








Leçon 15 : La découverte de l'atout

À l'instar de nombreux autres jeux de carte, le bridge caractérise parfois une couleur en lui conférant des pouvoirs spéciaux; cette couleur s'appelant l'atout. Mais à la différence de la belote ou du whist, par exemple, le choix de l'atout au bridge est toujours le fait des joueurs eux-mêmes, dans le cadre de la séquence d'enchères. Ce chapitre précise les attributions de l'atout et la façon de le choisir.

Les limites du jeu à Sans-Atout

La seule règle à laquelle est astreint le joueur de bridge est celle de fournir dans la couleur demandée. Mais seules les cartes de celle-ci permettent de remporter la levée lorsque le contrat se joue à Sans-Atout, comme dans l'exemple suivant.

	 R  R V 9 8  D 9 8 2  A D 6 2		Sud (20 points HL) a ouvert, a pris connaissance du nombre de points de son partenaire (15) et, fort d'un total de 35 points HL, a logiquement conclu au contrat de 6SA.
 V 10 9 8 6 4 2  2  10 7 6  4 3		 A 7 5 3  4 3  V 5 3  V 10 9 8	Sa désillusion est à la hauteur de ses espérances, puisque, sur l'entame du Valet de Pique, il ne perd rien moins que les sept (!) premières levées. Et ceci sans pouvoir se défendre, en dépit d'un potentiel largement suffisant (2 points de plus que les 33 requis) pour déclarer le chelem. En fait, sans «pouvoir se défendre» en fonction des règles adoptées jus qu'ici qui correspondent à un jeu uniquement à Sans-Atout.
	 D  A D 10 7 6 5  A R  R 7 5		

Imaginons désormais que les règles ne soient plus tout à fait identiques et que le déclarant puisse s'opposer au défilé des levées dans une couleur de l'adversaire, en ayant la possibilité de choisir, pendant les enchères, une couleur qui possède un privilège, un pouvoir particulier : celui de remporter la levée quand elle est fournie alors qu'on ne possède plus de carte dans la couleur demandée.

Cette couleur portera le nom **d'atout**.

L'atout est une couleur choisie par le camp du déclarant. Elle possède un pouvoir particulier : celui de remporter la levée quand elle est fournie si on ne possède plus de cartes dans la couleur demandée.

L'exemple choisi, volontairement caricatural, a montré les limites du jeu à Sans-Atout, puisque, en dépit de la possession de 35 points HL, le déclarant a lourdement chuté. Pour gagner le contrat, il aurait fallu ne concéder qu'une seule levée à Pique.

Si le camp du déclarant avait choisi les Cœurs comme atout, Sud aurait pu, dès la deuxième levée, intervenir sur le déroulement du coup; ne possédant plus de cartes à Pique, il aurait eu l'option de fournir un atout et ainsi remporter la deuxième levée avant de réaliser toutes les autres.

Fournir un atout quand on est dépourvu de la couleur demandée s'appelle couper.

Remarque : lorsque l'atout n'est pas utilisé pour couper, il se joue comme une autre couleur : il est obligatoire de fournir et la hiérarchie des cartes est identique.

La coupe

Couper, c'est fournir un atout, avec la possibilité de remporter la levée, lorsque l'adversaire demande une couleur que l'on ne possède pas.

Bien sûr, il est impossible de couper tant qu'on possède des cartes dans la couleur demandée. Dans l'exemple ci-dessus, le déclarant n'a pas le droit de couper l'entame. En revanche, quand il a fourni à Pique à la première levée, il peut couper lors du deuxième tour de la couleur. Toutefois cette même possibilité est offerte aux autres joueurs.

Examinons l'exemple suivant.

	<p>♠ 9 8 6 3</p> <p>♥ R D V 9</p> <p>♦ R</p> <p>♣ A 8 7 5</p>		<p>Suivant un mécanisme qui sera établi plus loin, Sud joue le contrat de 6 ♠ : il s'engage donc à réaliser douze levées à l'atout Pique.</p>
<p>♠ 10 7</p> <p>♥ 6 5 4 3 2</p> <p>♦ D V 10 9 8</p> <p>♣ 2</p>	<p style="text-align: center;"> N O E S </p>	<p>♠ 2</p> <p>♥ V 7 6</p> <p>♦ A 7 5 4 2</p> <p>♣ 9 6 4 3</p>	
	<p>♠ A R D V 5 4</p> <p>♥ A</p> <p>♦ 6 2</p> <p>♣ R D V 10</p>		

Il possède en effet 22 points HL, son partenaire 12; leur force combinée est donc suffisante pour jouer un chelem. Toutefois il est aisé de constater que le contrat de 6SA est mort-né sur l'entame de la Dame de Carreau. La possibilité de déterminer une couleur d'atout et de jouer ainsi des contrats viables enrichit le jeu.

Reprenons la même donne à l'atout Pique: le déclarant perd la première levée et a la possibilité, sur la continuation Carreau, de couper le deuxième tour de la couleur, ce qu'il fait.

Imaginons qu'il décide alors de jouer l'As puis le Roi de Trèfle. Ouest, ne possédant qu'une carte dans la couleur jouée (Trèfle) peut lui aussi couper (et c'est son intérêt puisque cette deuxième levée permettrait de faire chuter le contrat).

Attention donc, de la même façon que **fournir** était une **obligation** pour les quatre joueurs, **couper** est une **possibilité** pour les quatre joueurs. Mais ce n'est pas obligatoire: un joueur peut parfaitement décider de ne pas couper.


Couper n'est pas une obligation.

Inversement, deux joueurs peuvent être amenés, quelquefois, à couper dans la même levée.

	D 9 7 6 4 A V 2 R D V 8 7		
A R 5 4 3 2 8 7 6 4 3 6 2	N O E S	V 10 5 3 D 10 9 8 10 9 5 4 3	<p>Sud joue le contrat de 6 . Le total de points est de 33 HL (19 en Sud et 14 en Nord). Ouest entame de l'As de Pique, sur lequel tout le monde fournit. Ouest poursuit du Roi de Pique.</p> <p>Nord peut alors couper, ce qu'il fait. Mais Est, qui n'a plus de Pique, peut couper à son tour, c'est-à-dire, ici, surcouper.</p>
	10 9 8 7 6 A R D V 2 R 5 A		

Surcouper : lorsqu'un joueur coupe et que le joueur qui le suit produit un atout plus fort, il surcoupe et remporte ainsi la levée.

De la même façon, on dira qu'un joueur **sous-coupe**, lorsqu'il coupe avec un atout moins fort que celui fourni par le joueur qui le précède.

	<p>♠ D</p> <p>♥ 10 9 7 5</p> <p>♦ A V 2</p> <p>♣ R D V 8 7</p>		<p>Le contrat est 6 ♥, joué par Sud.</p> <p>Le diagramme est très voisin du précédent. Seuls les atouts de Nord et d'Est sont différents.</p>
<p>♠ A R 5 4 3 2</p> <p>♥ 8</p> <p>♦ 7 6 4 3</p> <p>♣ 6 2</p>	<p style="text-align: center;">  </p>	<p>♠ V</p> <p>♥ 6 4 3</p> <p>♦ D 10 9 8</p> <p>♣ 10 9 5 4 3</p>	<p>Ouest encaisse son As de Pique et rejoue Pique. Si le déclarant coupe avec le 5 de Cœur, Est pourra surcouper avec le 6.</p>
	<p>♠ 10 9 8 7 6</p> <p>♥ A R D V 2</p> <p>♦ R 5</p> <p>♣ A</p>		<p>Si la coupe est effectuée avec une autre carte, Est pourra, à sa convenance, sous-couper ou défausser une carte d'une autre couleur.</p>

Couper, surcouper, sous-couper ne sont pas des manœuvres obligatoires.





Une nouvelle procédure pour déterminer le contrat final

Dans les situations évoquées précédemment, il fallait éviter de jouer à Sans-Atout, donc choisir un atout. Etant donné le pouvoir de celui-ci, ce choix doit porter sur une couleur dans laquelle le camp du déclarant possède significativement plus de cartes que la défense. L'expérience a montré qu'il est intéressant en général de choisir comme atout une couleur où le camp possède un minimum de huit cartes, ce qui n'en laisse que cinq aux adversaires.





Pour effectuer ce choix, l'ouvreur a besoin de connaître le nombre de cartes exactes détenues par son partenaire dans chaque couleur. Jusqu'alors, pour la détermination du contrat final, il ne disposait que d'une information relative au nombre de points.

Afin de pouvoir choisir un atout, une nouvelle procédure, celle dite des «petits papiers», va être utilisée.

Imaginons que le partenaire de l'ouvreur possède :



Imaginons que le partenaire de l'ouvreur possède :		A 9 7 5 3
		R D 6 4
		2
		9 7 3

Il dispose d'un petit papier qu'il va devoir compléter.

<i>Dans la partie gauche, il indique le nombre de cartes possédées dans chaque couleur.</i>		: 5	Points H : 9	<i>Dans la partie droite, son nombre de points d'honneurs.</i>
		: 4		
		: 1		
		: 3		

Ce «petit papier» ainsi complété est transmis à l'ouvreur, qui additionne les informations reçues aux données de son propre jeu et qui décide de jouer (ou de faire jouer à son partenaire) un contrat à Sans-Atout ou à l'atout.

En effet, et c'est une nouveauté, le partenaire de l'ouvreur sera déclarant s'il possède plus d'atouts que lui. Si, dans l'exemple précédent, l'ouvreur décide de jouer à l'atout Pique, il dira :

- «Je joue le contrat de 3  » s'il possède au moins autant de Piques que son partenaire, c'est-à-dire au moins 5.
- «Tu joues le contrat de 3  » si son partenaire possède plus de Piques que lui.

Comme pour les contrats à Sans-Atout, le palier du contrat est fonction de la force combinée des deux jeux. Pour la déterminer, il va falloir prendre en compte une nouvelle grandeur : **les points de distribution**, qui vont évaluer la capacité des deux joueurs à couper.

Les valeurs distributionnelles et les points de distribution

Jouer un contrat à l'atout permet dans certains cas d'arrêter le défilement d'une couleur adverse, même sans y posséder le moindre honneur.



L'atout choisi est Pique. Ouest a entamé de l'As de Cœur. Le déclarant concède la première levée. Ouest poursuit du Roi de Cœur. Le déclarant peut, cette fois, couper grâce à un atout du mort.

Il a eu la possibilité de réaliser cette levée parce qu'il ne possédait qu'une carte dans la couleur demandée. Il y était «court». Il possédait une «courte» au mort, c'est-à-dire une valeur distributionnelle.

Il sera ensuite possible au déclarant de réaliser une deuxième coupe au mort, puisqu'il possède encore un Cœur dans sa main.

Comparons, en effet, avec :



L'atout choisi est toujours Pique, et le début du coup est identique : Ouest a entamé de l'As de Cœur, le déclarant a concédé la première levée. Mais lorsque Ouest poursuit du Roi de Cœur, le déclarant ne peut pas couper.

En l'absence de valeur distributionnelle, il va devoir concéder trois levées à Cœur.

Cette comparaison montre que le nombre de levées réalisables ne dépend pas uniquement des points d'honneurs. En effet, dans le premier exemple, le jeu de Nord a réalisé deux levées avec zéro points d'honneurs lorsqu'il était pourvu d'une courte à Cœur assortie de la présence d'atouts.

Voilà qui illustre à la fois l'importance des couleurs courtes ainsi que l'énorme pouvoir dont dispose l'atout.

De la même façon qu'on attribue des points aux honneurs et aux longueurs, il est donc nécessaire d'en attribuer à la possession de «courtes», dans d'autres couleurs que l'atout bien sûr. Ces points représenteront la capacité à couper rapidement.

Il est tout aussi logique de donner une valeur à la possession d'un grand nombre d'atouts. Cette fois, c'est la capacité à réaliser les coupes qui est en jeu.

Moins un joueur possède de cartes dans une autre couleur que l'atout (0,1,2), plus vite il pourra couper et moins il perdra de levées.

- En conséquence, lorsqu'un joueur ne possède aucune carte dans une couleur (on dit qu'il a une «**chicane**» dans cette couleur), il s'attribue 3 points dits «de distribution» ou points D.
- De la même façon, lorsqu'il ne possède qu'une seule carte, on dit qu'il a un **singleton** et il s'attribue 2 points D.
- Avec deux cartes dans une couleur, il a un **doubleton** et s'attribue 1 point D.

Par ailleurs, plus les atouts sont nombreux, plus le potentiel de la ligne sera fort. Avoir le minimum requis (huit) donne déjà un avantage certain sur l'adversaire (qui en possède cinq). Mais en détenir neuf (et plus) permet sans difficultés de purger les atouts de la défense, ce qui la prive de son pouvoir de coupe.

C'est cet avantage qui a conduit à attribuer :

- 2 points D pour le neuvième atout du camp.
- 1 point D pour tout autre atout au-delà du neuvième.

Points de distribution

Dans les couleurs autres que l'atout :

1

point de distribution pour un doubleton.

2

points de distribution pour un singleton.

3

points de distribution pour une chicane.

Dans la couleur d'atout :

2

points de distribution pour le neuvième atout du camp.

1

point de distribution pour tout atout au-delà du neuvième.

Une remarque s'impose : à partir du moment où le camp détient un fit de neuf cartes, c'est que l'un des deux joueurs possède une couleur au moins cinquième. Quand ce joueur a évalué sa force avant de connaître le fit, il s'est attribué un ou plusieurs points) de longueur. Ces points lui sont acquis et seront ajoutés aux points de distribution liés au nombre de ses atouts et aux courtes de son jeu, ceci afin de prendre en compte l'ensemble du potentiel associé à une longueur :

- La capacité à générer des levées de longueur est évaluée par les points de longueur. Elle est indépendante du fait qu'un atout soit choisi.
- Si cette couleur est choisie comme atout, le pouvoir de coupe, d'autant plus important que les atouts sont nombreux, est évalué par les points de distribution.

Lorsqu'une couleur est choisie comme atout, les points de distribution qu'elle génère sont ajoutés aux éventuels points de longueur de l'évaluation initiale.

Le choix d'un atout

L'intérêt du futur déclarant est de choisir comme atout une couleur dans laquelle son camp possède plus de cartes que celui de la défense.

C'est le cas dès que l'un des deux camps possède sept cartes dans une couleur, puisqu'il n'en reste alors que six à l'autre camp.

Mais l'avantage obtenu est alors si minime qu'il ne justifie pas le choix délibéré de cette couleur comme atout. On privilégiera les couleurs où le camp du déclarant possède huit cartes (ou plus) contre cinq (ou moins) à celui de la défense.

Cette situation où un camp détient huit cartes (ou plus) s'appelle le «**fit**». Posséder huit cartes (ou plus) entre les deux joueurs dans une même couleur, c'est «**être fitté** ».

Insistons sur un point important: dans la procédure de détermination d'un contrat, la qualité des atouts n'intervient pas. Seul leur nombre compte. Il peut arriver qu'un même camp possède au moins huit cartes dans plusieurs couleurs. Les éléments qui vont déterminer le choix d'une couleur comme atout, de préférence à une autre, ne tiennent pas seulement au nombre de cartes dans chacune des couleurs, mais aussi à la nature des couleurs. En effet, la marque du bridge réserve un traitement différent aux contrats déclarés en majeure (Cœur ou Pique) ou en mineure (Trèfle ou Carreau).

Les points alloués à la réussite d'un contrat en mineure sont moins nombreux que ceux obtenus si l'on joue en majeure. Du coup, l'obtention si importante - de la prime de manche est plus difficile.