

LEBEL BRIDGE

**La majeure 5^e
compact**

Nouvelle génération



éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

La MAJEURE 5^e
COMPACT

Nouvelle génération

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

© 2011, Groupe Artège
Éditions du Rocher
28, rue Comte Félix Gastaldi
BP 521
98015 Monaco
www.editionsdurocher.fr
ISBN : 978-2-268-07192-3
ISBN pdf : 978-2-268-00313-9

ENCHÈRES DE BASE

LES POINTS DH

Le compte des points est **obligatoire** au moment de faire votre première enchère.

Le **compte des points DH** est le plus simple pour évaluer votre jeu.

LES POINTS H

Les points d'honneur - H - donnent la valeur des quatre honneurs les plus forts.

AS	= 4	VALEUR EN POINTS H
ROI	= 3	
DAME	= 2	
VALET	= 1	

6

Le 10 est également un honneur, il peut être une **plus-value** mais il ne possède pas une valeur en points H.

LES POINTS D

Les points de distribution - D - permettent de mesurer la valeur **des jeux irréguliers**.

CHICANE = 3 → 0 **carte** dans une couleur

SINGLETON = 2 → 1 **carte** dans une couleur

DOUBLETON = 1 → 2 **cartes** dans une couleur

LE BONUS → Ajoutez 1 point D pour une couleur 6^e + 1 point D par carte supplémentaire.

• Additionnez vos points pour évaluer votre jeu ⇒

POINTS DH = points H + points D

POUR OUVRIR

Pour ouvrir de 1 à la couleur → il faut un minimum de 12 points H ou de 14 points DH

Les honneurs secs

Les honneurs secs diminuent légèrement la valeur d'un jeu au moment de l'ouverture.

Comptez →

3 points DH pour un Roi sec

2 points DH pour une Dame ou un Valet sec

Attention : l'ouverture d'1 à la couleur est obligatoire à partir de **12 points H**, même avec un honneur sec.

7

LES PLUS-VALUES

- **A sans-atout** : la présence de plusieurs **cartes intermédiaires** (10,9) avec une séquence constitue une plus value, ainsi que la possession d'une **belle mineure 5^e** ou **6^e**.
- **A l'atout** : vous devez accorder une plus-value d'un point lorsque vous possédez un **bicolore** - deux couleurs **au moins 5-5** - avec des honneurs concentrés dans les deux couleurs.

Les jeux réguliers et les jeux irréguliers →

- **Un jeu est régulier** s'il a au maximum 1 point **D** et pas de majeure **5^e**.
- **Un jeu est irrégulier** s'il possède **au minimum 2 points D** ou une majeure **5^e**.

LES OUVERTURES

LES BASES DE LA MAJEURE CINQUIÈME

Les 3 règles de base de la Majeure cinquième permettent de bien comprendre les ouvertures au niveau de 1.

LES 3 RÈGLES DE BASE

- 1** Avec une **majeure cinquième** →
ouvrez d'1 ♥ ou d'1 ♠
- 2** **Sans** majeure cinquième →
ouvrez d'1 **SA** 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 →

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

Depuis plusieurs années, certains changements sont intervenus dès l'ouverture.

Ces changements modifient – légèrement – les ouvertures que vous avez pu étudier auparavant :

1. L'ouverture de **1** à la couleur se fait à partir de **12** points H avec un jeu régulier et va jusqu'à **23** points DH.
2. L'ouverture d'**1 SA** 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. L'adoption du 2 FAIBLE à **♥** et à **♠** 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

Les **2** ouvertures forcing de la **Majeure 5^e** :

- ① **2 ♣** Fort indéterminé
- ② **2 ♦** Forcing de manche