



COURS 12

INTRODUCTION A L'ATOUT

A. Limite du jeu à SA

Exemple

♠ R V 4 3	
♥ R	
♦ A D 8 2	
♣ R V 10 5	
♠ 8	♠ 7 6 5
♥ D V 10 8 4	♥ A 7 6 5 3 2
♦ 10 6 5 4	♦ 7 3
♣ 9 7 4	♣ 8 6 2
♠ A D 10 9 2	
♥ 9	
♦ R V 9	
♣ A D 3	
SUD	

L'Atout : Couleur privilégiée qui l'emporte sur toutes les autres et qui permet de **couper***, lorsqu'on ne possède plus de carte dans la couleur demandée : même un petit *atout* est alors supérieur à n'importe quelle carte d'une autre couleur, même un As.

***COUPER** : c'est fournir un atout quand l'adversaire demande une couleur que l'on ne possède pas.

B. L'agrément d'une couleur d'atout en majeure

Au bridge, pour le bon déroulement des **enchères**, les **couleurs** sont hiérarchisées. La plus **chère** est ♠, suivie de ♥. Ces deux couleurs sont dites **Majeures (M)**. Puis viennent ♦ et enfin ♣, qui sont les couleurs **mineures (m)**. Au cours des enchères, une couleur plus chère que la précédente peut être annoncée au même **niveau**, mais une **couleur** moins chère élève obligatoirement le nombre de levées du **contrat**. Dans l'ordre, ♣<♦<♥<♠<SA = **Sans-Atout**, qui est la plus chère des **dénominations**. C'est le nombre de cartes détenues qui est important et non la qualité des cartes qui composent la couleur.

Quand l'ouvreur et son partenaire possèdent au moins 8 cartes à Cœur ou à Pique, on dit qu'ils ont un **FIT en majeure**.

Dès qu'un joueur sait que son camp a un FIT en majeure, il doit choisir cette couleur comme atout.

C. Les valeurs distributionnelles

Vous allez devoir retenir une nouvelle catégorie de points appelés **points de distribution ou points D**.

Quand le FIT en majeure est avéré c'est-à-dire que vous possédez 8 cartes au moins dans votre camp, vous pouvez ajouter à vos points d'Honneur (H) et de Longueur (L) les points de Distribution (D). Le total des points est nommé HLD.

Dans les couleurs autres que l'atout on compte (si le FIT est avéré) :

- 1 point D pour un doubleton
- 2 points D pour un singleton
- 3 points D pour une chicane

Dans la couleur d'atout on compte :

- 2 points D pour le 9^{ème} atout
- 1 point D pour tout atout supplémentaire au-delà du 9^{ème}.

Rappel :**Les mains**

Elles sont classées suivant la distribution dans l'une des catégories ci-dessous

- Nombre de cartes dans une couleur donnée :
 - **Chicane** : absence de la couleur ;
 - **Singleton** : une seule carte dans la couleur ;
 - **Doubleton** : exactement deux cartes dans la couleur ;
- Distribution :
 - **Main régulière** : main sans chicane, ni singleton possédant au plus un doubleton (ex. 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2) ;
 - **Main unicolore** : main comportant une couleur au moins sixième et pas d'autres couleurs au moins quatrième (ex. 6-3-2-2, etc.) ;
 - **Main bicolore** : main comportant une couleur au moins cinquième et une seule autre couleur au moins quatrième (5-4-2-2, 5-5-2-1, 6-4-2-1, etc.) ;
 - **Main tricolore** : main possédant trois couleurs au moins quatrièmes (4-4-4-1, 5-4-4-0) ;

Main
irrégulière

- ❖ On peut couper quand on ne possède pas de carte dans la couleur demandée.
- ❖ Est-on obligé de couper ?
 - En aucun cas. La seule obligation est de fournir une carte dans la couleur demandée quand on en possède une.
 - On peut également défausser si on n'a pas de carte de la couleur demandée et qu'on ne souhaite pas couper.
 - La surcoupe est également possible.
- ❖ Qu'est-ce que le FIT ?
 - To FIT : en adéquation, convenir, s'accorder avec, se compléter
 - Le FIT c'est posséder au moins 8 cartes dans la ligne du déclarant.
- ❖ La recherche du FIT est primordiale en majeures :
 - Exemple : Sur l'ouverture d'1 SA le répondant est certain que son camp a un FIT en Majeure dès qu'il possède :
Une MAJEURE de 6 cartes OU Deux MAJEURES de 5 cartes
- ❖ On coupe de la main courte afin de réaliser une ou plusieurs levées supplémentaire