

POUR COMMENCER (SANS ATOUT)

1 ÉVALUER SON JEU

Composition d'un jeu de cartes

- 52 cartes réparties en 4 couleurs :

$$\underbrace{\spadesuit : \text{pique}, \heartsuit : \text{coeur}}_{\text{majeures}}, \underbrace{\diamondsuit : \text{carreau}, \clubsuit : \text{trèfle}}_{\text{mineures}} .$$

- Liste des cartes dans chaque couleur par ordre de force décroissante :

$$\underbrace{\text{As, Roi, Dame, Valet, 10}}_{\text{honneurs}}, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.$$

⚠ La carte 1 nommée As est la plus forte.

Évaluer son jeu :

points d'honneur (PH)	As	Roi	Dame	Valet
	4	3	2	1

Ouverture $\geq 12\text{PH}$.

Table de décision : à SA (sans atout)

Le palier du contrat indique le nombre de levées auquel le camp s'engage. On commence au palier de 1 avec 7 levées (majorité).

1SA = 7 levées	partielles	
2SA = 8 levées		
3SA = 9 levées	manche	$\geq 25\text{PH}$
4SA = 10 levées		
5SA = 11 levées		
6SA = 12 levées	petit chelem	$\geq 33\text{PH}$
7SA = 13 levées	grand chelem	$\geq 37\text{PH}$

Levée = pli : 13 levées au total dans le jeu.

Comment remporter une levée :

La première personne détermine la couleur (obligatoire), la plus forte carte de la couleur emporte le pli, et joue la première carte au pli suivant.

À SA, si on n'a plus de carte de la bonne couleur, on **défausse** dans une autre couleur mais on ne peut pas emporter le pli.

2 MARQUE À SA

marque¹ = nombre de points gagnés ou perdus.

- 1) levées annoncées & réalisées, ou levées en + (à partir de la 7ème) :

40pts la 1ère, 30pts les suivantes.

2) bonus contrat annoncé & réalisé :	partielle	50pts	<i>non cumulatif.</i>
	manche	300pts	
	petit chelem	500pts	
	grand chelem	1000pts	

- 3) levées de chute (annoncées mais pas réalisés) : -50pts

Choix du contrat en partielle :

8 levées réalisées :

2SA	1SA+1
$\underbrace{40 + 30}_{\text{levées}} + \underbrace{50}_{\text{partielle}} = 150\text{pts}$	$\underbrace{40 + 30}_{\text{levées}} + \underbrace{50}_{\text{partielle}} = 150\text{pts.}$

7 levées réalisées :

2SA-1	1SA
-50pts	$\underbrace{40}_{\text{levées}} + \underbrace{50}_{\text{partielle}} = 90\text{pts.}$

morale : le contrat 2SA n'apporte rien et présente un risque inutile.

→ en partielle, choisir le plus bas palier possible

Contrat en partielle vs contrat de manche :

9 levées réalisées :

2SA+1	3SA
$\underbrace{40 + 30 + 30}_{\text{levées}} + \underbrace{50}_{\text{partielle}} = 150\text{pts}$	$\underbrace{40 + 30 + 30}_{\text{levées}} + \underbrace{300}_{\text{partielle}} = 400\text{pts.}$

8 levées réalisées :

2SA	3SA-1
$\underbrace{40 + 30}_{\text{levées}} + \underbrace{50}_{\text{partielle}} = 120\text{pts}$	-50pts.

morale : gros bonus de manche, mais il ne faut pas prendre des risques démesurés.

¹La marque est présentée pour la situation non vulnérable.

COULEUR VS SA

Sans atout

Principe : toutes les couleurs ont la même importance.

La première carte posée détermine la couleur du pli ;

- 1) les autres sont obligés de mettre la même couleur,
- 2) s'ils n'ont plus de cette couleur, ils **défaussent** dans une autre couleur, la carte ne peut par remporter le pli.

Type de main : Une force équilibrée entre les 4 couleurs,
→ jeu **régulier** : au plus un doubleton et pas de majeur 5ème².

répartitions possibles : 4333 - 4432 - 5332.

Conditions pour la manche 3SA : au moins un **arrêt** dans chaque couleur.

→ éviter le « défilement » d'une couleur longue de la défense.

exemple d'arrêts : - As,

- Roi 2nd (= Roi + petite pour protéger le roi de l'As adverse)

- Dame 3ème...

Philosophie du jeu de la carte (Attaque & défense)

- > Ne pas livrer trop vite ses arrêts (on devient vulnérable).
- > Exploiter sa couleur longue en **l'affranchissant** (faire tomber les arrêts adverses).

C'est souvent une « course de vitesse » entre les deux camps pour réaliser sa couleur longue.

Choix de l'entame par le camps de la défense.

- 1) Tête de séquence ≥ 3 cartes avec au moins un honneur
ex DV10, on entame de D.
- 2) La couleur la plus longue (avec au moins un honneur)
Par convention, on lance de la 4ème carte (en partant du plus fort).
ex : A10975 : on entame du 7

Table de décision à SA :

partielle			bonus contrat
3SA	≥ 25 PH	≈ 2 ouvertures	50pts
6SA	≥ 33 PH		300pts
7SA	≥ 37 PH		500pts
			1000pts

Atout

Principe : on choisit une couleur d'atout.

La première carte posée détermine la couleur du pli ;

- 1) les autres sont obligés de mettre la même couleur,
- 2) s'ils n'ont plus de cette couleur, deux choix
 - (a) **coupe** avec la couleur d'atout. l'atout l'emporte alors sur les autres couleurs,
 - (b) **défausse** comme à SA.

Type de main : main irrégulière

→ une couleur longue pour l'atout (≥ 8 cartes cumulées sur les deux mains).

→ des couleurs courtes : singleton, voire chicane (0 cartes) pour faire des coupes.

Principe de l'atout : au lieu de défausser, couper pour remporter le pli.

Philosophie du jeu de la carte (Attaque & défense)

- > Ne pas trop attendre pour jouer ses honneurs (risque de coupe).
- déclarant : épuiser les atouts adverses pour éviter les coupes.
- > Exploiter ses couleurs courtes pour couper.
Déclarant : on verra que l'on coupe de la *main courte*, celle qui a le moins d'atouts.

C'est souvent une « course de vitesse » entre les deux camps pour réaliser réaliser des coupes avant l'autre et tant qu'on a des atouts.

Choix de l'entame par le camps de la défense.

- 1) Tête de séquence ≥ 2 cartes avec au moins un honneur
ex DV, on entame de D.
- 2) Singleton (une seule carte dans la couleur) → ouvrir une coupe.
- 3) « vers le partenaire » : dans la couleur qu'on pense favorable au partenaire.

PRINCIPE DES ENCHÈRES

⚠ On remarque que les manches ne sont pas au même niveau : adapter sa stratégie³.

	Majeure ♠ / ♥	Mineure ♦ / ♣	SA
levées/surlevées	30pts	20pts	40pts puis 30pts
levées chute		-50pts	
partielle		50pts	
manche		300pts	
petit chelem		500pts	
grand chelem		1000pts	
manche	4♠ / 4♥ 10 levées 420 pts ⊕ pouvoir de coupe. → plus facile que SA, avec un bel atout. ≈ 25% contrats	5♦ / 5♣ 11 levées 400pts ⊕ difficile (11 levées). ⊕ peu rémunérateur. → basculer vers SA. ≈ 3% contrats	3SA 9 levées 400pts ⊕ peu de levées. ⊕ risque défilement couleur. ≈ 25% contrats

Ordre de préférence des contrats (pour la manche) :

Majeure > SA >> Mineure

Affiner l'évaluation du jeu :

• points d'honneur PH

As	Roi	Dame	Valet
4	3	2	1

• points de longueur L : 1 pt à partir de la 5ème carte.

Quand les autres n'ont plus de carte dans cette couleur (et plus d'atouts), on peut « défiler » toute la fin de la couleur. On parle d'**affranchissement de longueur**.

• points de distribution D (avec un *fit* agréé ; on SAIT qu'on jouera avec cet atout).

doubleton	1pt	atouts	2pts pour le 9ème (mains cumulées)
singleton	2pts		1pt pour les suivants
chicane	3pts		

⚠ Dévaluer les PH⁴ :

un roi singleton :	-3pts
une dame 2nde :	-2pts
un valet 3ème :	-1pt

³On présente la marque en situation non vulnérable.

⁴Les couleurs courtes permettent de *couper* avec l'atout, par contre, si on coupe un honneur, il ne vaut plus rien. il faut dévaluer les PH correspondants.

Déroulement des enchères :

- Le *donneur* (qui distribue) parle en premier, puis dans l'ordre des aiguille d'une montre.
- À son tour de parole, 2 options.
 - "Passe" : rien à dire.
 - Enchérir (même si on a déjà passé à un autre tour).
⚠ l'enchère doit être **plus forte** que celles déjà annoncées.

Enchères⁵ par ordre croissant

1♣ < 1♦ < 1♥ < 1♠ < 1SA
plus faible —————> plus fort

Le palier de 2 est plus fort, puis le palier 3...

exemple : après 1♥, les enchères 1♣1♦1♥ ne sont plus possibles.

Chaque enchère correspond à un **engagement de contrat** pour le camp.
Par exemple : 2♥, si les enchères s'arrêtent là, le camps s'engage à réaliser au moins 8 levées avec l'atout ♥.

- Fin des enchères : Après 3 « passe », le dernier contrat annoncé doit être joué.
⚠ le déclarant est le premier à avoir annoncé la couleur du contrat dans le camps (même si c'est son partenaire qui a parlé en dernier).
Son partenaire sera le *mort*.

⁵Les enchères spéciales : contre X, et surcontre XX, seront vues plus tard.

OUVRIR DES ENCHÈRES

Ouverture : ≥ 12 PH

Par ordre de priorité

- 1) Si ≥ 5 cartes majeure : $1\spadesuit/1\heartsuit$
- 2) Si jeu régulier (au plus un doubleton)
 - (a) 15 – 17PH : 1SA
 - (b) 20 – 21PH : 2SA
- 3) Mineure la plus longue : $1\diamondsuit/1\clubsuit$

Réponse sur ouverture couleur ≥ 6 HLD (sinon « passe »).FIT = ≥ 8 cartes entre les deux mains
5 + 3 ou 4 + 4 en général.*Par ordre de priorité*

- 1) annoncer le FIT majeure (≥ 3 cartes)
 - 6 – 10PHLD (manche lointaine) : $2\heartsuit/2\spadesuit$
 - 11 – 12PHLD (*limit-bid* = presque manche) : $3\heartsuit/3\spadesuit$
(on laisse l'ouvreur décider)
 - ≥ 13 PHLD (manche) : $4\heartsuit/4\spadesuit$
- 2) Recherche fit 4-4 majeure : annonce $1\heartsuit/P1$ (si encore possible, priorité $1\heartsuit$).
- 3) ≥ 11 PH on peut monter au palier 2 pour annoncer une couleur ≥ 5 cartes.
- 4) annoncer le FIT mineure (≥ 5 cartes)
- 5) 1SA : « je ne sais pas quoi dire ».

Réponse sur ouverture SA Stayman et Texas

ENCHÈRES À SA : STAYMAN & TEXAS

1 OUVERTURE SA (RAPPEL) :

- Régularité du jeu :
 - jeu régulier (au plus un doubleton),
 - pas de majeure (\spadesuit/\heartsuit) cinquième⁶.

Force du jeu	PH	annonce
	12-14	mineure la plus longue (1♣/1♦)
	15-17	1SA
	18-19	mineure la plus longue (1♣/1♦)
	20-21	2SA
	≥ 22	Ouverture forte : 2♣

Le but est de donner des informations très précises au répondant pour qu'il **décide** du contrat. Le répondant prendra le « capitaneat » : il a la connaissance.

2 CAS DES OUVERTURES MINEURES :

Ouverture avec la couleur la plus longue. En cas d'égalité : 3♦3♣ → ouverture 1♣
4♦4♣ → ouverture 1♦

⚠ Le répondant ne sait pas que c'est une annonce *conventionnelle* (pour 12PH irrégulier avec 5♦, on annonce aussi 1♦ « naturel ») : rectification.

Quand le partenaire à répondu, l'annonceur **rectifie** avec

1SA (pour 12-14PH)
2SA (pour 18-19PH).

3 CAS DE L'OUVERTURES FORTE :

Le répondant **doit** répondre 2♦ (quel que soit son jeu), puis l'ouvreur annonce 2SA.

4 CAS DE L'OUVERTURE 1SA :

Principe : le répondant connaît très bien la main de son partenaire (répartition régulière & 15-17PH). Il a les clefs pour décider en fonction de son jeu.

≤ 7PH pas de manche
8-9PH *limit-bid*
10-15PH manche
≥ 16PH espoir de chelem

⁶Un couleur est dite cinquième lorsqu'elle contient 5 cartes.

5 STAYMAN : RECHERCHE DE MANCHE ET FIT 4-4 MAJEURE

≥ 8PH (espoir de manche) et <i>au moins</i> une majeure exactement 4ème : 4♠ et/ou 4♥.
--

Principe : le but est que ce soit le déclarant qui annonce la couleur le premier, pour qu'elle soit jouée de sa main (main forte).

répondant : 2♣ puis	déclarant :	main	annonce
		aucune majeure 4ème	2♦
		4♥ et au plus 3♠	2♥
		4♠ et au plus 3♥	2♠
		4♥ et 4♠	2SA

suite du dialogue :

- On a trouvé un fit 4-4 ou 5-4 : le répondant l'annonce.
 - *limit-bid*, on annonce 3♥ ou 3♠.
 - sinon, 4♥ ou 4♠ : contrat final (le déclarant **doit** passer).
- On n'a pas trouvé de fit
 - *limit-bid*, on annonce 2SA.
 - sinon, 3SA : contrat final (le déclarant **doit** passer).

Cas de *limit-bid* : si le déclarant est maximum, il rectifie à la manche, sinon, il passe.

Mains avec la force pour le chelem : contrôles et Blackwood (vus plus tard).

6 JEU RÉGULIER SANS MAJEURE 4ÈME

On s'oriente vers SA, et on suit la table de décision :

≤ 7PH pas de manche, on passe.
8-9PH *limit-bid*, 2SA
10-15PH 3SA
16-19 4SA : peut-être petit chelem
20-21PH 5SA : peut-être grand chelem
≥ 22PH 7SA

En fonction de son jeu, le déclarant passe ou rectifie⁷ :

annonce	réponse main minimale	réponse main maximale
2SA	passe	3SA
4SA	passe	6SA
5SA	6SA	7SA

⁷Ne pas apprendre par cœur, mais comprendre la décision en sommant les points des deux mains.

7 TEXAS MAJEUR: RECHERCHE D'UN FIT MAJEUR 5-3

Cadre : une couleur $\geq 5^{\text{ème}}$, aucune notion de force (commence à 0PH).

⚠ Le Stayman est prioritaire sur le Texas.

Principe : on annonce la couleur en dessous, l'ouvreur doit **obligatoirement** rectifier.

annonce	rectification du déclarant
2♥	2♠
2♦	2♥

Idée sous-jacente : on préfère jouer depuis la main de l'ouvreur pour protéger ses honneurs. C'est donc à lui d'annoncer la couleur en premier pour jouer le contrat (on réalise un transfert d'enchères).

Suite du dialogue, réponse après la rectification :

- main faible $\leq 8PH$: passe.
- *limit bid* 8-9 PH
 - exactement 5 cartes, le fit n'est pas certain⁸ $\rightarrow 2SA$.
 - ≥ 6 cartes, le fit est certain $\rightarrow 3♠/3♥$.
Une belle main avec au moins 6 cartes peut justifier le passage à la manche directement.
- manche 10-15PH
 - exactement 5 cartes, le fit n'est pas certain⁸ $\rightarrow 3SA$.
 - ≥ 6 cartes, le fit est certain $\rightarrow 4♠/4♥$.
- espoir de chelem $\geq 16PH$, contrôles et Blackwood qui seront vus plus tard.

Le déclarant passe ou rectifie en fonction de sa main (force & nombre de cartes dans la couleur).

⁸Le déclarant a au moins deux cartes, mais pas toujours 3.

8 TEXAS MINEUR : JEU FAIBLE AVEC MINEURE LONGUE

Cas d'usage : Jeu faible $\leq 8PH$, et au moins 6 cartes dans une mineure.

Convention du Texas :

mineure 6ème	annonce	rectification du déclarant
♣	2♠	3♣
♦	3♣	3♦

Puis on **passe** pour jouer le contrat au palier de 3.

Principe sous-jacent : le jeu est faible, mais l'ouvreur possède au moins 2 cartes dans la mineure.

On a un fit certain, et donc moins de risques qu'en jouant 1SA.

9 TEXAS MINEUR : AUTRES CAS D'USAGE

Pour joueurs avancés : cette section peut être sauté en 1ère, 2ème et 3ème lecture...

Principe :

- on préfère une manche SA, plutôt qu'en mineure
- le texas mineur oblige à monter au palier de 3.

\rightarrow usage du texas mineur très limité (on préfère les annonces à SA).

Liste des situations

- jeu faible $\leq 8PH$
 - ≥ 6 cartes dans la mineure : texas (puis on passe sur la rectification de l'ouvreur).
 - sinon on passe sur 1SA sans faire de texas.
- 9-15HL
 - ≥ 6 cartes dans la mineure : 3SA.
 - 5 cartes et un singleton : texas, puis annonce du singleton.
Annonce du singleton ♠ annonce un singleton ♥,
♥ annonce un singleton ♠,
3SA annonce un singleton dans l'autre mineure.
- $\geq 16HL$ pour la recherche d'un Chelem, on commence par annoncer sa longue avant les contrôles et le Blackwood.

Dans toutes les autres situations, on réagit avec les conventions de jeu régulier (passe, 2SA, 3SA).