



# COURS 8

## LES POINTS DE LONGUEUR ET LE COUP A BLANC

### I. Les points de longueur

L'ouverture de 1 SA promet 15 à 17HL.

Sur l'ouverture de 1 SA :

- De 0 à 7HL → Passe
- à 8 HL → 2 SA
- 9 HL → 3 SA

**Exemple** de calcul de points en H puis en HL :

A D 3	A R	A 9 3
V 8 2	R D V	10 6 4
A 5	D V 6 4 3	R V 5 4 3
A 8 6 4 3	A 10 2	V 5
15H	20H	9H
16HL	21HL	10HL

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

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

## II. LE COUP A BLANC

Il permet de lutter contre une mauvaise répartition du résidu et de garder le contrôle de la couleur, aide à l'affranchissement

### Exemple 1

♠ 6 4  
♥ A 4 2  
♦ A 7 6 5 2  
♣ 7 6 3

♠ V 10 9 7 5  
♥ 10 7 6  
♦ 9 8  
♣ R 10 8

♠ R 3 2  
♥ D V 9 8  
♦ D V 10  
♣ D 9 5

♠ A D 8  
♥ R 5 3  
♦ R 4 3  
♣ A V 4 2  
**SUD**

S	E	N	O
1 SA	-	2 SA	-
3 SA	fin		

### Exemple 2

♠ 6 4  
♥ 4 3 2  
♦ A 7 6 5 2  
♣ 7 6 3

♠ V 10 9 7 5  
♥ 10 7 6  
♦ 9 8  
♣ R 10 8

♠ R 3 2  
♥ D V 9 8  
♦ D V 10  
♣ D 9 5

♠ A D 8  
♥ A R 5  
♦ R 4 3  
♣ A V 4 2  
**SUD**

S	E	N	O
2 SA	-	3 SA	fin

Quand on joue la dernière carte de la main courte, la levée doit être remportée par la main longue.

