

# Bridge au Mas de la Borgne

## Initiation au bridge

page 16

### Les BARRAGES

Les BARRAGES en MAJEUR		
Une belle couleur dans une main limitée à 10H <b>Pas 4 cartes dans l'autre MAJEURE</b> L'objectif est de jouer un <b>contrat en MAJEUR</b>		
<b>3C / 3P</b>	<b>4C / 4P</b>	
Exactement 7 cartes 2 honneurs 6 - 10 H	8 cartes ou + couleur solide 9 - 10 H	
Les BARRAGES en MINEUR		
Une belle couleur dans une main limitée à 10H <b>Pas 3 - 4 cartes dans une MAJEURE</b> L'objectif est de jouer un contrat à <b>SANS ATOUT</b> ou en MINEUR		
<b>3T / 3K</b>	<b>3SA</b>	<b>4T / 4K</b>
7 cartes (ou +) 2 GROS honneurs 6 - 10 H	MINEURE 7-8ème fermée (A-R-D-V ou 10) 9 - 10 H	8 cartes ou + couleur solide 9 - 10 H
Le RÉPONDANT annonce <b>3SA</b> avec les <b>arrêts</b> et une <b>bonne communication</b> avec l'OUVREUR (au moins 2 cartes) <b>SINON</b> il <b>PASSE</b> ou déclare la manche dans la couleur.	Le RÉPONDANT <b>PASSE</b> avec les <b>arrêts</b> et une <b>bonne</b> <b>communication</b> SINON il annonce <b>4T</b> ou <b>5T</b> selon sa force. L'OUVREUR <b>PASSE</b> ou rectifie en disant <b>4K</b> ou <b>5K</b>	<b>Ouverture rare</b> qui ne se pratique guère qu'avec des mains excluant un contrat à <b>SANS ATOUT</b>

**ATTENTION :** Eviter les barrages en MINEURE en première position. On gêne certes les adversaires mais aussi son PARTENAIRE qui a peut-être une solide ouverture en MAJEURE.

### 8. Les INTERVENTIONS

Les INTERVENTIONS sur *1* à la couleur									
Intervention...	Conditions		Que répondre ?						
... par une <b>COULEUR</b>	au palier de <b>*1*</b> 5 cartes ou + dès 9 - 10H si belle couleur <i>OU Valeur d'ouverture</i>		<b>Faible</b> , (surtout <b>FITTE</b> ) le PARTENAIRE peut <b>PASSER</b> <i>(l'intervention n'est jamais FORCING)</i>						
	au palier de <b>*2*</b> 6+ c. (5 si belles) dès 10H si robuste couleur <i>OU Valeur d'ouverture</i>		Il peut aussi ... <b>***</b>						
	avec <b>SAUT</b> maximum 10 H BARRAGES avec 6+ c. en MAJEUR 7+ cartes en MINEUR		<table border="1"> <tr> <td>... <b>SOUTENIR</b> selon sa force 2 s/1 &gt; 3+ c. et 6 - 10 DHS <b>SAUT</b> &gt; 4 cartes et 11 - 12 DHS <b>Manche</b> &gt; 5 c. et maximum 10 H <b>Plus Fort</b> &gt; <b>CHELEM</b> ?</td> <td>                     ...enchérir à <b>SANS ATOUT</b> avec les arrêts  <b>1SA</b> &gt; 8 - 12 H  <b>2SA</b> &gt; 13 - 14 H  <b>3SA</b> &gt; 15 H +                 </td> </tr> <tr> <td></td> <td>sur une couleur au palier de *2* <b>2SA</b> &gt; env. 11H</td> </tr> </table>	... <b>SOUTENIR</b> selon sa force 2 s/1 > 3+ c. et 6 - 10 DHS <b>SAUT</b> > 4 cartes et 11 - 12 DHS <b>Manche</b> > 5 c. et maximum 10 H <b>Plus Fort</b> > <b>CHELEM</b> ?	...enchérir à <b>SANS ATOUT</b> avec les arrêts <b>1SA</b> > 8 - 12 H <b>2SA</b> > 13 - 14 H <b>3SA</b> > 15 H +		sur une couleur au palier de *2* <b>2SA</b> > env. 11H		
... <b>SOUTENIR</b> selon sa force 2 s/1 > 3+ c. et 6 - 10 DHS <b>SAUT</b> > 4 cartes et 11 - 12 DHS <b>Manche</b> > 5 c. et maximum 10 H <b>Plus Fort</b> > <b>CHELEM</b> ?	...enchérir à <b>SANS ATOUT</b> avec les arrêts <b>1SA</b> > 8 - 12 H <b>2SA</b> > 13 - 14 H <b>3SA</b> > 15 H +								
	sur une couleur au palier de *2* <b>2SA</b> > env. 11H								
... par un <b>CONTRE d'appel</b>	12-17 H	<b>s/1 MINEURE</b> > 7-8 cartes en MAJEURE <b>s/1 MAJEURE</b> > 4 cartes autre MAJ.	<b>FORCING</b> si l'adversaires se tait. > <b>Nommer une couleur 4ème +</b> en montrant sa force ou répondre à SA						
		18+ H	Toute distribution	<table border="1"> <tr> <td>0 - 7 H sans SAUT</td> <td>8 - 10 H SAUT</td> <td>11 et + H MANCHE</td> </tr> <tr> <td><b>1SA</b> &gt; 8 - 10 H</td> <td><b>2SA</b> &gt; 11 H</td> <td><b>3SA</b> &gt; 12 H +</td> </tr> </table>	0 - 7 H sans SAUT	8 - 10 H SAUT	11 et + H MANCHE	<b>1SA</b> > 8 - 10 H	<b>2SA</b> > 11 H
	0 - 7 H sans SAUT			8 - 10 H SAUT	11 et + H MANCHE				
	<b>1SA</b> > 8 - 10 H	<b>2SA</b> > 11 H	<b>3SA</b> > 12 H +						
<b>sauf si on est certain de faire chuter le contrat adverse !!!</b>									
... par <b>1SA</b>	16 - 18 H et solide arrêt de la couleur adverse		Suite <b>Stayman</b> , Texas Enchère quantitative						
... par un <b>BICOLORE</b> 5-5	Sur <b>1T</b> ou <b>1K</b>		Sur <b>1C</b> ou <b>1P</b>						
	2K > les 2 MAJ	<b>2SA</b> > C & autre MIN	les 2 MIN						

# Bridge au Mas de la Borgne

## Initiation au bridge

page 18

Les INTERVENTIONS sur 1SA			
Avec 15 - 17 H dans la main de l'OUVREUR il peut probable d'avoir une manche à SANS ATOUT chez les opposants. Il faut donc <b>rechercher un contrat à la couleur</b> avec une <b>main très irrégulière</b> ou <b>faire chuter le contrat adverse</b> . Voici les 3 principaux systèmes d'intervention :			
<i>Annoncer un ...</i>	<b>NATUREL</b>	<b>LANDY</b>	<b>BROZEL</b>
... UNICOLORE (6)+ c.	<b>2T.2K.2C.2P</b>	<b>2K.2C.2P.3T</b>	<b>CONTRE</b>
... Bicolore MIN 5-5	<b>2SA</b>		
... Bicolore MAJ (5)-4	<b>CONTRE ***</b>	<b>2T LANDY</b>	<b>2C</b>
... autres Bicolores	<b>Trèfles et Coeurs</b>		<b>2T</b>
<b>BROZEL seulement</b>	<b>Carreaux et Coeurs</b>		<b>2K</b>
	<b>Piques et 1 MIN indéterminée</b>		<b>2P</b>

\*\*\* Avec une **main régulière et forte** (souvent ouverture de 1SA au moins aussi bonne que celle de l'OUVREUR) on **PASSE** au 1er tour.  
On pourra ensuite **CONTRER punitif** le contrat final.

Les INTERVENTIONS sur 2 MAJEUR Faible		
Belle couleur 5ème +	Autre MAJEURE 4ème	Main régulière
<b>La NOMMER</b>	<b>CONTRER</b>	<b>2SA</b>
Le PARTENAIRE pourra passer ou soutenir ou éventuellement nommer une autre couleur ou enchérir à Sans Atout	Le PARTENAIRE annoncera l'autre MAJEURE avec <b>4 cartes ou +</b> ou <b>une autre 4ème ou +</b>	<b>17-19 H</b> il faut <b>2 bons arrêts</b> dans la MAJEURE d'ouverture
Les INTERVENTIONS sur les BARRAGES		
Mêmes principes que sur le 2 MAJEUR Faible, mais 1 ou 2 palier plus haut		
<b>NOMMER</b> une <b>belle couleur</b> plutôt <b>6ème ou +</b>	<b>CONTRE d'appel</b> à l'autre MAJEURE ou aux 2 MAJ (s/1 MIN)	<b>3SA</b> <b>17-19 H</b> <b>2 solides arrêts</b>

# Bridge au Mas de la Borgne

## Initiation au bridge

page 19

### Les RÉVEILS

On est en position de réveil après une ouverture (ou une séquence d'enchères) et 2 «PASSE». Un 3ème «PASSE» mettrait fin aux enchères.

Voici les principales enchères de réveil:

Réveil par....	Force	Conditions	
<b>CONTRE</b>	dès 8 H	> court dans la couleur adverse et 4 cartes dans l'autre MAJ (ou dans les autres couleurs...)	
	dès 12 H	> Toute distribution	
<b>1SA</b> <b>2SA</b>	(9)10 - 12 H 17 - 19 H	Main régulière Arrêts	Suite : Stayman, Texas Enchère quantitative
<b>Couleur</b>	Au maximum 12 H et au minimum 5 belles cartes		

### Les enchères de CHELEM

Annoncer un **PETIT CHELEM** c'est promettre de réaliser **12 levées**, donc de n'en laisser qu'une aux adversaires. Le **GRAND CHELEM** exige la réalisation de toutes les **13 levées**.

*Comment peut-on en être certain ?*

**À SANS ATOUT** c'est relativement simple. Il suffit en effet de détenir dans son camp **33 H (donc au maximum 1 AS manquant)** pour le **PETIT CHELEM** et **37 H (donc tous les AS)** pour le **GRAND CHELEM**.

Force du Répondant	Force des 2 mains	Réponse et contrat souhaitable
16 - 17 H	31 - 34 H	<b>4SA</b> proposition de <b>PETIT CHELEM</b> L'OUVREUR passe avec 15-16 H et annonce <b>6SA</b> avec 17 H
18 - 19 H	33 - 36 H	Annoncer <b>6SA</b> (PETIT CHELEM)
20 - 21 H	35 - 38 H	<b>5SA</b> proposition de <b>GRAND CHELEM</b> L'OUVREUR annonce <b>6SA</b> 15-16 H et <b>7SA</b> (GRAND CHELEM) avec 17 H
22 H ou +	37 H ou +	Annoncer <b>7SA</b> (GRAND CHELEM)

# Bridge au Mas de la Borgne

## Initiation au bridge

page 20

**Attention** : La séquence **1SA > 4SA** est toujours quantitative (16-17 H).

**Pour demander les AS il faut :**

> **Commencer** par le STAYMAN ou le TEXAS et dire ensuite **4SA**,

> **ou utiliser** la convention **4T Gerber** si on a convenu de son utilisation avec son PARTENAIRE. **Les réponses sont :**

0 AS	1 AS	2 AS	3 AS
<b>4K</b>	<b>4C</b>	<b>4P</b>	<b>4SA</b>

Si on poursuit par **5T** c'est une demande des ROIS.

**À LA COULEUR** c'est plus complexe. Il faut non seulement connaître les AS, mais aussi être certain **de ne pas perdre 2 levées à l'entame**.

Lorsque la couleur d'atout est connue (*par exemple 1C > 3C*) l'annonce d'une autre couleur indique un **CONTRÔLE (AS ou ROI / CHICANE ou SINGLETON)**. On commence toujours par la couleur la plus économique. Si on **saute une couleur**, cela signifie qu'on ne la contrôle pas. (*dans l'exemple cidessus, l'annonce de 4T indique qu'on contrôle les Trèfles mais pas les Piques*)

Si un contrôle manque on s'arrête à la manche (*ici 4C*). **Avec tous les contrôles on demande les AS par 4SA BLAKWOOD.**

**Les réponses classiques dites «modernes» sont :**

3 ou 0 AS	4 ou 1 AS	2 AS	2 AS et le ROI d'atout
<b>5T</b>	<b>5K</b>	<b>5C</b>	<b>5P</b>

**Attention** : d'autres réponses existent pour montrer une chicane. Retenons en une, **5SA = 2 AS** et **une CHICANE**.

Après avoir demandé les AS, si on pense avoir une chance de GRAND CHELEM, on peut demander les ROIS par **5SA BLAKWOOD**.

**Les réponses sont :**

3 ou 0 ROIS	4 ou 1 ROIS	2 ROIS	2 ROIS et la DAME d'atout
<b>6T</b>	<b>6K</b>	<b>6C</b>	<b>6P</b>

Une variante très utilisée est le **Blakwood 5 clés (les 4 As et le Roi d'atout)**. La réponse **5P** montrera donc **2 clés et la Dame d'atout**.