



COURS 21

REVISION - SYNTHÈSE des cours de 15 à 20

LES VALEURS DISTRIBUTIONNELLES

- a) Dès qu'un Fit est avéré (en Majeures notamment) on compte ses points en HLD.
- b) Dans les couleurs autres que l'Atout
 - + Chicane (pas de carte dans une couleur) = 3 points
 - + Singleton (une carte) = 2 points
 - + Doubleton (deux cartes) = 1 point
- c) Dans la couleur d'Atout
 - + Le neuvième atout du camp = 2 points
 - + 1 point par atout à partir du dixième

LA MARQUE

Seules les levées au-delà de 6 comptent.

- ✓ A trèfle ou à carreau (♣ ou ♦) = 20
- ✓ A cœur ou à pique (♥ ou ♠) = 30
- ✓ A sans-atout (SA) : La première levée = 40 ; Les suivantes = 30

Primes de manche et points		Vert	Rouge
En Mineure	11 levées	400	600
En Majeure	10 levées	420	520
SA	9 levées	400	600
Primes en partiel			
En Mineure	7 levées	20 + 50 = 70	
En Majeure	7 levées	30 + 50 = 80	
SA	7 levées	40 + 50 = 90	

Priorité est donnée aux contrats en majeure et SA avant de jouer en mineure.

LES OUVERTURES

a) En Mineure

Condition : 3 cartes et de 12H à 23HL

Ouvrir de la meilleure mineure (sauf 3 ♣ ET 3 ♦ ouverture d'1♠)

b) Première réponse du partenaire : **Priorité aux Majeures**

- ★ Si 4 cartes à ♥ ou ♠ : les annoncer à partir de 6HL 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 main régulière (ouverture sur ouverture)
- ★ Si vous avez un jeu irrégulier
 - 1 ♣ → 1 ♦ 5HL (à partir de)
 - 1 ♦ → 2 ♣ 12HL

Redemande de l'Ouvreur après une ouverture en mineure

Redemande : 2^{ème} enchère de l'ouvreur

Ouverture	Première réponse du Répondant	Redemande de l'ouvreur		
1♣ ou 1♦	1 SA (6-10 HL)	Dénie une majeure 4ème	Passe	Jusqu'à 13 HL
	2 SA (11-13 HL)		Passe	Jusqu'à 13 HL
	3 SA (14-15 HL)		3 SA (manche)	à 14HL
1♣ ou 1♦	4 cartes à ♥ ou à ♠ (à partir de 5HLD)	2♥ ou 2♠	13 à 16HLD	4 cartes au moins dans la majeure du répondant
		1 SA	12H à 15HL	Mains régulières - pas 4 cartes en Majeure
		2 SA	18H à 19 HL	

c) En Majeure

Condition : 5 cartes et de 12 H à 23HL

Si 5 cartes à ♥ ou à ♠ : ouvrir de la plus chère.

Le répondant doit donner le FIT dès qu'il possède 6HLD et au moins 3 cartes sinon il passe.

Soutiens simples du répondant après FIT

2 (♥ ou ♠) : 6-10 HLD et 3 atouts

2SA fitté : 11-12 HLD et 3 atouts exactement

3 (♥ ou ♠) : 11-12 HLD et 4 atouts

4 (♥ ou ♠) : 13-15 HLD et 5 atouts et pas posséder deux As (tendance barrage)

Si vous n'avez pas 3 cartes MINIMUM, vous n'êtes pas fitté :

- 5 – 10HL → 1 SA
- 11 – 12 HL → changement de couleur, on annonce sa couleur la + longue, en général dans une mineure
- 13 – 15HL → 3 SA main régulière – ouverture sur ouverture

Redemande de l'Ouvreur après une ouverture en majeure				
Redemande : 2 ^{ème} enchère de l'ouvreur				
Ouverture	Première réponse du Répondant		Redemande de l'ouvreur	
	Priorité au FIT			
1♥ ou 1♠	1 SA (6-10 HL)	Dénie 3 cartes dans la couleur annoncée	Passe	Si moins de 15HL
			2♥ ou 2♠	Si jeu irrégulier
	2 SA (11-12 HLD)	3 cartes à ♥ ou à ♠	3♥ ou 3♠ 4♥ ou 4♠(manche)	En fonction de la revalorisation de sa main (HLD)
	2♥ ou 2♠ (5-10 HLD)	3 cartes à ♥ ou à ♠	Passe	Sauf si 16/18 HLD
	3♥ ou 3♠(11-12 HLD)	4 cartes à ♥ ou à ♠	Passe	Pas assez de pts pour la manche
	4♥ ou 4♠ (peu de points)	5 cartes à ♥ ou à ♠ un singleton	4♥ ou 4♠(manche)	Pts de manche après revalorisation en HLD
	4♥ ou 4♠ (14-15 HLD)	4 cartes à ♥ ou à ♠ jeu très irrégulier	Passe ou Chelem	Revalorisation en HLD et chelem envisageable en fonction

LE 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. Sauf si vous n'avez pas d'autre alternative.

Principe du jeu à l'Atout : Dès l'entame réalisée, 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.

Dans une couleur vous pouvez gagner un tour dit « **de contrôle** » en défaussant avant de jouer atout. Vous n'êtes jamais obligé de couper, vous pouvez être surcouper.

LES ENTAMES A LA COULEUR

Sachez que l'entame est primordiale pour faire chuter le contrat du déclarant.

- Entamer d'une tête de séquence avec 2 Honneurs équivalents,
- Entamer dans une couleur nommée par le partenaire
- Entamer dans une couleur longue quand les adversaires jouent à l'atout.
- Entamer dans un singleton
- Entamer Atout

LA VULNERABILITE

La vulnérabilité de chaque camp change de donne en donne en fonction du numéro de la donne.

Elle est indiquée par la couleur **vert** : non vulnérable ; **rouge** : vulnérable.

Les primes en partiel sont identiques.

Pour les manches, la vulnérabilité modifie les points. Ainsi que pour les chutes.

	Non Vulnérable	Vulnérable
Partiel	+50	+50
Manche	+300	+500
Petit chelem	+500	+750
Grand chelem	+1000	+1500

