



LEBEL BRIDGE

LA MAJEURE
CINQUIÈME

Édition spéciale

LE NOUVEAU
STANDARD FRANÇAIS

éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

LA MAJEURE CINQUIÈME

édition spéciale

LE NOUVEAU
STANDARD FRANÇAIS

éditions du
ROCHER

Tous droits de traduction, d'adaptation
et de reproduction réservés pour tous pays.

© 2015, Groupe Artège

Éditions du Rocher

28, rue Comte Félix Gastaldi - BP 521 - 98015 Monaco

www.editionsdurocher.fr

ISBN : 978-2-268-07762-8

ISBN pdf : 978-2-268-08123-6

La **Majeure cinquième** est destinée à tous ceux qui s'intéressent au bridge et désirent **bien enchérir**.

La nouvelle **édition spéciale**, nettement **plus accessible** grâce à une présentation plus « visuelle » à l'aide de nombreuses **Fiches d'exemples**, permettra aux bridgeurs **peu expérimentés** de se sentir à l'aise dès les premiers chapitres.

Les **conseils** et **conventions** pour **joueurs expérimentés** sont traités séparément à la fin du livre, ainsi que les **chelems**.

Attendez d'avoir bien assimilé les notions apprises, pour commencer leur lecture.

Quel que soit votre niveau, vous pourrez ainsi enchérir à la table avec un **maximum d'efficacité**.

Michel Lebel

I

LES ENCHÈRES À DEUX

L'OBJECTIF DES ENCHÈRES

Les enchères ont pour but de vous faire découvrir **le meilleur contrat au bon palier**. Elles vous permettent d'évaluer la force combinée de vos deux jeux.

L'OBJECTIF N° 1 DES ENCHÈRES

L'objectif n° 1 des enchères est de trouver une majeure **commune** de **8** cartes et plus.

C'est à dire un fit de **8** cartes en majeure.

Le succès de la Majeure 5^e est lié à l'objectif n° 1 : dès que votre partenaire ouvre d'1 ♥ ou d'1 ♠, vous savez que le bon **contrat** est à ♥ ou à ♠, dès que vous possédez **3** cartes dans la couleur (plus de **50 %** des cas).

9

Cette simplification des enchères est une des raisons du succès de la **Majeure 5^e**, qui a été adoptée par plusieurs millions de bridgeurs dans le monde.

La Majeure 5^e est le plus simple et le plus efficace des systèmes naturels.

Vous pouvez jouer la Majeure 5^e dans le monde entier, elle a été traduite en 26 langues.

LA NATURE DU CONTRAT

Vous devez pour commencer **trouver la nature du contrat**.
Vous savez que l'objectif n° 1 des enchères est de trouver un fit d'au moins 8 cartes à ♥ ou à ♠.

Si vous n'avez pas trouvé un fit en majeure – avec au minimum un espoir de manche – recherchez la manche à 3 SA.

L'objectif n° 2 →

sans fit en majeure recherchez la manche à 3 SA.

• **Et les manches en mineures ?**

Regardons ensemble le tableau suivant :

NOMBRE DE POINTS POUR LA MANCHE

- | | | |
|-------------------|---|--------------|
| • Pour 4 ♥ et 4 ♠ | → | 27 points DH |
| • Pour 3 SA | → | 25 points H |
| • Pour 5 ♣ et 5 ♦ | → | 30 points DH |

Ce tableau vous montre qu'il faut un minimum de **30 points DH** pour gagner la manche à 5 ♣ ou 5 ♦ ! Il est donc très difficile de gagner une manche en mineure.

Pour terminer **trois conseils** pour bien enchérir :

- 1– **Évitez** de dépasser le palier de 3 SA, avec un fit à ♣ ou à ♦.
- 2– **Annoncez** directement le contrat final, dès que vous avez obtenu assez de renseignements.
Inutile de trop renseigner vos adversaires.
- 3– **Donnez la priorité à la recherche de la meilleure manche** par rapport aux enchères de chelem.

LES OUVERTURES

LES BASES DE LA MAJEURE CINQUIÈME

Si l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ garantit toujours un minimum de 5 cartes – la **Majeure cinquième** – certains changements sont intervenus dès l'ouverture :

1. L'ouverture d'1 à la couleur se fait avec un jeu régulier, à partir de **12** points H.
2. L'ouverture d'1 sans-atout montre un jeu régulier de **15 à 17** points H.
3. L'ouverture de 2 ♥ ou de 2 ♠ montre un unicolore **6^e** robuste et **6 à 10** points H →
c'est le 2 MAJEUR FAIBLE.
4. Le 2 MAJEUR FAIBLE a modifié les ouvertures **fortes** au niveau de **2** :
 - 2 ♣ = 2 fort indéterminé
 - 2 ♦ = forcing de manche
 - 2 SA = **20** ou **21** points H et un jeu régulier

11

Les **2** ouvertures forcing de la
Majeure cinquième :

- 2 ♣ Fort indéterminé
- 2 ♦ Forcing de manche

TABLEAU DES OUVERTURES

1 ♣/1 ♦

3 CARTES minimum
de 12 H ou 14 DH à 23 DH

1 ♥/1 ♠

5 CARTES minimum
de 12 H ou 14 DH à 23 DH

1 SA

de 15 à 17 H
Un jeu régulier sans majeure 5^e

2 ♣

Forcing pour 1 tour
● 2 Fort à ♣-♦-♥-♠ → 20 à 23 DH
● Super 2 SA → 22-23 H

2 ♦

Forcing de manche
A partir de 24 H ou de 24 DH
Toutes distributions

2 ♥/2 ♠

2 FAIBLE → de 6 à 10 H
Robuste majeure 6^e
Tenez compte des vulnérabilités en présence

2 SA

20 ou 21 H – Jeu régulier
Pas de majeure 5^e

LES 3 RÈGLES DE BASE DE LA MAJEURE CINQUIÈME

- 1 Avec une **majeure cinquième** → ouvrez d'1 ♥ ou d'1 ♠
- 2 **Sans** majeure cinquième → ouvrez d'1 sans-atout avec 15, 16 ou 17 points H et un jeu régulier
- 3 **Sans** majeure cinquième – si vous ne pouvez pas ouvrir d'1 SA → ouvrez de votre mineure la plus **longue**

AVANT D'OUVRIRE →

13

- Vérifiez que vous avez bien le minimum requis : 12 points H ou 14 points DH pour ouvrir d'1 à la couleur.
- N'oubliez pas la **priorité absolue** : l'ouverture de la **majeure cinquième**.
- Vérifiez également que votre ouverture est conforme aux 3 règles de base.
- **Attention →**

l'ouverture d'1 à la couleur va jusqu'à 23 points DH.

En effet certains jeux de 20 à 23 points DH ne peuvent pas être ouverts de 2 ♣ fort indéterminé (voir page 23).

L'OUVERTURE D'1 À LA COULEUR

L'ouverture d'1 à la couleur est de loin **l'ouverture la plus fréquente**.

Aujourd'hui, **l'ouverture à partir de 12 points H est devenue la règle**.

Si vous n'êtes pas encore très expérimenté, je vous conseille de vous y mettre progressivement et au début, tout du moins, de ne pas ouvrir avec 12 points H mal faits et une distribution 4-3-3-3.

La plupart du temps, vous aurez assez peu de problèmes au moment de l'ouverture en appliquant **les 2 règles de base** qui concernent les ouvertures d'1 à la couleur :

14

RAPPEL

1. Avec une majeure cinquième → ouvrez d'1 Cœur ou d'1 Pique.
2. Sans majeure cinquième → ouvrez de votre mineure la plus longue.

AVEC 2 COULEURS ÉGALES

Vous pouvez néanmoins avoir un problème au moment de l'ouverture lorsque vous possédez **deux couleurs d'égale longueur**.

Nous allons étudier les règles concernant le choix de votre ouverture dans **les deux cas suivants** :

1. AVEC MAJEURE CINQUIÈME
2. SANS MAJEURE CINQUIÈME

RÈGLES CONCERNANT LES OUVERTURES AVEC UNE MAJEURE CINQUIÈME

- ① Avec le même nombre de cartes à Pique et à Cœur (distribution 5-5 ou 6-6), **ouvrez toujours d'1 Pique.**
- ② Avec un bicolore majeur/mineur :
 - en cas d'égalité, **ouvrez de la majeure,**
 - si votre mineure est plus longue, **ouvrez de la majeure** à moins de posséder **un jeu très fort.**

Bien sûr, si votre majeure est plus longue que votre mineure, vous n'aurez pas de problème **pour ouvrir d'1 Cœur ou d'1 Pique.**

Vous verrez par la suite qu'il faut **un strict minimum de 18 points DH** pour ouvrir d'une couleur mineure avec une majeure cinquième.

• **Attention !** Si vous ouvrez d'1 Trèfle ou d'1 Carreau avec une ouverture faible ou moyenne, vous risquez de **ne pas avoir la possibilité d'annoncer votre majeure au tour suivant.**

♠ R V 8 7 4
♥ R D V 10 2
♦ A V 7
♣ –

Ouvrez toujours d'1 ♠
avec **un 5-5 majeure.**

♠ A 10 8 7 3
♥ –
♦ A D 9 8 7 2
♣ V 4

Ouvrez également d'1 ♠
Priorité à la majeure 5^e
avec un jeu faible.

♠ A V 10 9 7
 ♥ –
 ♦ A R V 10 8 7
 ♣ A 3

Vous possédez **un très puissant bicolore 6-5**. Ouvrez d'1 ♦, vous aurez toujours la possibilité avec un jeu aussi fort de nommer les Piques au tour suivant.

UN CAS PARTICULIER : LE BICOLORE NOIR

Le bicolore noir – **5 Trèfles et 5 Piques** – doit être ouvert d'1 Pique pour les deux raisons suivantes :

- ① **L'ouverture d'1 Pique, nettement plus agressive, est plus gênante pour les adversaires.**
- ② En ouvrant d'1 Pique, **vous ne pourrez plus passer à côté d'un contrat** à Pique.

En effet, si vous ouvrez d'1 Trèfle avec un bicolore faible, vous prenez le risque de ne pas avoir une force suffisante pour **nommer vos Piques en enchères compétitives**.

16

Ouvrez d'1 Pique les deux jeux suivants :

♠ A D 10 8 6
 ♥ 5
 ♦ D 3
 ♣ R D 9 8 7

♠ R V 8 6 2
 ♥ A 3
 ♦ 6
 ♣ A 10 8 7 4

• **Une exception** : avec un jeu très puissant et une belle couleur à Trèfle, vous pouvez ouvrir d'1 Trèfle :

♠ A D V 10 3
 ♥ V
 ♦ R 9
 ♣ A R V 9 7

Ouvrez d'1 ♣

RÈGLES CONCERNANT LES OUVERTURES MINEURES

- ① Avec les 2 mineures – **au moins quatrièmes** :
ouvrez toujours d'1 Carreau.
- ② Avec **3** cartes à Trèfle et **3** cartes à Carreau :
ouvrez toujours d'1 Trèfle.

Voici trois exemples :

♠	8
♥	A V
♦	R D 9 8 6
♣	A D 7 3 2

Ouvrez d'1 Carreau

♠	A V 5
♥	A 8
♦	R V 9 7
♣	A D 8 3

Ouvrez d'1 Carreau

♠	A 7 3
♥	R V 9 2
♦	R 7 2
♣	V 10 4

Ouvrez d'1 Trèfle

17

UN CONSEIL ⇒

Appliquez strictement les règles concernant les ouvertures mineures, n'écoutez pas ceux qui vous disent de procéder autrement.

Si vous ouvrez par exemple d'1 Trèfle avec 4 Carreaux et 4 Trèfles ou d'1 Carreau avec 3 Trèfles et 3 Carreaux, vous risquez de fausser complètement la suite des enchères, particulièrement si le camp de la défense se manifeste.

En effet, la **Majeure cinquième** est un système particulièrement précis et une fausse ouverture peut provoquer un résultat désastreux.

Voici deux autres exemples d'ouvertures mineures :

♠ R D 8 6
♥ A V 7 2
♦ R 10 2
♣ 9 8

Ouvrez d'1 Carreau

♠ A 7 2
♥ 5
♦ R D 8 6
♣ A V 9 7 2

Ouvrez d'1 Trèfle

Attention : l'ouverture d'1 Carreau peut se faire à partir de 3 cartes

- L'ouverture avec un tricolore 4-4-4-1

- ① Avec un **singleton mineur** → ouvrez de l'autre mineure
- ② Avec un **singleton majeur** → ouvrez d'1 Carreau

18

- L'ouverture d'1 Carreau avec un minimum de 4 cartes :

Le **Carreau quatrième**, qui oblige à ouvrir d'1 Trèfle **avec 2 cartes**, est une **dérogation** par rapport au Standard de la **Majeure cinquième**.

♠ A R 10 5
♥ A 10 8 2
♦ D 7 3
♣ V 10

Ouvrez **d'1 Trèfle**, si vous jouez le **Carreau quatrième**. Cette dérogation au Standard doit être **alertée**.

L'OUVERTURE D'1 SANS-ATOUT

– 15-16-17 POINTS H –

L'ouverture, à partir de 12 points H réguliers a modifié légèrement la force de l'ouverture d'1 sans-atout. Aujourd'hui, on ouvre d'1 sans-atout **de 15 à 17 points H**.

Voici les trois distributions classiques :

4-3-3-3 4-4-3-2 **5-3-3-2** avec **une mineure cinquième**.

Une majorité de joueurs français excluent de leur système l'ouverture d'1 sans-atout avec une majeure cinquième.

La présence d'un petit doubleton – sans honneur – n'est en aucun cas une contre-indication à l'ouverture d'1 sans-atout.

Voici 3 exemples d'ouverture d'1 sans-atout :

♠	A D 10 8
♥	R V 6
♦	A V 5
♣	10 8 4

♠	A D 8 2
♥	R D 7 5
♦	5 3
♣	A D 10

♠	R 10 8
♥	A 10 9
♦	R D V 9 8
♣	R 5

Le premier jeu comporte 15 points H réguliers, *le second* 17 points H et un petit doubleton *et le troisième* 16 points H et une belle mineure cinquième.

ATTENTION

Cette baisse d'environ 1 point de l'ouverture d'1 sans-atout **modifie les réponses sur l'ouverture**.

Ouvrez d'1 sans-atout avec un jeu régulier de 15 à 17 points H, sans majeure cinquième.

LE 2 FAIBLE : 2 CŒURS, 2 PIQUES

Entre de bonnes mains, le **2 Faible** est **une arme extrêmement efficace**. Le 2 Faible est aujourd'hui joué par la grande majorité des bridgeurs, il fait partie du **Standard Lebel**.

Le **2 Majeur Faible** est une ouverture à la fois **agressive** et **précise** :

AGRESSIVE ⇒ elle est particulièrement gênante pour les adversaires qui doivent, pour intervenir, se manifester à un palier élevé.

PRÉCISE ⇒ si vous appliquez strictement les règles, l'ouverture de 2 Faible permet de demander très rapidement d'excellents contrats de manche ou de chelem.

20

Voici les deux conditions pour ouvrir d'un 2 Faible :

- ① Posséder une robuste majeure sixième.
 - ② Ne pas avoir une « valeur d'ouverture ».
- Le 2 Faible va environ de 6 à 10 points H.

Voici deux exemples d'ouverture de 2 Faible :

♠ R D V 10 6 3
♥ 5
♦ R 9 8
♣ 7 3 2

Ouvrez de **2 Piques**

♠ 5
♥ A R 10 8 6 4
♦ 10 7 3
♣ V 5 2

Ouvrez de **2 Cœurs**