

La nouvelle super majeure cinquième

Abréviations utilisées:

C= Carte(s), CDI=Coupe-Défausse-Impasse, D=points de Distribution, GC=Grand Chelem, H=points d'Honneur, L=points de Longueur, M=Majeur, m=mineur, PC=Petit Chelem, SA= Sans Atout

Le compte des points H, L et D

- **Les points H** (Honneur) : AS = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1
- **les points L** (Longueur, *évaluation a priori*) :
 - 1 par carte à partir de la 5^è dans les couleurs convenables, càd commandées par au moins 1 Roi ou Dame+Valet, sinon à partir de la 6^{ème} carte
 - 1 pour 3 x10 (à SA seulement)
- **Les points D** (Distribution, *évaluation a posteriori* en fonction d'un fit avec le partenaire — jamais à SA) :
 - 3 pour une chicane (0 carte), 2 pour un singleton (1carte), 1 pour un doubleton (2 cartes)
 - 2 pour le 9^è atout connu dans le camp
 - 1 à partir du 10^è atout

Tableau des points nécessaires à un camp pour demander un contrat

Niveaux	SA	Couleur
7 - GC	37 H	37 HLD
6 - PC	33 H	33 HLD
5		30 HLD Manche m
4		27 HLD Manche M
3	24 H Manche	25 HLD
2	23 H	23 HLD
1	20 H	20 HLD

un jeu est dit :

- **unicolore** avec {6 cartes ou +} ET {moins de 4 cartes dans les autres couleurs},

- **bicolore** avec {5 cartes ou +} ET {4 cartes ou + dans une autre couleur}

Cue-bid : c'est parler dans la même couleur que le camp adverse pour indiquer un jeu impossible à annoncer; c'est une annonce de points (11H+2 cartes couleur partenaire)

BRIDGE CONTRAT • MARQUE INTERNATIONALE						
Points des levées pour les demandeurs	Levées anon. et gagnées en			contré		
	♣ et ♥ Premier sans atout Chacun des suivants	♠ et ♣		20	30	40
				40 <td>60 <td>80</td> </td>	60 <td>80</td>	80
				30 <td>60 <td>60</td> </td>	60 <td>60</td>	60
100 points donnent une manche						
Levées supplémentaires	Non Vulnérable			Vulnérable		
	Non contré Val. de la levée	Contré	Surcontré	Non contré Val. de la levée	Contré	Surcontré
1 de chute	50	100	200	100	200	400
2 » »	100	300	600	200	500	1000
3 » »	150	500	1000	300	800	1600
4 » »	200	700	1400	400	1100	2200
5 » »	250	900	1800	500	1400	2800
6 » » etc...	300	1100	2200	600	1700	3400
Chelem demandé	Petit	500		750		
	Grand	1000		1500		
Honneurs dans la même main	quatre 100	cinq 150		4 as à Sans Atout 150		
Partie	en deux manches 700	en trois manches 500		Manche de partie non achevée 300		
* Un camp est vulnérable dès qu'il a gagné une manche						

Valeur des bicolores détenues par l'ouvreur	Economique	14-19HL	Commencer par la + chère, ce qui permet le retour dans la couleur d'ouverture au pallier de 2
	Cher	18-23HL	Commencer par la + économique
		20-23HL	Forcing de manche (toujours 5-5)

Enchères de contrôle : après avoir trouvé le fit, si espoir de chelem, pour ne pas perdre 2 plis à l'entame, on annonce les couleurs comportant au moins soit 1 As, soit un Roi, soit une chicane, soit un singleton

Blackwood : appel aux clés (4 As + Roi d'atout) :
 5 ♠ = 3 ou 0 clés (30), 5 ♦ = 4 ou 1 clés (41),
 5 ♥ = 2 clés, 5 ♣ = 2 clés + la dame d'atout
S'il manque une clé, pas de chelem possible

Séquence des cartes pour jouer : Gros->Petit = Nb de cartes pair — Petit->Gros = Nb de cartes impair

Les nouvelles ouvertures

Règles générales :

- l'ouverture est obligatoire à partir de 12H ou {13HL comportant au moins 10H}
- avec une main bicolore, ouvrir la + longue et {si égalité, la plus chère si bicolore économique (13-17HL), la plus économique si bicolore cher (18-23HL)}

Ces critères peuvent être assouplis et modifiés pour une ouverture en 3^e et 4^e position

Force	5 cartes ou +	Distrib régul	Annnonce l'objectif N°1 des enchères est de trouver une majeure commune de 8 cartes et +	SA	♠	♥	♦	♣
6H-10H	oui, 6		Majeur faible (pour barrer) Robuste couleur 6 ^e , Pas + de 10H, Pas de l'autre M 4 ^e =>2♠ ou 2♥		2	2		
Max 10H	oui, 7		Barrage 7 belles cartes (sans 4 cartes dans l'autre M, et, en m, au moins 2 gros H) => 3♠, 3♥, 3♣, 3♦, Si 8 belles cartes => 4♠, 4♥, 4♣, 4♦		3 ou 4	3 ou 4	3 ou 4	3 ou 4
Moins de 12H	oui, 5		Règle des 20 : en 1 ^{ère} et 2 ^{ème} position, si la main bicolore comporte moins de 12H, pour ouvrir il faut que les points H soient concentrés dans les couleurs du bicolore et que le total {H + nb de cartes du bicolore} > ou = 20		1	1	1	1
12H-23H 13HL-23H	oui, 5 pour M		5 cartes min en M => 1♠ ou 1♥ , Sinon avec 3 cartes min en m => 1♣ ou 1♦ (ouvrir de la m la + longue à partir de 4, si 4,4 =>1♦, si 3,3 =>1♠, si 3k+2T=>1♦)		1	1	1	1
	oui si M et m		avec 1 m 6 ^e et 1 M 5 ^e , ouvrir la M, sauf si au moins 18H		1	1	1	1
15H-17H		oui	Si distribution régulière {singleton(s) ou 2 doubletons interdits sauf si 17H} et pas de M 5 ^e =>1SA	1				
18H-19H		oui	Si distribution régulière (singleton interdit) et pas de M 5 ^e =>1♣ ou 1♦ (en vue de jumper à 2 ou 3SA au tour suivant)				1	1
20H-21H		oui	Si distribution régulière {singleton(s) interdit(s)} et pas de M 5 ^e =>2SA	2				
20H-23H	oui, 6		2 Fort indéterminé - Forcing 1 tour Unicolore M 6 ^e comportant 8 levées ou avec 21-23HL si belle M 5 ^e => 2♣					2
22H-23H		oui	2 Fort indéterminé - Forcing 1 tour Super 2SA => 2♣					2
24HL et +	Toutes distrib		Forcing à la manche - toutes distrib, jeu bien réparti - si unicolore, 9 levées de jeu en M, 10 en m =>2♦					2

Réponse sur 2♣ Fort indéterminé: 2♦

(relais conventionnel)

L'ouvreur enchaîne sur:

2♥/♠ si 2 Fort à ♥/♠ avec min 6 cartes

2SA si Super 2SA (22-23H)

3♣/♦ si 2 Fort à ♣/♦

Réponses sur 2♦ Forcing à la manche :

2♥ si pas d'AS et moins de 8 points

2♠ si 1 As

2SA à partir de 8H ou 2 Rois, pas d'As

3♣ si 1 As et du jeu

3SA si 2 As

Réponse à l'ouverture de 1 ou 2 SA

	Force	Sans M 4è	avec M 4è	avec M 5è	avec M 5+4	avec M 5+5
Sur 1SA	0-7HL	Passe	Passe	Texas	Texas	2♥
	8HL	2SA	2♣ Stayman	Texas	2♣ Stayman	2♦
	9-14HL	3SA	2♣ Stayman	Texas	2♣ Stayman	4♦
	16H/20H = 4SA/5SA => ensuite Passe si 1SA faible, 6SA/7SA si 1SA maxi					
Sur 2SA	Jusqu'à 5 HL	Passe	Passe	Texas	Texas	Texas
	à partir de 4H ou 6HL	3SA	3♣ Stayman	Texas	3♣ Stayman	4♦

Réponses de l'ouvreur au Stayman			Le Texas	Réponse du partenaire (l'ouvreur nomme ensuite la couleur au dessus)
1SA = > 2♣	2♦ : pas de M	2SA = 3♠	Texas M	Sur 1SA 2♦/2♥ avec 5 c à ♥/♠
	2♥ : 4 c à ♥			Sur 2SA 3♦/3♥ avec 5 c à ♥/♠
	2♠ : 4 c à ♠		Texas m	Sur 1SA 2♠/3♣ avec 6 c à ♠/♦
	2SA : les 2 M			Sur 2SA 3♠ si espoir de Chlem à ♣
3♦ : pas de M	3♥ : 4 c à ♥	3♠ : 4 c à ♠	3SA : les 2 M	

Réponse de l'ouverture à 1 à la couleur

		Force	
Chgt de couleur	Forcing	1 sur 1: à partir de 5H ou 6HL et min 4 cartes, M toujours en priorité (*)	5-16H
		2 sur 1: à partir de {10H et min 5 cartes à ♥} ou {11HL et min 4 cartes à ♦ ou ♣} (*)	10-16H
		avec saut (espoir de Chelem) à partir de {16H et un très bel unicolor} ou {18HL et 5 cartes ou plus}	16H ->
En réponse à une ouverture en m, si plusieurs longueurs (min 4 cartes):			
. avec 2 couleurs inégales, nommer la +longue			
. avec 2 couleurs 5è, nommer la + chère			
. avec 2 ou 3 couleurs 4è, nommer la + économique			

Soutien	Non forcing	simple : min 3 cartes et {6-10HLD ou 5-10H}; sur 1 ♦, min 4 (5?) cartes à ♦; sur 1 ♣, min 5 cartes à ♣	6-10HLD
		(voir 2SA fitté ci-dessous)	11-12HLD
		avec saut : 11-12 HLD et 4 cartes M	11-12HLD
		4♠ ou 4♥ : si {13-15HDL et 4 c ou +} ou {10-11H et 5 c}	13-15HLD
.Priorité au soutien en Majeur avec 3 cartes et un jeu faible .Pas de soutien direct en Majeure avec un espoir de Chelem .Pas de soutien direct en mineur avec une Majeure 4ème			

Sans Atout	Non forcing	1SA : Pas de soutien, pas 4 cartes à ♠ ou ♥, pas de chgt de couleur possible et {6-10H, 8-10H régulier sur 1♣} - peu importe la distribution car dernier ressort	6-10H
	Forcing	2SA {normal sur 1♣ ou 1♦} ou {fitté sur 1♠/1♥, si soutien avec 3 cartes (soit à ♠/♥)} et 11-12HLD et 0 singleton	11-12HLD
	Non forcing	3SA : 12-14HL (12 bien faits) réguliers 4SA : si 20HL ou 21H ; 5SA si 24HL ou 25H	12-14HL 20HL-24HL
	.une réponse à SA exclut une Majeure annonçable en 1 sur 1		

(*) si une intervention juste après l'ouvreur nécessite de passer au pallier supérieur, le CONTRE peut être une alternative intéressante : par exemple, sur une ouverture à 1♦ et une intervention à 1♠, le CONTRE a la même signification que 1♥

Réponses sur le 2 faible:

- 1. les enchères d'arrêt:** tous les soutiens sont des arrêts formels; le soutien au palier de 3 est destiné à barrer le camp adverse—Règle des atouts : 6+3=3 ; 6+4=4; avec 18H et un jeu bien réparti, la réponse à 3SA signifie que l'on veut jouer 3SA et rien d'autre.
- 2. Les réponses FORCING avec 15H min:**
 - .relais à 2SA forcing pour 1 tour OU changement de couleur forcing pour 1 tour
 - .sur 2SA, l'ouvreur: {Mini: répète sa couleur d'ouverture} {Maxi: soit il nomme une force As ou Roi, soit une courte au palier de 4, soit 3SA sans force annexe ni singleton}

Les enchères d'essai : faire une enchère d'essai, c'est faire une tentative de manche après un soutien à 2♥ ou 2♠ du répondant ou de l'ouvreur (minimum 16 HLD pour l'ouvreur). Séquences possibles (les 2 sens sont possibles): 1♥ 2♥ => **2SA** ou 1♦, 1♥, 2♥ => **2SA**; L'enchère d'essai de **2SA** montre que vous êtes intéressé par toutes les forces; Votre partenaire demandera la manche s'il n'est pas au minimum.

Première redemande de l'ouvreur de 1 à la couleur

Avec un jeu de l'ouvreur	Force	Première redemande
de soutien au partenaire - 4 atouts -	jusqu'à 16HLD	Soutien simple
	17-19HLD	Soutien avec saut
	à partir de 20HLD	Soutien à 4♥ ou 4♠
Régulier sans soutien au partenaire	12H-14HL	Priorité à la majeure en 1 sur 1 (avec 4♥ ou 4♠, la + économique); Sinon 1SA (ou 2SA après 1♦ suivi de 2♣)
	15-17H avec M 5ème	2 SA après une réponse 2 sur 1 (forcing de manche)
	18-19HL	Priorité à la majeure en 1 sur 1; Sinon 2SA (ou 3SA après 2 sur 1)
Unicolore (pas d'autre couleur à annoncer)	13-17HL	Répétition simple (même avec 5 cartes - cas rare)
	17-20HL	Robuste couleur 6ème => répétition avec saut
	de 18 à 23 HL	Unicolore peu robuste => nouvelle couleur (m 3ème)

Les interventions (derrière l'ouvreur qui a ouvert à la couleur)

Conditions		Réponses du partenaire de l'intervenant <small>(obligatoire sur un contre si le partenaire de l'ouvreur n'a pas parlé)</small>
à la couleur	au niveau de 1 à partir de 9HL	SOIT une robuste couleur 5ème, SOIT une valeur d'ouverture ET une couleur 5ème .Soutien simple : 7-10HLD, 3 atouts et + .Soutien avec saut : 11-12HLD, 4 atouts
	au niveau de 2	SOIT une très robuste couleur 6ème avec 11-18HL SOIT une belle couleur 5ème ET une valeur moyenne d'ouverture .les changements de couleurs sont forcing en M .Réponse à SA : 1SA avec 8-12H, 2SA (avec saut) 13-14H .le Cue-bid forcing pour 1 tour montre un espoir ou certitude de manche
	avec saut à 2♥ ou 2♠	une robuste couleur 6ème, 6-10H (idem 2 faible - barrage)
Contre d'appel	à partir de (12H ou 14HL) ET un soutien dans les 3 autres couleurs ; Pour contrer avec le strict minimum, Il est préférable de détenir : .sur 1♣ ou 1♦ : 4 C à ♥ + 4 C à ♠; .sur 1♥/♠ : 4 C à ♠/♥; .sur 2♥/♠ : 5 C à ♠/♥; Détenir le moins possible de cartes dans la couleur de l'ouvreur	Faible 0-7H: couleur la plus longue avec priorité à la M même si plus courte Moyenne : .couleur avec saut à partir de 8H .1SA (7-9H) avec arrêt dans la couleur adverse .3♥ ou 3♠ avec M5ème (environ 10 HD)
		Fortes (à partir de 11HLD) : .manche directe à 4♥ ou 4♠ .2SA (10-12H) ou 3SA (14 et + H) .le Cue-bid avec les autres distributions
1SA	Avec 16-18H, une distribution régulière ET un net arrêt dans la couleur adverse	.3SA à partir de 8-9H .Stayman à 2♠ à partir de 8HD .Texas Majeur : 2♦ avec 5 cartes à ♥, 2♥ avec 5 cartes à ♠
Intervention sur 1SA	Avec un jeu régulier, ne pas intervenir; l'intervention naturelle à 2♦, 2♥, 2♠ ou 3♣ nécessite 6 cartes; [le 2♣ "Landy" = appel aux M si 5-5 ou 5-4 - la réponse du partenaire : 2♦ (faible), 2♥/2♠ avec 4 c, 3♥/3♠ avec 4 c et espoir de manche]	