



COURS 11

SYNTHESE DES 10 COURS

Table des matières

- I. Distribution des cartes
 - Les Honneurs et les petites cartes
- II. Distribution des mains
- III. La table de décision
- IV. Les cartes maîtresses (CM)
- V. La marque
- VI. Côté court et côté long
- VII. Les Ouvertures à 1 et 2SA et la 1^{ère} réponse du répondant (partenaire)
- VIII. L'entame à SA
- IX. Attitude des joueurs placés en 2^{ème} et 3^{ème} position
- X. Les cartes équivalentes
- XI. Affranchissement des Honneurs
- XII. Levée de longueur
- XIII. Les grandes probabilités du Résidu
- XIV. Le point de Longueur
- XV. Le coup à blanc
- XVI. Les Impasses
- XVII. La défausse de la défense



I. Distribution des cartes : Les Honneurs et les petites cartes

Les Honneurs : AS (4) – ROI (3) – DAME (2) – VALET (1) – 10 POINTS D'HONNEUR (H)

Les petites cartes : 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

II. Distribution des mains

Répartition des cartes dans les 4 couleurs

➤ 4 3 3 3

➤ 4 4 3 2

➤ 5 3 3 2

On dit que cette main est **REGULIERE**

Une main irrégulière comportera :

➤ 2 doubletons

➤ 1 singleton

➤ 1 chicane

On dit que cette main est **IRREGULIERE**

III. La table de décision

Table de décision			
Nombre de points du camp	Contrat	Nombre de levées réalisables	Manche / Partiel
37-38-39-40	7 SA	13	Manche
33-34-35-36	6 SA	12	Manche
30-31-32	5 SA	11	Partiel
27-28-29	4 SA	10	Partiel
25-26	3 SA	9	Manche
23-24	2 SA	8	Partiel
20-21-22	1 SA	7	Partiel

IV. Les cartes maîtresses (CM)

Déclarant	A 3	R 5 3	A 7 4	R 8 3	R 5 3	R D 4
Mort	5 2	8 7 4	D 6 2	A V 2	D 6 2	A 6 5
CM	1	0	1	2	0	3

On dit qu'une carte est maîtresse quand le camp adverse ne possède pas de carte supérieure.

V. La marque

7 levées 40 + 50 = 90

8 levées 40 + 30 + 50 = 120

9 levées 40 + 30 + 30 + 50 = 150 manche réalisée et non demandée

Si la manche (à 3SA) est demandée et réalisée : 9 levées 100 + 300 = 400

(40+30+30) + 300 = 400

VI. Côté court et côté long

Le côté long : main qui possède le + de cartes dans la couleur

Le côté court : main qui possède le – de cartes dans la couleur

ATTENTION : vous devez d'abord jouer les H de la main courte

VII. Ouverture de 1 et 2SA en pts HL

TABLEAU DES REPONSES sur les ouvertures de 1 SA et 2 SA

OUVERTURE	REPONSES
15 – 16 – 17H 1SA JEU REGULIER	0 - 7HL PASSE 8HL (9HL) 2SA (9) 10 - 15HL 3SA 16 - 17HL 4SA 18 - 19HL 6 SA 20 - 21HL 5SA 22 - 25HL 7SA
20 – 21H 2SA JEU REGULIER	0 - 3HL PASSE 4 - 11HL 3SA 12HL 4SA 16 HL 5SA 13HL - 15 HL 6SA 17HL 7SA

VIII. L'entame à SA

C'est la première action de la défense pour faire chuter le contrat du déclarant.

- ❖ « Tête de séquence » commandée par un Honneur.
 - A R D – R D V – D V 10 – 10 9 8
- ❖ « 4^{ème} meilleure » (convention) : 4^{ème} carte en valeur de la couleur la + longue
- ❖ « Tête de rien » : 9 ou 8

IX. En 2^{ème} et 3^{ème} position

Il est conseillé le + souvent de ne pas monter en 2^{ème} position. « Le mouton »

Il est conseillé de monter le + souvent en 3^{ème} position. « Le lion »

Par convention, si le joueur placé en 3^{ème} position possède plusieurs cartes équivalentes, il fournira la plus PETITE.

X. Les cartes équivalentes

Les cartes qui se suivent (votre jeu étant combiné avec celui de votre partenaire) sont dites EQUIVALENTES.

L'affranchissement d'un ou plusieurs honneurs passe par le sacrifice d'une ou plusieurs cartes équivalentes.

XI. Affranchissement des Honneurs

L'affranchissement d'un ou plusieurs Honneurs passe par le sacrifice d'une ou plusieurs cartes équivalentes.

XII. Levée de longueur

Une levée de longueur peut être réalisée quand les adversaires ne fournissent plus dans cette longueur.

XIII. Le Résidu

C'est le nombre de cartes détenues par les adversaires.

Probabilités de répartition du résidu (à connaître)

Résidu Impair	3 cartes manquantes	2/1	78%
	5 cartes manquantes	3/2	68%
	7 cartes manquantes	4/3	64%
Résidu Pair	4 cartes manquantes	3/1	50%
	4 cartes manquantes	2/2	40%
	6 cartes manquantes	4/2	50%
	8 cartes manquantes	5/3	44%
	8 cartes manquantes	4/4	35%

XIV. Le point de Longueur

On ajoute un point de longueur à partir de la 5^{ème} carte dans une couleur :

D V 6 4 **3** +1 pt - D V 6 4 **3 2** +2 pts etc...

XV. Le coup à blanc

Objectif : lutter contre un mauvais partage.

Dans le coup à blanc lorsque vous jouez la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

XVI. Les Impasses

Il faut jouer une petite carte vers une carte non maîtresse.

Il faut que la carte maîtresse soit située dans la main du joueur placé devant celui qui possède la carte non maîtresse.

XVII. La défausse de la défense

Le contrat de la défense est imposé par le déclarant.

Il est important pour la défense de calculer le nombre de levées à réaliser afin de faire chuter le contrat.

Même principe pour le déclarant : visualiser les cartes maîtresses à la vue du mort et, en cours de jeu, la chute d'une carte peut changer le nombre de cartes maîtresses.

