





Leçon 16 : La marque et la Table de Décision pour les contrats en majeure

Lorsque le contrat demandé est **réussi**, chaque levée à partir de la septième rapporte **30 points**. Pour obtenir la prime de manche, il faut que le contrat demandé rapporte au moins 100 points, ce qui se produit quand on déclare au moins 4  ou 4 . Les contrats inférieurs seront des contrats partiels.

Les **primes** qui sont attribuées, toujours si le contrat est réussi, varient en fonction du niveau du contrat demandé et sont les mêmes que celles qui étaient attribuées à la réussite des contrats à Sans-Atout.

Pour un contrat partiel (1, 2, 3  ou ) : 50 points.

Pour une manche (4  ou 4 ) : 300 points qui ne se cumulent pas avec ceux de la prime précédente.

Pour un **chelem** une prime supplémentaire est accordée et elle se cumule avec celle de manche: 500 pour douze levées (soit le petit chelem) et 1000 pour treize levées (soit le grand chelem).





Tableau récapitulatif

Force en points HLD	Contrat demandé	Nombre de levées à réaliser	Type de contrat	Score en cas de réussite
37	7  / 7 	13	Grand chelem	1510
33	6  / 6 	12	Petit chelem	980
30	5  / 5 	11	Manche	450
27	4  / 4 	10		420
25	3  / 3 	9	Partiel	140
23	2  / 2 	8		110
20	1  / 1 	7		80

L'examen de ce tableau recèle apparemment un paradoxe: pour obtenir la prime de manche, il faut déclarer au moins un contrat de dix levées, c'est-à-dire disposer d'une force globale d'au moins 27 points. En jouant à Sans-Atout, il suffisait de neuf levées pour s'assurer la prime de manche, ce qui nécessitait seulement 25 points. Faut-il alors privilégier la déclaration des contrats à Sans-Atout ? Certainement pas ! Le paradoxe se résout si l'on prend la peine de considérer la nature des points qui sont pris en compte. A Sans-Atout, on ne retient que les points HL pour fixer le contrat final. A l'atout, l'ajout des points de distribution permettra bien souvent de parvenir au total de 27 alors qu'on ne possède pas les 25 points HL nécessaires à la déclaration de la manche à Sans-Atout. On en déduit que la découverte du **fit en majeure est une priorité des enchères au bridge.**

La marque et la Table de Décision pour les contrats en mineure

Si un atout mineur (Trèfle ou Carreau) est choisi, et si le contrat demandé est réussi, chaque levée demandée à partir de la septième ne rapporte que 20 points.

De ce fait, il faudra déclarer au minimum 5  ou 5  pour que la valeur du contrat atteigne 100 points et qu'on bénéficie de la prime de manche. Les contrats inférieurs (de 1 à 4  et de 1 à 4 ) ne donneront droit qu'à la prime de contrat partiel.

Les différentes primes allouées aux contrats partiels, aux manches et aux chelems sont identiques à ce qu'elles étaient pour un contrat en majeure ou à Sans-Atout.

Tableau récapitulatif

Force en points HLD	Contrat demandé	Nombre de levées à réaliser	Type de contrat	Score en cas de réussite
37	7  / 7 	13	Grand chelem	1440
33	6  / 6 	12	Petit chelem	920
30	5  / 5 	11	Manche	400
27	4  / 4 	10	Partiel	130
25	3  / 3 	9		110
23	2  / 2 	8		90
20	1  / 1 	7		70

Il est désormais possible de comparer sur un même tableau le rendement des deux familles de contrats à l'atout, en majeure ou en mineure:

Tableau comparatif

















Force en points HLD	Contrat en Majeure		Contrat en Mineure	
	Contrat	Score	Contrat	Score
37	7  / 7 	1510	7  / 7 	1440
33	6  / 6 	980	6  / 6 	920
30	5  / 5 	450	5  / 5 	400
27	4  / 4 	420	4  / 4 	130
25	3  / 3 	140	3  / 3 	110
23	2  / 2 	110	2  / 2 	90
20	1  / 1 	80	1  / 1 	70

A la lecture de ce tableau, il apparaît que la marque est très défavorable aux contrats en mineure. En particulier, on observe qu'il suffit de réaliser dix levées à l'atout Cœur ou Pique pour bénéficier de la prime de manche, tandis qu'il en faudra déclarer onze si l'atout est mineur.

Rappelons enfin qu'il suffit de déclarer 3SA, et donc neuf levées, pour aboutir au même résultat.

On comprendra donc que le choix d'un atout mineur ne se fera qu'en dernier recours.

Pourtant, regardons la donne suivante :

	 A 9 6 2  3  R 9 8 6  D V 9 4		<p>Sud, donneur, a dit «j'ouvre».</p> <p>Nord lui a transmis le «petit papier» suivant :</p>
 9 6  R D V 9 6 5  V 7 3  A 5		 10 8 5 4 3  10 8 7  5 4  7 3	 : 4  : 1  : 4  : 4 <p>Points H : 10</p>
	 7  A 4 2  A D 10 2  R 10 8 6 2		

Avec un total de 24 points HL (10 H en Nord + 13 H et 1L en Sud), il n'a pas les moyens de demander une manche. En l'absence d'un fit à Pique ou à Cœur, il déclare 2SA.

Ouest entame du Roi de Cœur.

Le déclarant dispose de cinq levées immédiates (1 à Cœur, 1 à Pique et 3 à Carreau). Ensuite, pour réaliser quatre levées à Trèfle il devra rendre la main à l'adversaire, ce qui équivaut dans le cas présent à chuter, le flanc réalisant cinq levées de Cœur.

Mais était-il possible de gagner ce contrat ? Non

- Etait-il possible de gagner un autre contrat ? **Oui**, à l'atout Trèfle, couleur dans laquelle le déclarant possède neuf cartes.

En effet, après l'entame, Sud aurait certes concédé l'As de Trèfle mais grâce au jeu à l'atout et à la présence d'un singleton Cœur dans la main de Nord, il n'aurait plus perdu de levée dans cette couleur. Il aurait même réalisé douze levées à l'atout Trèfle, contre seulement sept à Sans-Atout. Il apparaît clairement que jouer un contrat en mineure peut-être intéressant en dépit d'une

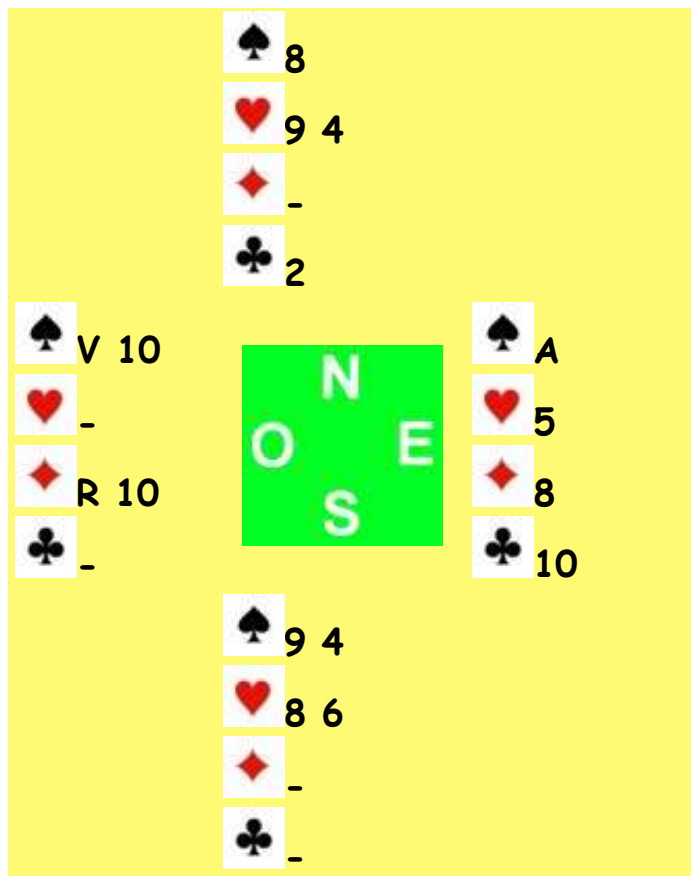
marque moins favorable. En pratique, on décidera de jouer dans un atout mineur à deux conditions :

- quand le nombre de points d'honneurs du camp ne permet pas d'envisager une manche à Sans-Atout.
- quand on dispose d'un minimum de neuf atouts dans la couleur.

Compléments sur la coupe

L'avantage offert par le jeu à l'atout est la possibilité de réaliser des levées grâce à la coupe.

Dès que l'on ne possède plus de cartes dans la couleur demandée, il est possible (mais il n'est pas obligatoire) de couper.



Sud joue un contrat à Sans-Atout.

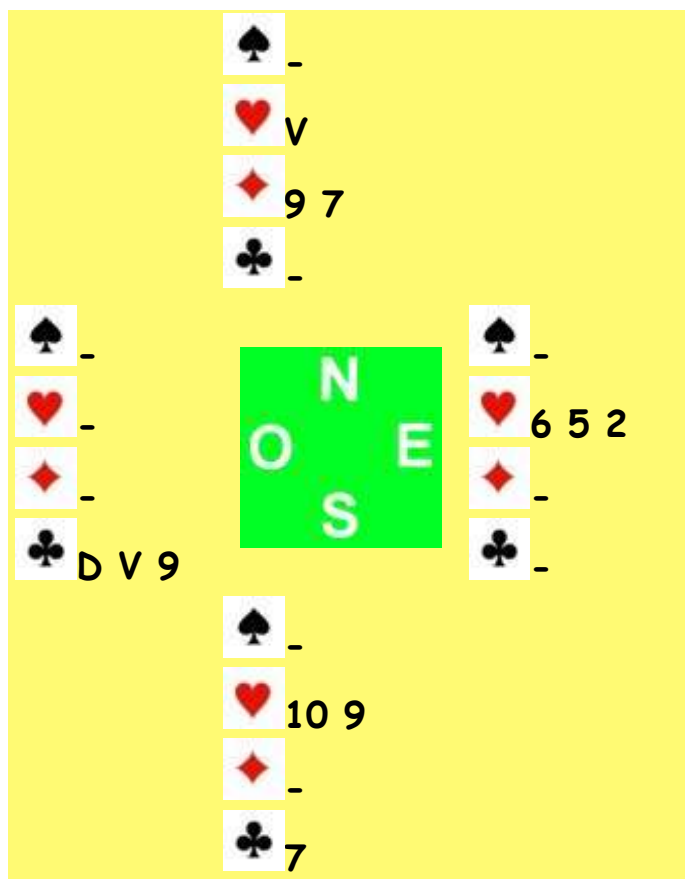
1 - Ouest est en main et joue le Valet de Pique. Son partenaire fait la levée de l'As, puis joue le 10 de Trèfle maître, puis Carreau. C'est donc Ouest qui réalise les deux dernières levées. Soit quatre levées pour la défense.

2 - Si Sud joue un contrat à l'atout Cœur, la défense va réaliser l'As de Pique. Mais ensuite, si le déclarant joue attentivement, il va pouvoir couper de sa main le retour Carreau ou Trèfle, puis couper de la main du mort son dernier Pique.

Mais attention, cette possibilité de couper est offerte aux deux camps. Aussi, dans le même exemple, si le déclarant coupe le deuxième tour de Pique du 4 de Cœur, Est pourra surcouper grâce au 5 de Cœur et remporter la levée. Même s'il ne voit pas les jeux adverses, Sud aurait dû prévoir cette éventualité et couper du 9 de Cœur. Couper avec un atout maître élimine bien sûr tout risque de surcoupe.

Il existe aussi la possibilité de sous-couper. Cette expression s'emploie lorsqu'un joueur fournit un atout inférieur à celui du joueur qui a coupé devant lui.

Il aura rarement intérêt à le faire, car il se démunit d'un atout sans remporter la levée. Quelquefois, il ne peut faire autrement :




L'atout choisi est Cœur. A trois cartes de la fin, Ouest joue la Dame de Trèfle coupée par le Valet de Cœur du mort.

Est, qui ne possède plus que des atouts (mais ils sont tous de rang inférieur) doit en jouer un. On dit qu'il «sous-coupe».

Le pouvoir de contrôle

Quelquefois le déclarant devra manœuvrer pour conserver le *contrôle* de la situation. L'exemple suivant l'illustre parfaitement :

Sud joue 6  et reçoit l'entame du 10 de Trèfle, pour le 3, le 7 et l'As.

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

Le déclarant, grâce à son As, peut réaliser la première levée dans la couleur. On dit qu'il possède le **contrôle de premier tour** de cette couleur entamée. Mais une fois cet As joué, il lui reste deux petits Trèfles dans chaque main : il ne contrôle plus la couleur. S'il joue immédiatement atout, il va chuter, puisque la défense va alors encaisser deux levées dans la couleur d'entame.










IL doit donc chercher à reconstituer son contrôle des Trèfles : à défaut d'un contrôle d'honneur qu'il ne possède plus (l'honneur de rang le plus élevé, une fois l'As joué, est le Roi qui est détenu par l'adversaire), il doit réfléchir à la possibilité de contrôler cette couleur par la coupe. Pour cela, il faudrait qu'une des deux mains n'y possède plus de cartes. Dans le cas présent, c'est tout à fait possible : la présence de l'As, Roi et Dame de Pique en Nord, face au singleton de Sud, va permettre de défausser les deux derniers Trèfles détenus par celui-ci.

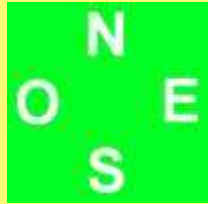
Le déclarant pourra ensuite tranquillement rendre la main en jouant atout. IL contrôle les Trèfles. Il a gagné deux tours de contrôle.

Si, dans une couleur, on possède plus de cartes maîtresses que de cartes dans la main la plus courte, on peut défausser et ainsi gagner des "tours de contrôle".

Contrôler une couleur, c'est être en mesure d'empêcher l'adversaire d'y réaliser une levée. C'est possible :

- grâce à des honneurs, à condition qu'ils soient supérieurs à ceux du camp adverse,
- grâce à la coupe, à condition d'y disposer du droit de couper, donc d'une courte.

 A 10 8 5 4 3	Sud joue le contrat de 4 
 -	Le camp du déclarant a les moyens de remporter la première levée, quelle que soit la couleur entamée ; on dit qu'il contrôle toutes les couleurs.
 R 8 7 5	En effet, à Pique, à Carreau et à Trèfle, il détient l'As et l'adversaire ne peut fournir une carte supérieure. Il possède donc tous les contrôles dits d'honneurs.
 V 6 5	Tous ces contrôles (contrôles d'honneur ou par la coupe) sont dits du premier tour , parce que le déclarant a, de sa main ou de celle du mort, les moyens d'empêcher l'adversaire de réaliser la première levée.
 R D V	
 D 3 2	
 A 6 4	
 A 9 4	



Il existe aussi des contrôles du deuxième tour, lorsque le déclarant, toujours grâce à un honneur ou grâce à une coupe, est en mesure de remporter la deuxième levée d'une couleur, après avoir dû concéder la première.

♠ A D V
 ♥ D 8 4 2
 ♦ D V
 ♣ A 9 4 3



Sud joue le contrat de 4 ♠.

On constate que si Ouest entame Trèfle, le déclarant contrôle la couleur dès le premier tour, grâce à son As.

Mais si l'entame est à Cœur ou à Carreau, il devra d'abord concéder la première levée (l'As de Carreau ou un honneur Cœur) avant de la contrôler au deuxième tour, grâce à la coupe à Cœur et au Roi de Carreau.

♠ R 10 8 5 4 3
 ♥ V
 ♦ R 7 5
 ♣ R 6 5

Gagner des tours de contrôle

♠ R V 9
 ♥ R D V
 ♦ A 8 4 3
 ♣ A R 7



♠ D 10 8 7 5 2
 ♥ A 2
 ♦ V 7
 ♣ D 10 3

♠ R V 9
 ♥ R D V
 ♦ A 8 4
 ♣ A R 7 2



♠ A D 10 8 2
 ♥ 7 2
 ♦ R D 6
 ♣ 6 5 3

Nord	Sud	Nord	Sud
2SA	6 ♠	2SA	3 ♠
Entame: Roi de Carreau		4 ♠	6 ♠
		Entame: Dame de Trèfle	

Dans l'exemple numéro 1, le déclarant subit l'entame du Roi de Carreau, couleur qu'il contrôle au premier tour, mais qu'il ne contrôle qu'une fois. S'il joue atout dès la deuxième levée, il perdra donc l'As d'atout puis la Dame de Carreau pour une chute.

En conséquence, il va utiliser son potentiel à Cœur, couleur qu'il contrôle au deuxième et troisième tour, pour défausser son Carreau perdant, et ainsi gagner «un tour de contrôle». Il peut y parvenir sans rendre la main à l'adversaire dans la couleur concernée puisqu'il possède plusieurs cartes maîtresses équivalentes (ARDV). Comme il doit commencer par jouer Cœur avant de jouer atout, la manœuvre comporte un risque : si l'un des deux adversaires ne possède que deux cartes à Cœur, il pourra couper le troisième tour de Cœur. Tant pis, cette façon de jouer représente pour Sud la seule chance de gain.

Mais il arrivera que certaines cartes équivalentes, non maîtresses, permettent la même manœuvre, à condition de rendre la main à l'adversaire. Cette manœuvre n'est efficace qu'à la condition de contrôler une deuxième fois la couleur d'entame. C'est le cas dans l'exemple numéro 2, où Sud possède trois cartes équivalentes à Cœur : (Roi-Dame- Valet), et aussi le Roi de Trèfle pour empêcher la défense d'encaisser immédiatement une levée dans la couleur.

Après avoir pris la première levée, Sud enlève les atouts de la défense en trois ou quatre tours, selon le partage des Piques adverses, puis joue Cœur. La défense réalise l'As de Cœur et contre-attaque Trèfle : Sud prend du Roi et défausse son Trèfle perdant sur le dernier honneur Cœur du mort.

La présence de plusieurs cartes équivalentes offre au déclarant la possibilité de « gagner un ou plusieurs tours de contrôle » en défaussant, après avoir éventuellement rendu la main à l'adversaire.