

LEBEL
BRIDGE

**La mini
majeure 5^e**

Nouvelle génération



MICHEL LEBEL

**La MINI
majeure 5^e**

**nouvelle
génération**

LES ENCHÈRES DE BASE

LE CAMP DE L'OUVREUR

1	Tableau des ouvertures	5
2	Les ouvertures	6
3	La première réponse	10
4	Réponses sur 1 SA	16
5	Réponses sur 2 SA	20
6	Réponses sur 2 ♥ et 2 ♠ Faible	22
7	Les ouvertures forcing	24
8	Drury et sauts fittés	26
9	Deuxième enchère de l'ouvreur	28
10	Les enchères d'essai	34
11	Deuxième enchère du répondant	36
12	Les conventions du répondant	38

LE CAMP DE LA DÉFENSE

13	Les interventions	42
14	Réponses aux interventions	44
15	Les bicolores précisés	48
16	Les interventions sur 1 SA - Le Landy	50
17	La défense contre le 2 faible	52
	ENCHÈRES COMPÉTITIVES ET CHELEMS	55

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 À 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 OUVERTURES

- La priorité absolue → l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ avec 5 cartes.

Les 3 règles de base de la majeure 5^e permettent de bien comprendre les ouvertures au niveau de 1.

LES 3 RÈGLES DE BASE

- ① Avec une majeure 5^e → ouvrez d'1 ♥ ou d'1 ♠.
- ② Sans majeure 5^e → ouvrez d'1 SA avec 15, 16 ou 17 points H et un jeu régulier.
- ③ Dans les autres cas → ouvrez d'1 ♣ ou d'1 ♦, votre mineure la plus longue.

6

AVANT D'OUVRIR ⇒

- Vérifiez que vous avez bien le strict minimum requis : 12 points H ou 14 points DH pour ouvrir d'1 à la couleur.
- Vérifiez que votre ouverture est conforme aux 3 règles de base.
- N'oubliez pas les ouvertures de 2 ♥ et de 2 ♠ Faible.
- Pensez aux deux ouvertures forcing → 2 ♣ et 2 ♦.
- Ouvrez de 1 à la couleur → avec les jeux de 20 à 23 points DH qui ne correspondent pas à une ouverture de 2 ♣ fort indéterminé.

L'OUVERTURE D'1 À LA COULEUR

C'est la **plus fréquente** : elle va de 12 points H ou 14 points DH jusqu'à parfois 23 points DH.

LES 3 RÈGLES

- ① Avec un **BICOLORE** → ouvrez de la plus **longue**.
En cas **d'égalité** ouvrez de la **plus chère**.
- ② Avec 4 cartes à ♣ et 4 cartes à ♦ : ouvrez d'1 ♦.
- ③ Avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦ : ouvrez **toujours** d'1 ♣
– distribution 4-3-3-3.

Voici deux exemples :

♠ A V 5
♥ D 5
♦ A R 8 2
♣ A 10 9 3

Ouvrez d'1 ♦

♠ D 10 7 3
♥ D 9 8
♦ A R 3
♣ V 10 5

Ouvrez d'1 ♣

7

LE BICOLORE MAJEUR-MINEUR

- En cas d'égalité → ouvrez de la **majeure**.
- Avec une mineure 6^e et une majeure 5^e → ouvrez de la **majeure 5^e** – à moins de posséder un jeu **très** fort.

• Un conseil ⇒

Ouvrez d'1 ♠ avec un bicolore noir – 5 cartes à ♠ + 5 cartes à ♣ – à moins de posséder un jeu très fort.

- L'ouverture d'1 ♠ très **agressive** est plus **gênante** pour vos adversaires.
Elle permet également de ne pas passer à côté d'un **bon contrat** à ♠.

L'OUVERTURE D'1 SA (15 à 17 H)

C'est une ouverture **très précise** qui montre un jeu régulier **sans majeure 5^e** et **15, 16 ou 17** points H.

• Deux conseils ⇒

- 1 - **Soyez strict dans le compte des points** au moment de l'ouverture.
- 2 - Ouvrez d'1 SA, même avec **un petit doubleton**.

Note ♥♥

Vous pouvez ouvrir d'1 SA avec une mineure 6^e (6-3-2-2) ou avec une distribution 5-4-2-2 et bien sûr une mineure 5^e.

LE 2 FAIBLE ⇒ 2 ♥ ET 2 ♠

Le 2 Faible est une ouverture **agressive et précise**.

8

LES 2 CONDITIONS POUR OUVRIR DE 2 ♥ OU 2 ♠

- ① Posséder une **robuste majeure 6^e**.
- ② Ne pas avoir une valeur d'ouverture → 6 à 10 points H.

• Trois conseils ⇒

- **Accordez** de l'importance aux **cartes intermédiaires** (10, 9, 8).
- **Tenez compte** des **vulnérabilités** en présence.
- **N'ouvrez pas** d'un 2 Faible avec **l'autre majeure 4^e**.

♠ 9
♥ A R 10 8 7 5
♦ 9 8 3
♣ D 10 4

Ouvrez de 2 ♥

♠ R D V 10 8 6
♥ 7 2
♦ V 10 9
♣ 8 4

Ouvrez de 2 ♠

L'OUVERTURE DE 2 SA

Ouvrez de 2 SA avec un jeu **régulier** de **20** ou **21** points H sans **majeure 5^e**, même avec **un petit doubleton**.

LE 2 ♣ FORT INDÉTERMINÉ

L'ouverture de 2 ♣ **fort indéterminé** – **forcing pour 1 tour** – permet d'annoncer **des jeux forts** :

- de **20** à **23** points DH avec une très robuste couleur **6^e** à ♣, ♦, ♥ ou ♠
- avec **20** à **22** points H et **une belle majeure 5^e**
- avec **22-23** points H et un jeu régulier :
c'est le **SUPER 2 SA**

♥♥ Vous pouvez également ouvrir de 2 ♣ avec un très puissant **bicolore majeur 5-5**.

9

LE 2 ♦ FORCING DE MANCHE

Ouvrez de 2 ♦ **forcing de manche** :

- à partir de **24** points H et un jeu **régulier**
- à partir de **24** points DH et un jeu **irrégulier** – toutes distributions

Après l'ouverture de 2 ♦ → les 2 partenaires ont l'obligation de poursuivre les enchères **jusqu'à la manche**.

- Aujourd'hui en **majeure 5^e** il y a 2 ouvertures forcing → 2 ♣ fort indéterminé et 2 ♦ forcing de manche