

Annoncer un jeu faible?

Comment évaluer si c'est une bonne idée ou non

Les points de levées: la manche =100 points

- Levées au Sans Atout
 - 40 points pour la première levée, 30 ensuite. Donc: 3SA gagne 100 points
- Levées en majeure
 - 30 points par levée. Donc: 4 Coeurs ou 4 Piques gagne 120 points
- Levées en mineure
 - 20 points par levée. Donc 5 Trèfles ou 5 Carreaux gagne 100 points
- Contrat Contré: doubler les points. Surcontré: quadrupler les points.

Les points de Bonus

	Non Vulnérable	Vulnérable
Contrat Partiel	50	50
Manche	300	500
Petit Chlem	500	750
Grand Chlem	1000	1500
Contrat Contré et fait	50	50
Contrat Surcontré et fait	100	100

Le Minimum à Retenir...

	Non Vulnérable	Vulnérable
Contrat 3SA	100 + 300 = 400	100 + 500 = 600
Contrat en Majeure	120 + 300 = 420	120 + 500 = 620
Contrat en Mineure	100 + 300 = 400	100 + 500 = 600

Les points de levées supplémentaires, par levée

	Non Vulnérable	Vulnérable
Contrat non contrôlé	Points de levée	Points de levée
Contrat Contré	100 par levée	200 par levée
Contrat Surcontré	200 par levée	400 par levée

Les points de pénalités

	Non Vulnérable	Vulnérable
Contrat non contrôlé	50 par levée	100 par levée
Contrat Contrôlé	100, 200, 200, 300...	200, 300...
Contrat Surcontrôlé	200, 400, 400, 600...	400, 600...

Et maintenant?

Que faire de tous ces chiffres?

Les ouvertures faibles et les interventions: pour quoi faire?

- Gêner les adversaires dans leurs enchères
- Pousser les adversaires trop haut
- Perdre votre contrat mais en perdant moins de points que la valeur du contrat des adversaires
- MAIS...
- Les adversaires pourraient vous contrer et vous pourriez perdre beaucoup plus de points que prévus
- Il est donc délicat d'ouvrir d'une couleur faible...

Ouvrir d'une main faible?

- Main 1:



21 points, 6 plis

- Main 2:



6 points mais 6 plis certains avec
Atout P

- La Main 1 est une main de défense. La main 2 est idéale pour ouvrir de 2P.

Que faut-il pour une ouverture faible?

- 5 à 11 points
- 6 cartes pour le niveau 2, 7 pour le niveau 3
- Idéalement, tous les honneurs dans la même couleur (une “belle” couleur”)
- Pas 4 cartes dans une majeure
- Si possible, 6 gagnantes dans votre main pour le niveau 2
- 1ère ou 2ème position à la table: ++! En 4ème: uniquement si l’on pense pouvoir faire le contrat, car pas de valeur de préemption

Je joue un contrat que je perds...

	Non Vulnérable			Vulnérable		
Contrat	-1 Pli	-2 Plis	-3 Plis	-1 Pli	-2 Plis	-3 Plis
Non contrôlé	50	100	150	100	200	300
Contré	100	300	500	200	500	800
Surcontré	200	600	1000	400	600	

Combien de plis puis-je perdre?

On suppose que l'adversaire puisse réussir 4 Piques **non vulnérable (420)** ou **vulnérable (620)**

L'adversaire est...	— — -Non Vulnérable— — -		— — -Vulnérable— — -	
	Non Vulnérables	Vulnérables	Non Vulnérables	Vulnérables
Contrat non contré	7 (-350)?!	3 (-300)	12(-600)?!	6(-600)
Contrat Contré	2 plis (-300)	1 pli (-200)	3 plis(-500)	2 plis (-500)
Contrat Surcontré	1 pli (-200)	1 pli (-400)	1 pli (-200)	1 pli (-400)

Combien de plis puis-je perdre?

On suppose que l'adversaire puisse réussir 4 Piques **non vulnérable (420)** ou **vulnérable (620)**

L'adversaire est...	L'adversaire est Non Vulnérable		L'adversaire est Vulnérable	
	Non Vulnérables	Vulnérables	Non Vulnérables	Vulnérables
Nous sommes...				
Contrat non contré	7 (-350)?!	3 (-300)	11(-550)	5(-500)
Contrat Contré	2 plis (-300)	1 pli (-200)	3 plis(-500)	2 plis (-500)
Contrat Surcontré	1 pli			

La règle de 1, 2, 3

L'adversaire est...	L'adversaire est Non Vulnérable		L'adversaire est Vulnérable	
	Non Vulnérables	Vulnérables	Non Vulnérables	Vulnérables
Contrat Contré	2 plis (-300)	1 pli (-200)	3 plis(-500)	2 plis (-500)

- En cas de Surcontre, 1 pli perdu supplémentaire est le maximum
- Vulnérabilité défavorable: 1 pli supplémentaire est le maximum
- En cas d'égale vulnérabilité, 2 plis perdus supplémentaires est le maximum
- Vulnérabilité favorable: 3 plis supplémentaires

La règle de 2, 3, 4

- La main ci-dessous fait 6 plis. A vulnérabilité égale, on pourrait se permettre 2 perdantes. Mais avec 7 Piques, la règle est d'ouvrir ou d'intervenir à 3P. C'est pourquoi la règle de 1, 2, 3 est considérée comme très conservatrice et que beaucoup de joueurs utilisent la règle de 2, 3, 4 se disant que le partenaire a sans doute quelque chose et que les opposants ne jouent pas parfaitement.
- Règle de 2, 3, 4: vulnérabilité défavorable: -2, égale: -3 et favorable -4.



FIN

Vous savez maintenant si c'est une bonne idée ou non!

Am et GG, Septembre 2024