

Les Fiches-mémos du Bridge des Copains

Fiche mémo N° 1 Évaluation de la main

Elle peut le plus souvent en points HLD : Honneur – Longueur – Distribution

Points H : AS = 4 – Roi = 3 – Dame = 2 – Valet = 1 : soit 40 points H

Points L : 1 point à partir de la 5^{ème} carte dans une couleur qui contient 2 honneurs

Points L : 1 point à partir de la 6^{ème} carte dans une couleur avec un honneur

Les points D s'ajoutent dès que l'on est certain d'un fit dans une couleur.

Points D : 3 pour une chicane – 2 pour un singleton – 1 pour un doubleton.

2 points pour le 9^{ème} atout, puis 1 point par atout supplémentaire (dans un premier temps, seul le répondant sait).

Quand on inclut les points L & D, le total peut devenir bien supérieur à 40.

Elle se fait également en levées de jeu :

Les levées de jeu sont les levées d'Honneur et les levées de Longueur

Les levées d'Honneur :

A,R = 2 ; A,R,V ou A,D,V = 2 ½ ; A,D ou A,V,10 ou RDx = 1 ½

A ou R,V,10 ou D,V,10 = 1 ; R,x ou D,V,x = ½

Les levées de Longueur :

Compter ½ levée pour la 4^{ème} carte puis 1 levée à partir de la 5^{ème}

Points indispensables à la réalisation d'un contrat

Manche à S.A. : 25 H

Manche en majeure : 27 – 28 HLD

Manche en mineure : 29 – 30 HLD

S.A. : Petit chelem : 33 H – Grand chelem : 36 H

Atout : Petit chelem : 32 HLD – Grand chelem : 35 HLD

Attention : avec 35 ou 36 H, il peut toujours manquer un As.



Les astuces de l'arpète

Pour conclure un contrat : dialogue avec ton partenaire. Transmet des informations précises.

Surtout : évaluez les mains de la même manière des deux côtés de la table.

Les points « H » découlent naturellement des 13 cartes en main, par addition

Les points « L » s'apprécient en dépliant son jeu. Prenez le temps de les constater, les compter pour renforcer la valeur de votre main.

Les points « D » impliquent impérativement un « FIT » identifié.

Quel que soit le joueur qui prend conscience du « FIT », sa démarche est alors :

Transmettre l'information à son partenaire : nous avons trouvé un « FIT », mon jeu vaut maintenant ce que j'indique par mon carton d'enchères.

Intégrer les points « D » à son total (réévaluer son jeu),

Pour les points « D », valorisez bien vos chicanes : + 3 ; vos singletons : + 2 ; vos doubletons : + 1 ; de même que le 9^{ème} ou la 10^{ème} atout.

Faites attention à ne pas valoriser les choses deux fois :

Un R sec ne vaut rien si votre partenaire n'a pas l'As : et vous n'en savez rien. Inutile d'ajouter + 2 à un Roi qui ne vaut déjà pas vraiment.

Une D sèche ne vaut rien, sauf si votre partenaire détient l'As. Elle peut permettre de prendre le R dans ce cas.

Bref, c'est difficile de valoriser « 2 » pour la D et « 2 » pour le singleton.

Par contre, un As sec vaut désormais : 4 + 2 = 6

Par contre, un singleton au « 6 » ou au « 8 », cela vaut cher en défense surtout quand le partenaire possède l'As et qu'il pense à renvoyer de suite dans cette couleur.

S'il omet de renvoyer, vous avez le droit de changer de partenaire.

Votre partenaire a parlé à ♠, il envoie un « 4 » de ♣. C'est qu'il a une raison bien précise.

Ce sera souvent un singleton. Obéissez à cette entame et renvoyez, sauf circonstance particulière.