

Cours initiation

Primes et paliers inutiles

Evolution de la marque

Rappel :	Le premier pli :	40
	Les plis suivants :	30 chacun
	Prime de partielle :	50
	Prime de manche :	300

Un contrat de 6SA demandé et réussi est un petit chelem à sans atout

Un contrat de 7SA demandé et réussi est un grand chelem à sans atout

Deux nouvelles primes :

Prime de petit chelem : 500

Prime de grand chelem : 1000

Exercice

Calculer le score obtenu dans les cas suivants ?

Contrat final décidé par le déclarant	Résultat obtenu par le déclarant	Score ?
2SA	+4	240 = 50 + 40 + 5x30
3SA	+3	490 = 300 + 40 + 5x30
6SA	Juste fait	990 = 500 + 300 + 40 + 5x30
6SA	+1	1020 = 500 + 300 + 40 + 6x30
2SA	+5	270 = 50 + 40 + 6x30
3SA	+4	520 = 300 + 40 + 6x30
7SA	Juste fait	1520 = 1000 + 300 + 40 + 6x30

On a coutume de donner le résultat par l'écart entre le contrat et la réalisation.

- *contrat 2SA, réalisé 9 levées, le résultat est* **2SA +1**
- *contrat 2SA, réalisé 7 levées, le résultat est* **2SA -1**

Les différents types de contrat à sans atout :

Partielle

Prime de 50

Manche

Prime de 300

Petit chelem

Prime de 500

Grand chelem

Prime de 1000

Les contrats à Sans Atout

Nombre de levées demandées	Nom du contrat	Type de contrat	Prime allouée	Score	Force du camp
13 levées	7SA	Grand chelem	1000	1520	>=37 points
12 levées	6SA	Petit chelem	500	990	33 à 36 points
11 levées	5SA			460	30 à 32
10 levées	4SA			430	27 à 29
9 levées	3SA	Manche	300	400	25 à 26
8 levées	2SA			120	23 à 24
7 levées	1SA	Partielle	50	90	20 à 22

Les paliers inutiles

2SA

4SA

5SA

ne rapporte rien au score :
ce sont des paliers « **inutiles** »

A quoi sert d'enchérir dans un palier inutile s'il n'apporte rien au score mais fait prendre plus de risque de chute ?

Exercice

Votre partenaire a ouvert de 1SA. Quelle est votre enchère ?

Votre main :			Votre main :			Votre main :			
♠	R 6 3	Plancher = 21	♠	A D 6 3	Plancher = 28	♠	A 3	Plancher = 25	
♥	D 7 5 2		♥	R V 4		♥	R V 7 2		
♦	V 5 3		♦	D 7 5		♦	D 5 4		
♣	10 9 8	Plafond = 23	♣	V 6 4	Plafond = 30	♣	10 9 6 4	Plafond = 27	
		Passe			3SA			3SA	
Votre main :			Votre main :			<p>Rappel : <i>Vous ouvrez de 1SA avec un jeu régulier sans majeure 5^{ème} et 15 à 17 points H</i></p>			
♠	A R 6	Plancher = 33	♠	A R D	Plancher = 37				
♥	D V 9		♥	D V 8					Plafond = 39
♦	A V 6 3 2		♦	A V 5					
♣	R 7	Plafond = 35	♣	A V 6 4					
		6SA			7SA				

Principe d'affranchissement

Jouez la donne – donneur : 2 de Carreau

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	3SA	Fin

Plan de jeu :

Sept cartes maîtresses après l'entame :

7 = ♠ : 4 ♥ : 0 ♦ : 2 ♣ : 1

Où trouver deux levées ?

Par **l'affranchissement** de deux honneurs à cœur.

Pour gagner, il faut affranchir les honneurs à Cœur tout de suite en sacrifiant un des honneurs.

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

♠ 10 6 2
♥ A 4 3
♦ V 10 9 7
♣ V 7 2

♠ 8 7 4
♥ 10 9 8 6
♦ R 4
♣ A D 5 2

Entame : Valet de Carreau

Principe d'affranchissement

En jouant un honneur d'une main et une petite carte de l'autre, vous ferez deux levées à Cœur par affranchissement des deux honneurs restants.

Principe d'affranchissement

Le contrat se gagne sur l'affranchissement des honneurs à cœur.

R 7 2



D V 5

L'As est la seule carte maîtresse de l'adversaire.
En jouant petit d'une main et un honneur de l'autre,
l'as ne peut faire qu'un pli et les autres honneurs
deviennent des cartes maîtresses :

Ils ont été affranchis

La manœuvre d'affranchissement doit être faite avant de jouer les cartes maîtresses des autres couleurs.

Les cartes équivalentes

A R 7

Les cartes maîtresses :

Si vous jouez petit d'une main, honneur de l'autre, vous ferez toujours 3 levées.

D 5 2

Les trois honneurs sont des « *Cartes maîtresses équivalentes* »

Les cartes non maîtresses

***Deux cartes non maîtresses sont équivalentes
si l'adversaire est obligé de fournir la même carte
pour les capturer.***

Quelques exemples pour comprendre : ...

Les cartes équivalentes

R 5	Le Roi et la Dame sont des cartes non maîtresses
	équivalentes
D 4	<i>Pour prendre l'une d'elle, l'adversaire doit prendre de l'As.</i>

R 5 2	Le Roi et le Valet ne sont pas des cartes non maîtresses
	équivalentes
V 6 3	<i>L'adversaire peut prendre le Roi par l'As et la Valet par le Dame</i>

D 5 4	Le Dame et le Valet sont des cartes non maîtresses
	équivalentes
V 7 2	<i>Pour capturer les deux, l'adversaire devra fournir l'As et le Roi.</i>

Les cartes équivalentes

R V 2	<p>Le Roi, la Dame et le Valet sont des cartes non maîtresses équivalentes</p> <p><i>Pour prendre l'une d'elle, l'adversaire doit prendre de l'as.</i></p>
D 5 3	

R D 7	<p>Le Roi et la Dame et le Valet sont des cartes non maîtresses équivalentes. Le 10 n'est pas une carte équivalente.</p> <p><i>Pour capturer le Roi ou la Dame, l'adversaire devra fournir l'As mais pour capturer le 10, il peut ne fournir que le Valet</i></p>
10 4 2	

Exercice

Indiquez le nombre de cartes non maîtresses équivalentes ?

D V 4	V 10 8 3	V 9 2	R D 4	D 3	R V 4	V 10 4	R V 9
10 5 2	D 5 4	D 10 6 3	V 10 8 5 2	V 9 7 6 5	D 2	9 8 7 2	5 4 2

Nombre de cartes non maîtresses équivalentes :

3	3	4	4	2	3	5	0
---	---	---	---	---	---	---	---

La manœuvre d'affranchissement

R 10 7 5	<i>Quel est le nombre de cartes non maîtresses équivalentes ?</i>
D V 4	

3 levées en sacrifiant un honneur qui sera pris pas l'As de l'adversaire.

L'affranchissement d'un ou plusieurs honneurs passe par le sacrifice d'une ou plusieurs cartes équivalentes

Exercice

Indiquez le nombre de levées produites par l'affranchissement d'honneurs et le nombre de cartes équivalentes que vous allez sacrifier ?

D 10 3		R V 3		V 10 8 5		R 5
V 5 2		D 10 9 4 2		9 7 4		D 10
Nombre de levées produites :						
1		4		1		1
Nombre de cartes équivalentes sacrifiées:						
2		1		3		1

Principe d'affranchissement

Jouer la donne – Donneur : 3 de Carreau

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe	passe
	1SA	passe	3SA	Fin

♠ A 5 3
 ♥ A 8 6 4
 ♦ D 10 5 2
 ♣ 9 7

♠ V 10 9 6 4
 ♥ V 7
 ♦ A 8 6
 ♣ 6 5 3

Entame : Valet de Pique

N
 O E
 S

♠ 8 2
 ♥ D 10 9 5
 ♦ R 7
 ♣ D V 10 4 2

♠ R D 7
 ♥ R 3 2
 ♦ V 9 4 3
 ♣ A R 8

Plan de jeu :

Sept cartes maîtresses après l'entame :

$$7 = 3 \spadesuit + 2 \heartsuit + 0 \diamonds + 2 \clubsuit$$

Où trouver deux levées ?

Affranchissement de deux cartes non maîtresses équivalentes par le sacrifice de deux honneurs

La manœuvre d'affranchissement

Pour trouver des plis manquants, il faut savoir rendre la main en sacrifiant des honneurs équivalents.

Cette manœuvre doit se faire rapidement, avant de perdre le contrôle des autres couleurs.

En résumé :

- **Demander et réussir un chelem** apporte des points au score.
- **Demander et réussir un contrat à un palier inutile** n'apporte rien au score

L'affranchissement de cartes non maîtresses équivalentes peut apporter les levées supplémentaires manquantes.

La **manœuvre d'affranchissement** est à faire **dès que possible**.

Les adversaires en défense chercheront aussi à affranchir leurs cartes équivalentes.

La réussite du contrat est une course de vitesse entre la défense et le déclarant

Donne 1

Donneur : celui qui a le 5 de Trèfle

♠ R 4 3 2
♥ 8 6 3
♦ 9 2
♣ R V 10 6

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
		passé	passé	passé
	1SA	Fin		

♠ 9 7 5
♥ D V 10 9
♦ R V 10
♣ 9 7 5

N
O E
S

♠ D V 10 8
♥ 7 4 2
♦ D 8 4 3
♣ A 8

Plan de jeu :
Cinq cartes maîtresses :
5 = 2 ♠ + 2 ♥ + 1 ♦ + 0 ♣

Entame :
Dame de Cœur

♠ A 6
♥ A R 5
♦ A 7 6 5
♣ D 4 3 2

Où trouver deux levées ?
Affranchissement de trois cartes non maîtresses équivalentes par le sacrifice d'un honneur

Donne 2

Donneur : celui qui a le 8 de Trèfle

♠ A 8 6
♥ D 9 2
♦ 7 3 2
♣ R 10 6 4

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	2SA	passé
	3SA	Fin		

Plan de jeu :

Sept cartes maîtresses après l'entame :

$$7 = 4 \spadesuit + 0 \heartsuit + 3 \diamonds + 0 \clubsuit$$

♠ 10 7 3

♥ A R 7

♦ 10 9 8 6 4

♣ 9 5

N
O E
S

♠ 9 4 2

♥ 6 5 4

♦ D 5

♣ A V 7 3 2

Entame :
10 de
Carreau

♠ R D V 5

♥ V 10 8 3

♦ A R V

♣ D 8

Où trouver deux levées ?

Affranchissement de deux cartes non maîtresses équivalentes à Cœur par le sacrifice de deux honneurs

Vous pouvez de plus affranchir un honneur à trèfle

♠ 4 3
 ♥ D 10 2
 ♦ V 10 8 5
 ♣ A 8 5 4

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
			passé	passé
	1SA	passé	passé	passé

Plan de jeu :

Six cartes maîtresses :

$$6 = 1 \spadesuit + 3 \heartsuit + 0 \diamonds + 2 \clubsuit$$

Sud sait qu'il perdra 4 levées à Pique

♠ R D V 10 9
 ♥ 9 6 3
 ♦ A R
 ♣ 10 9 2

N
 O E
 S

♠ 7 6 5 2
 ♥ 8 7 5 4
 ♦ 7 6 2
 ♣ D V

Entame :
 Roi de Pique

♠ A 8
 ♥ A R V
 ♦ D 9 4 3
 ♣ R 7 6 3

Où trouver une levée ?

Affranchissement de deux cartes non maîtresses équivalentes à Carreau par le sacrifice de deux honneurs

La manœuvre doit être faite immédiatement, avant de perdre le contrôle trèfle

Donne 4

Donneur : Celui qui a le 2 de Trèfle

♠ 7 3
 ♥ A 9 7 2
 ♦ 6 5 4 2
 ♣ V 9 6

Enchères	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	passé	passé

Plan de jeu :

Cinq cartes maîtresses :

$$5 = 1 \spadesuit + 2 \heartsuit + 2 \diamonds + 0 \clubsuit$$

Sud sait qu'il perdra 4 levées à Pique

♠ R D V 10 2
 ♥ V 5
 ♦ D V 9 3
 ♣ R 5

N
 O E
 S

♠ 8 6 5 4
 ♥ D 10 8 3
 ♦ 10
 ♣ A 8 7 3

Entame :
 Roi de Pique

♠ A 9
 ♥ R 6 4
 ♦ A R 8 7
 ♣ D 10 4 2

Où trouver deux levées ?

Affranchissement de deux cartes non maîtresses équivalentes à Trèfle par le sacrifice de deux honneurs

Il devra défausser aucune carte à trèfle sur les Piques de Ouest

Indiquez le nombre de cartes équivalentes :

R D V		R 7 5		D 10 8 6		D 10 5	
7 5 2		D V 2		V 9 2		7 2	

Nombre de cartes équivalentes :

?		?		?		?	
----------	--	----------	--	----------	--	----------	--

1/Indiquez combien vous devez concéder de levées pour affranchir la couleur,

2/ combien de levées vous pourrez ainsi affranchir

R D V		V 1 0 8 3		D V 7			
7 5 2		9 8 5 2		10 8 2			

Nombre de levées à concéder :

?	?	?	?	?	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---	---

Nombre de levées affranchissables :

?	?	?	?	?	?	?	?
---	---	---	---	---	---	---	---

Quelle est la marque lorsque vous avez demandé et réussi les contrats de :

Contrat	Marque		Contrat	Marque
1SA	?		6SA	?
1SA + 1	?		1SA + 6	?
3SA	?		3SA + 4	?
1SA + 5	?		6SA + 1	?
3SA + 3	?		7SA	?

Exercice

Votre main	Ouverture de votre partenaire	Force de votre camp : <i>plancher</i>	Force de votre camp : <i>plafond</i>	Votre enchère ?
------------	-------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	-----------------

 V 6 4  R 4 2  V 7 6 3  V 4 2	1SA			
--	-----	--	--	--

 R D 7 4  A 6 3  R 9 4  D 7 4	1SA			
--	-----	--	--	--

Exercice

Votre main	Ouverture de votre partenaire	Force de votre camp : <i>plancher</i>	Force de votre camp : <i>plafond</i>	Votre enchère ?
------------	-------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	-----------------

<p>♠ V 9 6 ♥ A D 8 ♦ R 4 3 2 ♣ 7 5 3</p>	2SA			
--	-----	--	--	--

<p>♠ A 6 5 3 ♥ D 7 5 ♦ D 8 3 ♣ A 7 2</p>	1SA			
--	-----	--	--	--

Exercice

Votre main	Ouverture de votre partenaire	Force de votre camp : <i>plancher</i>	Force de votre camp : <i>plafond</i>	Votre enchère ?
------------	-------------------------------------	---	--	--------------------

<p>♠ R 6 4 2</p> <p>♥ D 5 2</p> <p>♦ V 6 3</p> <p>♣ V 9 8</p>	2SA			
---	-----	--	--	--