

LEBEL BRIDGE

Le mémento du bridge

Le standard Lebel

 éditions du
ROCHER

I	NOUVELLE SUPER MAJEURE 5^e	
1	Les ouvertures	2
2	La 1 ^{re} réponse	6
3	Les réponses sur 1 SA	10
4	Les réponses sur 2 SA	14
5	Réponses sur les ouvertures au palier de 2	16
6	La 1 ^{re} redemande de l'ouvreur	20
7	Suites des enchères – Les conventions	24
8	Les interventions de base	28
9	Réponses aux interventions	30
10	Les autres interventions	32
11	Les réveils	36
12	Le Spoutnik	38
13	Le camp de l'ouvreur en compétitives	42
14	Les enchères de chelem	44
II	LE JEU AVEC LE MORT	47
III	LE JEU DE LA DÉFENSE	65

LES OUVERTURES

Les 3 règles de base permettent de bien comprendre les ouvertures **au niveau de 1**.

LA PRIORITÉ ABSOLUE → l'ouverture de la MAJEURE 5^e.

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 - **SINON** → ouvrez de votre **mineure la plus longue** :
1 ♣ ou 1 ♦.

2

AVANT D'OUVRIR

- Vérifiez que vous avez le 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** avec une robuste majeure **6^e** et 6 à 10 points H.

- Pensez aux deux ouvertures forcing :
 - 2 ♣ Fort indéterminé
 - 2 ♦ Forcing de manche

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 - **Ouvrez d'1 ♦** avec les 2 mineures **quatrièmes**.
- 3 - **Ouvrez d'1 ♣** avec 3 cartes à ♣ et 3 cartes à ♦ et une distribution 4-3-3-3.

LE BICOLORE MAJEUR-MINEUR

- **En cas d'égalité** → ouvrez de la **majeure**.
- **Avec une mineure 6^e et une majeure 5^e :**
 - ouvrez de votre **majeure 5^e** jusqu'à 18 points DH
 - ouvrez de votre mineure avec un jeu **très fort**.

AVEC UN BICOLORE NOIR ⇒

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 ♠ plus agressive est très gênante pour vos adversaires.

L'ouverture en **majeure** avec un jeu faible ou moyen permet de ne pas passer à **côté d'un contrat en majeure**.

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.**

4

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.

3 CONSEILS ⇒

- **Accordez** de l'importance aux **cartes intermédiaires** (10, 9).
- **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**.

5

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**.

LA 1^{re} RÉPONSE

3 SORTES DE RÉPONSES

- ① Le changement de couleur
- ② Le soutien
- ③ Les réponses à sans-atout

Seul un changement de couleur oblige l'ouvreur à re-parler : il s'agit d'une **réponse forcing**.

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

Le nombre de points pour demander une manche :

- Pour 3 SA → 25 points H
- Pour 4 ♥ ou 4 ♠ → 27 points DH

6

Les 2 priorités →

- Le soutien direct à 2 ♥ ou 2 ♠ avec 3 atouts et un jeu faible.
- L'annonce d'une majeure en 1 sur 1.

LE CHANGEMENT DE COULEUR

Le changement de couleur n'a pas de **limite supérieure**.

VOICI LES CONDITIONS MINIMUM →

- Pour une réponse en 1 SUR 1 : 6 points H ou DH
 - Pour une réponse en 2 SUR 1 : 11 points H ou 10 points H et une bonne couleur 5^e.
- La réponse de 2 ♥ sur 1 ♠ garantit un minimum de 5 cartes.

VOUS DÉTENEZ DEUX COULEURS

LES 3 RÈGLES

- ① **Nommez la plus longue**
- ② Avec 2 couleurs 5^e → **la plus chère**
- ③ Avec 2 couleurs 4^e → **la plus économique**

Deux exceptions importantes →

- Sur 1 ♣ : nommez en priorité une **majeure 4^e**
- Sur 1 ♦ et 1 ♥ : **priorité à l'annonce d'une majeure 4^e** en 1 sur 1 jusqu'à **11 points H**.

LE SOUTIEN

Une couleur est jouable dès qu'un des deux joueurs connaît un minimum de **8 cartes** entre les **2 mains**.

Ouverture 1 ♥ ou 1 ♠ → **soutenez à partir de 3 cartes**

- Pour soutenir une ouverture mineure → il faut un minimum de **5 cartes**.

LE SOUTIEN DES OUVERTURES MAJEURES

Évaluez votre jeu en points de soutien → **les points S**

En face d'une ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ le quatrième atout est une nette plus-value.

- Ajoutez 1 point **S** pour chaque atout à partir du **4^e**.
- À partir de 4 atouts comptez :
 - 3 points S pour un singleton
 - 5 points S pour une chicane

LE SOUTIEN DIRECT

- 1 - Le soutien simple → 6 à 10 points S
- 2 - Le soutien avec saut → 11-12 points S
- 3 - Le soutien à 4 ♥ ou 4 ♠ → 13 à 15 points S et un minimum de 4 atouts.

Deux conseils →

- Pour retrouver un fit 4-4 à ♥ ou à ♠ : ne donnez pas un soutien direct en mineure avec une majeure 4^e.
- Pour ne pas manquer un chelem : ne donnez pas un soutien direct en majeure avec un jeu fort ⇒ faites un changement de couleur à partir de 13 points H ou 11 points H et une belle couleur 5^e.

LES SPLINTERS SUR 1 ♥ ET 1 ♠

Les réponses **Splinters** sont très efficaces

- Elles indiquent sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ :
 - la valeur d'un bon soutien à 4 ♥ ou 4 ♠
 - un minimum de 4 atouts
 - une **courte**, singleton ou chicane

① Le Splinter classique ♥♥

4 ♣	= courte à ♣
4 ♦	= courte à ♦

② Le Splinter en Texas ♥♥♥

3 SA	= courte à ♣
4 ♣	= courte à ♦
4 ♦	= courte dans l'autre majeure

LES RÉPONSES PAR SANS-ATOÛT

LA RÉPONSE D'1 SA $\Rightarrow$ 6 à 10 H

La réponse d'1 SA est **artificielle** et **non forcing**

La réponse d'1 SA est une véritable «**roue de secours**» en l'absence d'autres possibilités $\rightarrow$ soutien ou changement de couleur.

- **Une exception** $\rightarrow$ sur l'ouverture d'1 ♣, la réponse d'1 SA montre **un jeu régulier de 8 à 10 points H**, sans **majeure 4^e**.

LA RÉPONSE DE 2 SA $\Rightarrow$ 11-12 H

C'est une réponse **naturelle** avec une distribution régulière et des **arrêts** dans les couleurs non annoncées. Elle dénie une majeure **4^e** annonçable en **1 sur 1**.

LA RÉPONSE DE 3 SA $\Rightarrow$ 13-15 H ou 12 bien faits

C'est une réponse naturelle – comme celle de 2 SA – elle dénie une **majeure 4^e**.

♥♥ LE 2 SA FITTÉ $\Rightarrow$

La réponse de 2 SA sur l'ouverture d'1 ♥ ou d'1 ♠ est de plus en plus utilisée avec un soutien de **3 cartes** dans la **majeure** d'ouverture.

La réponse de 2 SA Fitté indique $\rightarrow$

- **un soutien de 3 cartes dans la majeure**
- **une valeur de 11 ou 12 points S**

Avec le 2 SA Fitté : les soutiens directs à 3 ♥ ou à 3 ♠ garantissent **un minimum de 4 cartes**.