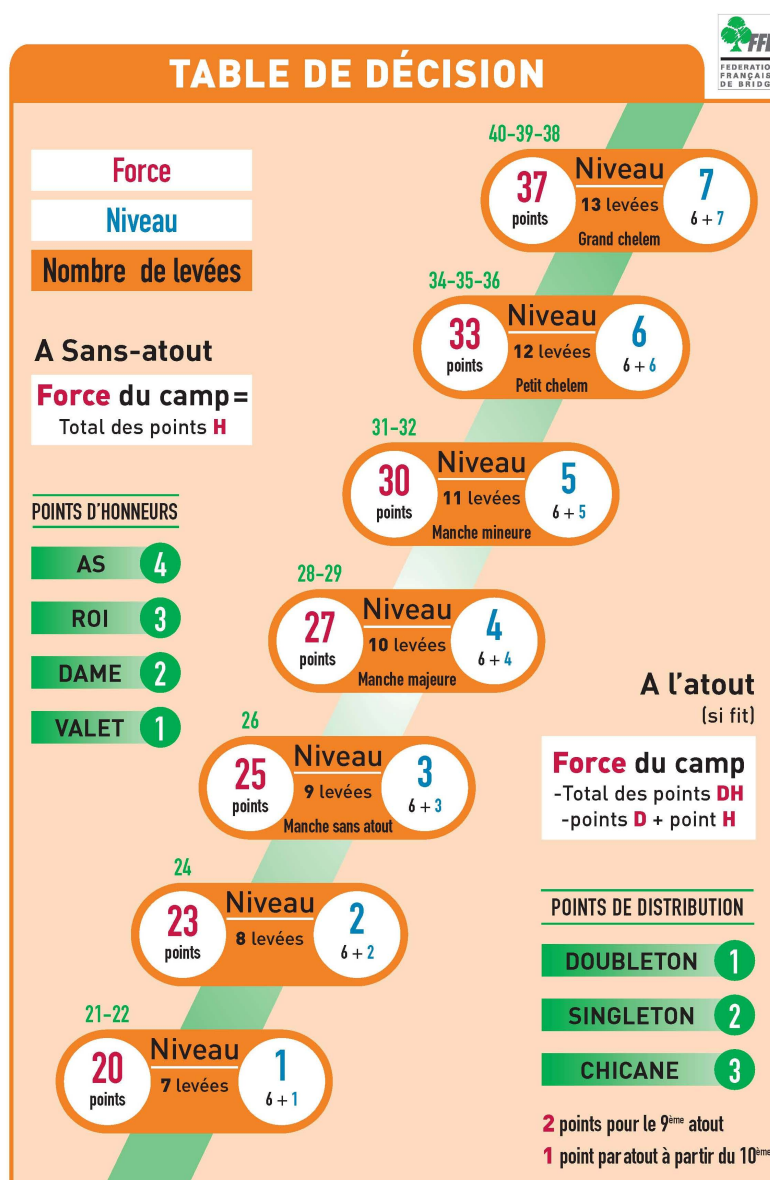


Table de décision

Tableau d'évaluation de votre main avant l'ouverture des enchères

<u>Honneurs</u>	<u>Points d'évaluation</u>
As	4
Roi	3
Dame	2
Valet	1
10 et petites cartes	0
Points de longueur	1 point par carte à partir de la 5 ^{ème}

Table de décision



Remarque : Il faut « grosso modo » 3 points EN MOYENNE pour gagner une levée. Un As rapporte un peu plus d'une levée, la combinaison Dame-Valet une levée, etc.

Principe : C'est les points combinés des deux mains qui permettent de réaliser des levées.

La connaissance de ces points est donc **indispensable**.

Evaluation du jeu

Lorsque que vous avez un jeu en main, vous devez l'évaluer, de façon à prendre les bonnes décisions d'enchère.

Vous jouez à **DEUX**, et c'est la **SOMME** de vos 2 jeux qui rapportera des levées à votre équipe.

Avant l'ouverture, on ne compte aucun autre point d'évaluation que ceux mentionnés dans ce tableau. Les points dits de « **distribution** » (**D**) viendront plus tard.

Principe : Pour ouvrir (les enchères), il faut posséder au moins 12 points d'honneurs (**12H**) ou 13 points si vous avez des points de longueur (**13HL**).

Principes des enchères

L'ouvreur indique **12H** (ou **13HL**), sauf enchère faible spéciale, ou plus dans son jeu (avec moins de 12, il aurait « **passé** »)

Votre partenaire connaît alors la somme minimum des points de vos deux jeux.

Il additionne 12 à son propre jeu et connaît donc le niveau minimum qu'il peut atteindre sans risque.

Si vous êtes « **Fitté** » (au moins **8** cartes de la même couleur dans le jeu), vous pouvez maintenant ajouter vos points de distribution (**D**), **1** pt pour un **doubleton** (2 cartes dans la couleur), **2** pts pour un **singleton** (1 carte dans la couleur), **3** pts pour une **chicane**, (0 cartes dans la couleur), **2** pts pour le **9^{ème} atout** et **1** pt par **atout à partir du 10^{ème}**. Avec 3 cartes dans une couleur (aucun point de distribution)

La force du camp est évaluée en points d'Honneurs, + Longueurs + Distribution (**HLD**). C'est ce nombre de points qui va vous guider pour jouer la Manche dans une couleur : **4♥, 4♠, 5♣, 5♦**, à Sans Atout : **3SA**, ou éventuellement un Petit (6) ou Grand Chelem (7).

L'intérêt de jouer une **manche** est : un **bonus important** (300 – 500), pour les **chelems** : un **bonus encore plus important** (500 – 750 – 1000 – 1500).

Il faut donc enchérir le mieux possible pour découvrir le **meilleur contrat de l'équipe**.

Pour les partielles, si vous savez que la manche est impossible (pas les points), il faut donc s'arrêter au niveau le plus bas possible dans la couleur agréé (ou à SA avec un jeu sans fit).