'ouvreur à se décrire, il peut ou non avoir le fit (fit différé possible)

## **NON FORCING :**

- Répétition de la couleur
- Toute enchère après « passe »
- Soutien ordinaire
- Coup de frein
  - ex :
    - 1P – réponse 1SA non forcing
    - 2C – réponse 2SA « coup de frein » : refus des deux couleurs, non forcing

## **FORCING UN TOUR**

- Bicolore cher
- 4ème couleur

## **FORCING MANCHE**

- Bicolore à saut
- Soutien différé

## Quelques exemples et remarques :

- 1C – 2T      l'ouvreur fait un bicolore économique  
2K – 3T      le répondant répète sa couleur, l'ouvreur peut passer : enchère non forcing
- 1P – 2K –      l'ouvreur répète sa couleur d'ouverture  
2P – 2SA      le répondant annonce un misfit, l'ouvreur peut passer : enchère non forcing
- 1P – 2T –      l'ouvreur fait un bicolore économique  
2K – 2P      soutien simple de la couleur d'ouverture, l'ouvreur peut passer : enchère non forcing

### **Exception :**

- 1K – 2T –      l'ouvreur répète sa couleur d'ouverture  
2K – 3K est forcing !      soutien différé forcing  
pour l'éviter, ne pas dire 2T , remplacer par 2SA ou 3K direct

- 
- 1C – 2C      soutien direct avec 6/10 HLD, le répondant peut avoir des piques
- 1C – 1P –      1SA non forcing  
1SA – 2C      soutien différé avec 11/12 HLD et 3 cartes à C      non forcing
- 1C – 1P –      1SA non forcing  
1SA – 3C      soutien différé avec saut : **forcing de manche**, espoir de chelem, 18HLD et +

- 
- 1P – 2K –      montre une main de 15/17H mini , **tout est forcing de manche**,  
2SA -      ne pas craindre de répéter sa couleur au plus bas

- 
- 1C – 2K –      double fit, **forcing de manche**  
3K – 3C      l'enchère de 3C montre un espoir de chelem  
elle est plus forte que l'enchère de 4C

- 
- 1P – 2T –      soutien à saut, **forcing de manche**, espoir de chelem  
2C – 3P

- 
- 1P – 2T –      soutien au palier de 3 dans la deuxième couleur de l'ouvreur,  
2C – 3C      **forcing de manche**, espoir de chelem



# Lexique Bridge

## A

**Affranchir** : Rendre maîtresse une carte en concédant aux adversaires celles qui lui sont supérieures.

**Attaquer** : Jouer la première carte d'une levée.

## B

**Bicolore** : main qui contient deux couleurs au moins 5/4

**Blocage** : Configuration de cartes d'une même couleur entre les deux mains empêchant la libre circulation d'une main à l'autre.

## C

**Camp du déclarant** : attaquant + mort, essaie de réaliser leur contrat

**Camp de la défense** : les autres, essaient de faire chuter le contrat

**Carte affranchissable** : elle deviendra maîtresse lorsque les cartes supérieures ont été jouées.

**Carte maîtresse** : la plus forte d'une couleur, à un moment donné, ou une carte équivalente à celle-ci.

**Cartes équivalentes** : Cartes consécutives

**Chicane** : zéro carte dans une couleur donnée.

**Chuter** : Ne pas réaliser le nombre de levées prévues par le contrat demandé.

**Communication** : Ensemble de deux cartes permettant de passer d'une main à l'autre dans un même camp.

**Contrat** : Pari du déclarant de gagner le nombre de levées (de sept à treize) spécifié par l'enchère finale.

**Couleur** : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle sont les quatre couleurs au Bridge.

- **Couleur longue d'une main** : à partir de 5 cartes de même couleur
- **Couleur courte d'une main** : maximum 3 cartes de même couleur
- **Couleur courte d'un camp** : au plus 6 dans les deux mains (moins que les autres)
- **Couleur longue d'un camp** : au moins 7 dans les deux mains (plus que les autres)

**Couvrir** : Fournir sur un honneur, un honneur supérieur.

## D

**Déclarant** : Joueur qui est chargé de réaliser le contrat choisi par son camp.

**Défausser** : Jouer une carte d'une couleur différente de celle attaquée pour la levée en cours. Ce n'est possible que si l'on n'en possède plus, l'obligation au bridge étant de fournir.

**Défense** : le camp de ceux qui essaient de faire chuter le contrat des attaquants

**Distribution** : Partage des treize cartes d'une main entre les quatre couleurs. Ex : 4/3/3/3

**Donne** : Jeu constitué de quatre mains de treize cartes.

**Donneur** : Joueur qui distribue les cartes de la donne. Il est le premier à enchérir.

**Doubleton** : Deux cartes exactement dans une couleur donnée.

## E

**Entame** : Carte posée sur la table par le joueur situé à gauche du déclarant et donc avant le mort. Cette carte permet de débiter le déroulement de la donne. **Toujours poser la carte d'entame à l'envers** (face non visible) et attendre le feu vert du partenaire, pour éviter une entame hors tour (faute).

**Entameur** : Joueur situé à gauche du déclarant et chargé de produire la première carte du coup.

## F

**Fit** : couleur fittée, au moins 8ème dans la paire de joueurs, soit 4/4, soit 5/3 ou plus

**Double fit** : deux couleurs fittées dans la paire de joueurs

**Fournir** : Jouer une carte de la couleur attaquée. C'est la seule obligation à laquelle doivent se soumettre les quatre joueurs.

## H

**Honneurs** : L'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10.



**Impasse** : Technique de création aléatoire de levée d'honneur, dont la réussite est liée à la place de cartes particulières chez l'un ou l'autre des défenseurs.

**Intervention** : en 2ème position ou en 4ème position (après enchères adverses)



**Levée** : L'ensemble des quatre cartes fournies par chacun des quatre joueurs à son tour. Synonyme : pli.

**Levée de longueur** : Levée remportée par une petite carte au moment où chacun des adversaires ne détient de cartes dans la couleur demandée.



**Main** : Les treize cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste à un moment donné.

**Main régulière** : pas de singleton, pas de majeure 5ème : 4-3-3-3 / 4-4-3-2 / 5-3-3-2

**Main irrégulière** : bicolore au moins 5/4, ou avec singleton

**Majeure** : Pique et Cœur

**Mineure** : Carreau et Trèfle.

**Mort** : Partenaire du déclarant. Quand l'entame est rendue visible, il étale ses cartes sur la table, puis se contente de jouer les cartes appelées par le déclarant.



**Ouvreur** : celui qui énonce la première enchère autre que « passe ».



**points d'Honneur** : A, R, D, V

**points de Longueur** : 1 point pour 5ème, 6ème, etc... carte d'une couleur non atout

*pour ouvrir on compte les points H + L*

**points de Distribution, uniquement en cas de fit :**

9- 1 pt pour doubleton, 2 pour singleton, 3 pour chicane

10- 2 pts pour le 9ème atout dans la paire, 1 point pour les 10ème, 11ème ... atouts.

**points de Soutien** : *en réponse au partenaire, on ajoute les points H, L et D si fit.*



**Quatrième meilleure** : Convention d'entame consistant à sélectionner dans la couleur d'entame la quatrième carte dans l'ordre décroissant.



**Répartition** : Partage des treize cartes d'une couleur entre les quatre mains.

**Répondant** : celui qui répond à l'enchère de son partenaire, premier à parler.

**Résidu** : Ensemble des cartes possédées par la paire adverse.



**Sans-Atout** : Nature du contrat où toutes les couleurs sont équivalentes.

**Séquence d'honneurs** : Ensemble de trois cartes consécutives, dont la plus forte est un honneur (par exemple R D V ou V 10 9). **Séquence tronquée** : ex : RD10... : il manque la troisième carte.

**Singleton** : Une seule carte dans une couleur donnée.



**Tête de séquence** : La plus forte carte d'une séquence. **Tête de séquence tronquée** : le 10 avec R D 10



*Unicolore : main dont seule une couleur a au moins 5 cartes*