

Bridge 1ère année :

Ouvertures possible : 1♥, 1♠ ou 1SA.

On ouvre à 1♥, 1♠ avec 12 H, et 5 cartes dans la couleur (pas de maximum cette année)

ou à Sans Atout (les jeux seront réguliers = au moins 2 cartes dans chaque couleur) :

à 1SA avec 15-17H.

Réponses à l'ouverture de 1SA :

Sans 6 cartes dans une Majeure :

Moins de 8 points : on passe

10-15 points : 3 SA

18 - 19 points : 6 SA

Avec 6 cartes dans une Majeure :

Moins de 8 points : 2M

12-15 points : 4 M

18 - 19 points : 6M

Remarque : les paliers intermédiaires servent de propositions pour jouer un contrat supérieur

Réponses à l'ouverture en Majeure (cette année seulement : on sera forcément fitté) 5-3 ou 6-2 minimum :

au palier de 2 avec 6-10 points

au palier de 3 pour faire une proposition de manche : avec 11-12 points

au palier de 4 avec les points de la manche : avec 13 - 20 points

au palier de 6 avec les points de la manche : avec 21 - points

Les enchères à quatre : (parfois interdites à la finale nationale)

Après une ouverture en Majeure, on peut intervenir à 1SA avec 16-18H

Le partenaire de chaque camps répondra en fonction de son jeu et de ses points et de ce qu'il sait.

Loi des levées total : lorsque les deux camps ont les points partagés (20-20), on peut enchérir au palier de son nombre total d'atouts : 10 atouts (5-5) = 10 levées.

Vulnérabilité: si on est vert, on ne perd que 50 points par levée de chute , alors que c'est 100 si on est rouge.

On contre si on est sûre de faire chuter le contrat, avec des levées sûres : attention à l'atout. En vert contre rouge, on peut intervenir (et risquer de perdre) plus facilement que rouge contre vert.

Les communications :

il faut commencer par jouer les honneurs de la main courtes

en troisième position, il faut aider son partenaire en jouant sa plus forte carte « utile ».

Entame :

sans atout : avec au moins 3 cartes équivalentes, dont un honneur, il faut entamer de la carte la plus forte de ces équivalentes, la « tête de séquence ».

L'entame d'un honneur promet les cartes justes en dessous, mais dénie l'honneur juste au dessus.

A l'atout, on entame d'un singleton en priorité, ou un tête de séquence est composée de deux cartes dont un honneur, ou de sa 4ème cartes de sa couleur la plus longue.

On n'entame pas sous un As (sauf à SA avec 5 cartes), on évite sous un roi, on peut entamer un atout.

Le jeu :

pour faire des levées supplémentaires :

- on peut faire des coupes de la main qui a le moins 'atouts (main courte). Couper avec les atouts de la main longue ne rapporte aucune levée supplémentaire.
- défausser une carte pour couper par la suite
- faire des levées de longueur (en faisant tomber les atouts avant si besoin)

Une impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer ! Mais si on le la fait pas, on n'a aucune chance de la réussir !!! : il faut jouer une petite carte vers la carte non maîtresse que l'on espère réaliser ; il faut que la carte maîtresse adverse soit placée juste avant notre carte non maîtresse pour que cela marche. Mais si on présente sa dame, on est presque certains que les adversaires vont la prendre du roi ou de l'as.