

COURS 3

3-1 LA MARQUE

1. Le contrat est réussi

Le camp du déclarant obtient :
40 points pour la 1^{ère} levée - 30 point pour les suivantes.

2. Le contrat est chuté

Le camp de la défense marque 50 points par levée de chute.

3. Score pour le déclarant

Score = **points par levée + prime de contrat réussi**

Seules les levées au-delà de 6 comptent

- ✓ **La Prime de contrat partiel à 1 et 2 SA** est de 50 pts.

7 levées $40 + 50 = 90$

8 levées $40 + 30 + 50 = 120$

- ✓ **La Prime de manche à 3 SA** est de 300 pts.

9 levées $100 + 300 = 400$

$(40+30+30) + 300=400$

3-2 Primes et paliers

- **Prime de partiel** : les contrats à 1SA OU 2SA sont des contrats partiels et leurs réussites donnent droit à une prime de **50 points**
- **Prime de manche** : à partir de 3SA, les contrats réussis donnent droit à une prime de manche de **300 points**

FORMULE

SCORE = Points de levées + Prime

- **Deux nouvelles primes :**

- **Prime de Petit Chelem**

Le contrat de 6SA donne droit à une prime de **500 points** en plus de la prime de manche.

- **Prime de Grand Chelem**

Le contrat de 7SA donne droit à une prime de **1000 points** en plus de la prime de manche.

Nombre de levées demandées	Nom du contrat	Type de contrat	Prime allouée
7 Levées	1 SA		
8 Levées	2 SA	Partielle	50
9 Levées	3 SA	Manche	300
10 Levées	4 SA		
11 Levées	5 SA		
12 Levées	6 SA	Petit Chelem	300+500=800
13 Levées	7 SA	Grand Chelem	300+1000=1300



3-3 COMMUNICATION

N	A	A R D	D V 10 2	A R D V
S	R D	V 10 5 2	A R	10 9 8 7 6

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

Pour réaliser toutes les cartes maîtresses (CM) d'une couleur bloquée :

- On joue toutes les CM de la main courte.
- On rentre dans la main longue par une CM d'une autre couleur.

3-4 QU'EST-CE QU'UNE MAIN REGULIERE ?

Répartition des cartes dans les 4 couleurs

- 4 3 3 3
- 4 4 3 2 **On dit que cette main est REGULIERE**
- 5 3 3 2

- ✓ La plus courte de ces 4 couleurs comporte au moins 2 cartes.
- ✓ La seconde couleur la plus courte comporte au moins 3 cartes.

Exemple : (MR = Main Régulière MI = Main Irrégulière)

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

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

♠	A 4 3	7 4 3	A 9 6 3
♥	R 9 6 3	A 9 7 6 3 2	7 4
♦	A D V 7 4	R D V	A D V 3 2
♣	7	9	6 5
	MI	MI	MI

