

# 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<sup>è</sup> dans les couleurs convenables, càd commandées par au moins 1 Roi ou Dame+Valet, sinon à partir de la 6<sup>ème</sup> 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<sup>è</sup> atout connu dans le camp
  - 1 à partir du 10<sup>è</sup> 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<br>Manche m |
| 4       |                | 27 HLD<br>Manche M |
| 3       | 24 H<br>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)

| 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

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

## 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<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> position

| Force               | 5 cartes ou +  | Distrib régul | Annnonce<br><b>l'objectif N°1 des enchères est de trouver une majeure commune de 8 cartes et +</b>   | SA | ♠      | ♥      | ♦      | ♣      |
|---------------------|----------------|---------------|--|----|--------|--------|--------|--------|
| 6H-10H              | oui, 6         |               | <b>Majeur faible (pour barrer)</b><br>Robuste couleur 6 <sup>e</sup> , Pas + de 10H, Pas de l'autre M<br>4 <sup>e</sup> =>2♠ ou 2♥   |    | 2      | 2      |        |        |
| Max 10H             | oui, 7         |               | <b>Barrage</b><br>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         |               | <b>Règle des 20</b> : en 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> 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<br>13HL-23H | oui, 5 pour M  |               | <b>5 cartes min en M =&gt; 1♠ ou 1♥</b> ,<br>Sinon avec 3 cartes min en m => 1♣ ou 1♦<br>(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 <sup>e</sup> et 1 M 5 <sup>e</sup> , 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}<br>et pas de M 5 <sup>e</sup> =>1SA   | 1  |        |        |        |        |
| 18H-19H             |                | oui           | Si distribution régulière (singleton interdit) et pas de M 5 <sup>e</sup> =>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 <sup>e</sup> =>2SA  | 2  |        |        |        |        |
| 20H-23H             | oui, 6         |               | <b>2 Fort indéterminé - Forcing 1 tour</b><br>Unicolore M 6 <sup>e</sup> comportant 8 levées<br>ou avec 21-23HL si belle M 5 <sup>e</sup> => 2♣  |    |        |        |        | 2      |
| 22H-23H             |                | oui           | <b>2 Fort indéterminé - Forcing 1 tour</b><br>Super 2SA => 2♣  |    |        |        |        | 2      |
| 24HL et +           | Toutes distrib |               | <b>Forcing à la manche</b><br>- toutes distrib, jeu bien réparti<br>- 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 |
| <b>Sur 1SA</b> | 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 |           |            |           |            |            |
| <b>Sur 2SA</b> | 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  |        |
| <b>Chgt de couleur</b>  | Forcing | 1 sur 1: à partir de 5H ou 6HL et min 4 cartes, M toujours en <b>priorité (*)</b>                    | 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                       |         |  |        |

|   |             |   |          |
|---|-------------|---|----------|
| <b>Soutien</b>  | Non forcing | <b>simple</b> : min 3 cartes et {6-10HLD ou 5-10H}; sur 1 ♦, min 4 (5?) cartes à ♦; sur 1 ♣, min 5 cartes à ♣ | 6-10HLD  |
|   |             | <b>(voir 2SA fitté ci-dessous)</b>  | 11-12HLD |
|   |             | <b>avec saut</b> : 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        |             |   |          |

|                   |  |   |                      |
|-------------------|--|---|----------------------|
| <b>Sans Atout</b> | Non forcing  | <b>1SA</b> : 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  | <b>2SA</b> {normal sur 1♠ ou 1♦} ou {fitté sur 1♠/1♥, si soutien avec 3 cartes (soit à ♠/♥)} et <b>11-12HLD et 0 singleton</b>  | 11-12HLD             |
|                   | Non forcing  | <b>3SA</b> : 12-14HL (12 bien faits) réguliers<br><b>4SA</b> : si 20HL ou 21H ; <b>5SA</b> si 24HL ou 25H   | 12-14HL<br>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<br><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<br>.Soutien simple : 7-10HLD, 3 atouts et +<br>.Soutien avec saut : 11-12HLD, 4 atouts   |
|                             | au niveau de 2  | SOIT une très robuste couleur 6ème avec 11-18HL<br>SOIT une belle couleur 5ème ET une valeur moyenne d'ouverture<br>.les changements de couleurs sont forcing en M<br>.Réponse à SA : 1SA avec 8-12H, 2SA (avec saut) 13-14H<br>.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 :<br>.sur 1♣ ou 1♦ : 4 C à ♥ + 4 C à ♠;<br>.sur 1♥/♠ : 4 C à ♠/♥;<br>.sur 2♥/♠ : 5 C à ♠/♥;<br><b>Détenir le moins possible de cartes dans la couleur de l'ouvreur</b> | Faible 0-7H: couleur la plus longue avec priorité à la M même si plus courte<br>Moyenne : .couleur avec saut à partir de 8H<br>.1SA (7-9H) avec arrêt dans la couleur adverse<br>.3♥ ou 3♠ avec M5ème (environ 10 HD)   |
|                             |   | Fortes (à partir de 11HLD) : .manche directe à 4♥ ou 4♠<br>.2SA (10-12H) ou 3SA (14 et + H)<br>.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<br>.Stayman à 2♠ à partir de 8HD<br>.Texas Majeur : 2♦ avec 5 cartes à ♥, 2♥ avec 5 cartes à ♠  |
| <b>Intervention sur 1SA</b> | 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]   |   |