






# COURS 17

## Révision - SYNTHESE

### I. Si on révisait en prenant le cours 10

### II. Synthèse des cours : 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16

#### 1. Les valeurs distributionnelles

- a) Dès que le fit est avéré en Majeures essentiellement, on comptera ses points en HLD.
- b) Dans les couleurs autres que l'atout
  -  1 point pour 1 doubleton
  -  2 points pour 1 singleton
  -  3 points pour 1 chicane
- c) Dans la couleur d'Atout
  -  2 points pour le 9<sup>ème</sup> atout
  -  1 point pour tout atout supplémentaire

#### 2. Les ouvertures

##### a) Mineure

De 12H /13 HL à 23HL.

La meilleure mineure (sauf 3 ♣ ET 3 ♦ ouverture 1 ♣)

##### b) Première réponse du partenaire

- ★ Si 4 cartes dans les Majeures (♥ ou ♠) : les annoncer à partir de 6 HL sinon Passe
- ★ Si vous n'avez pas 4 cartes en majeures
  - 6 – 10HL → 1 SA sauf sur ouverture d'1 ♣ (8 – 10 HL)
  - 11 – (12) HL → 2 SA main régulière
  - (12) 13 – 15HL → 3 SA (ouverture sur ouverture)
- ★ Si vous avez un jeu irrégulier
  - 1 ♣ → 1 ♦ 5HL (à partir de)
  - 1 ♦ → 2 ♣ 11 à 12HL

##### c) Majeure

- ❖ **Condition** : 5 cartes et à partir de 12 à 13 HL
    - Le **répondant** donne le FIT dès qu'il possède 6HLD si moins il PASSE
  - ❖ **Si pas 3 cartes dans la couleur annoncée**
    - 1 SA de 5 à 10HL
    - Changement de couleur à partir de 11 à 12 HL
    - 3 SA à partir de 13/15 HL et main régulière
- Ouverture/ouverture

**NOUVEAU :**

- **Si FITTE avec 3 cartes et 11-12HL : 2 SA**

L'ouvreur corrigera obligatoirement à 3, 4 ou plus suivant ses points HLD.

- **Si FITTE avec 4 cartes et 11-12HL : il annonce au palier de 3**

OUVREUR	REPONDANT			
	6 - 10 HL	11 - 12 HL	13 - 15 HL	16 HL et +
1 ♣ ou 1 ♦ 12/13HL jusqu'à 23 HL	1SA sauf sur ouverture d'1♣ (8 – 10 HL)	2SA jeu régulier	3SA si jeu régulier	Changement de couleur dans une mineure en général
1 ♥ ou 1 ♠ 12/13HL jusqu'à 23 HL	Pas 3 cartes : 1SA Si 3 cartes : 2♥ ou 2♠	Si 3 cartes : 2SA Si 4 cartes : saut à 3♥ ou 3♠	Directement la manche si FITTE	
1 ou 2 SA reprendre le tableau du cours 10				

**III. Jeu de la carte**

**Principe** : on coupe de la main courte (main qui a le moins d'atouts). La coupe de la main longue n'apporte, en règle générale, aucune levée supplémentaire.

**Principe du jeu à l'atout** : Dès que le camp du déclarant a reçu l'entame, on prend 40s de réflexion pour décider si on va retirer tous les atouts adverses ou si le retrait des atouts doit être différé.

La réflexion sera largement aidée à la vue du Mort (doubleton ou pas, singleton ou pas, chicane ou pas) ou si une coupe est nécessaire afin de réaliser le contrat.