

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

▸ SUPPORT DE COURS ◀

Évaluation : principes généraux

Le cas particulier des mains fittées

ENCHÈRES



HORS-SÉRIE N°1



TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Qu'est-ce que l'évaluation ?	3
Première partie : l'évaluation a priori	4
L'évaluation en points	4
Les points d'honneurs	4
Les points de longueur	5
Les autres évaluations a priori	7
L'évaluation en levées de jeu	7
L'évaluation en perdantes	8
Deuxième partie : l'évaluation a posteriori	10
Les points de distribution	10
La valeur des courtes	10
Les points de distribution liés au nombre d'atouts	11
Premières notions d'évaluation dynamique	15
La qualité des honneurs en fonction de la nature du contrat	15
L'emplacement des honneurs	16

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

INTRODUCTION

— QU'EST-CE QUE L'ÉVALUATION ? —

C'est un ensemble de méthodes mises au point pour tenter de prévoir combien de levées une main est capable de réaliser au moment du jeu de la carte. L'une des principales difficultés de l'évaluation vient du fait que le bridge se joue à deux et qu'il faut donc trouver une méthode permettant d'additionner les ressources des deux jeux du camp.

Il est logique de vous livrer à un premier examen de votre jeu au moment où vous en prenez connaissance, sans qu'aucune autre information soit disponible sur les jeux cachés. Cette évaluation est appelée **l'évaluation a priori**. Elle se fonde sur la perspective du jeu à Sans-Atout. Les enchères se poursuivant, un certain nombre de facteurs vont modifier l'évaluation initiale, particulièrement l'existence d'un fit. Leur prise en compte va fournir une évaluation **dynamique**, qui finira par constituer **l'évaluation a posteriori**.

Évaluation a priori

Il existe deux façons d'appréhender l'évaluation au départ du coup. La première est d'évaluer directement le nombre de levées que votre main peut procurer. C'est une évaluation intuitive qui a été, historiquement, la première à être utilisée. Elle a ses mérites - nous y reviendrons plus tard. Mais, difficile à gérer car elle interdit d'additionner les forces des deux mains de votre camp, elle a dû céder la place à une évaluation quantitative qui permet des calculs plus précis. C'est l'évaluation en points que tout le monde connaît.

— L'ÉVALUATION EN POINTS —

Aujourd'hui l'évaluation *a priori* de deux sortes de ressources est communément admise :

- Les points d'honneurs sont associés aux honneurs (As-Roi-Dame-Valet).
 - Les points de longueur évaluent le potentiel d'affranchissement des couleurs longues.
- Il vous est tout à fait possible d'ajouter les points de longueur aux points d'honneurs. Vous obtenez alors les points HL, qui serviront de base à la déclaration de vos contrats.

●● LES POINTS D'HONNEURS

Tout le monde connaît le tableau des points d'honneurs :

As = 4 ; Roi = 3 ; Dame = 2 ; Valet = 1

Cette évaluation est surtout valable pour les mains régulières dans le cadre de contrats à Sans-Atout. Ce petit tableau innocent, popularisé par l'américain Milton C. Work dans les années 30, mérite quelques commentaires.

Des valeurs imparfaites mais faciles à utiliser

Ces chiffres, 4, 3, 2 et 1, ne sont pas les résultats d'un calcul ni même d'une observation statistique, mais d'une **convention**. Aujourd'hui universellement répandue, elle a été contestée par le passé et des évaluations alternatives continuent d'être utilisées par certains joueurs. Elle n'est pas tellement plus exacte qu'une autre, son principal intérêt est son **extrême simplicité**.

Notons de plus son avantage fondamental : les points de chacun des deux joueurs du coup peuvent être additionnés sans peine, ce qui permet d'établir une relation statistique entre ce total connu, à une ou deux unités près, et le nombre de levées que le camp peut espérer réaliser.

Gros honneurs, petits honneurs

Deuxième remarque : il est aujourd'hui reconnu que le compte 4-3-2-1 sous-estime un peu la valeur des As et des Rois, surestime un peu la valeur des Dames et des Valets. Et oublie d'accorder une valeur aux 10, souvent utiles quand même. Retenez le principe suivant :



PRINCIPE : Ajoutez un point d'honneur à votre jeu si vous possédez au moins cinq (As-10). C'est-à-dire quatre As et un 10, ou trois 10 et deux As, etc.

Au contraire :

SUD
♠ RV53
♥ D82
♦ V84
♣ R53

Cette main de 10 H ne comporte aucune carte intermédiaire (pas même un 9 !), vous n'avez pas d'As. La distribution 4-3-3-3 est aussi une « moins-value ». Enlevez-lui 1 point et, surtout, dites-vous : « *Bouh ! qu'elle est vilaine !* »

● ● LES POINTS DE LONGUEUR

L'autre valeur à prendre en compte au moment de l'évaluation *a priori* concerne les longueurs. Posséder une couleur longue représente un indéniable potentiel d'affranchissement de levées de longueur. L'exemple le plus évident en est celui-ci :

♠ ARDV



♠ 832

♥ ARDV2



♥ 83

Les Piques de la main (1) comptent 10 points d'honneur et permettront de réaliser quatre levées. En faisant passer le 2 de la main de Sud à celle de Nord, on augmente d'une levée entière le potentiel de la couleur : sauf catastrophe (Cœurs adverses 5-1), la couleur produira cinq levées.

Évaluer la valeur en point de la cinquième carte d'une couleur n'est pas évident. Si elle rapportait toujours une levée, il faudrait lui allouer le nombre moyen de points représentant une levée, qui tourne autour de 2,5. Mais les aléas sont importants, la cinquième carte ne rapportant une levée qu'à la condition de régler de fréquents problèmes de temps ou de communications.

L'ensemble de ces considérations a conduit les théoriciens à adopter la valeur suivante :



PRINCIPE : On compte un point de longueur (points L) à partir de la cinquième carte d'une couleur, quelle qu'en soit la qualité.

Ceci veut dire qu'on ajoute un point L pour la cinquième carte d'une couleur, 2 si votre couleur est sixième, etc. Les deux mains suivantes comptent ainsi 2 points de longueur :

MAIN 1

♠ ARV43
♥ V7
♦ V9652
♣ 4

MAIN 2

♠ 972
♥ A108743
♦ V6
♣ R5

La main (1) comporte un point L pour chacune de ses couleurs cinquièmes, malgré leur différence de qualité. Les Cœurs de la main (2) lui fournissent 2 points L.

Notez que vos capacités de réalisation de la cinquième carte d'une couleur plutôt faible ne sont pas significativement moindres que celles liées à une belle couleur.

Une exception : avec un jeu vraiment faible et une mauvaise couleur, oubliez votre point de longueur.

Rappelez-vous :

SUD

♠ 107642
♥ V3
♦ 9743
♣ D4

Sur l'ouverture de 1SA, vous savez qu'il vous faut faire un Texas, malgré vos Piques calamiteux. Et vous avez raison, aussi en termes d'évaluation : en jouant à l'atout, la valeur de votre jeu a augmenté car vous êtes certain de faire au moins une levée (de longueur ou de coupe) tout à fait improbable à Sans-Atout.

— LES AUTRES ÉVALUATIONS A PRIORI —

Nous l'avons dit, le compte en points HL est un bon indicateur pour le jeu à Sans-Atout. Ceci signifie qu'il sera utilisable en cas de misfit. D'autres façons d'évaluer son jeu sont disponibles avec des mains particulières.

●● L'ÉVALUATION EN LEVÉES DE JEU

Les mains qui possèdent une couleur longue qui servira probablement d'atout – pour autant qu'il vous soit permis de jouer le coup – peuvent être évaluées en levées de jeu (on dit aussi en gagnantes).

C'est la raison pour laquelle l'emploi de cette évaluation sera limité à des mains unicolores, plutôt avec des belles couleurs. Elle sera très utile avec les mains de barrage et les unicolores forts, décrits par des ouvertures de $2\clubsuit$ ou $2\spadesuit$.

Pour compter ses levées de jeu, on fait la somme de ses levées de longueur et de ses levées d'honneurs présumées dans chaque couleur.

- ▶ Pour ce qui concerne les longueurs, on compte une demi-levée pour la quatrième carte d'une couleur, une levée par carte à partir de la cinquième. Dans le cadre de couleurs au moins sixièmes, on compte une levée par carte à partir de la quatrième. Pour fixer les idées, $ARDxxx$ est compté pour six levées.
- ▶ Les levées d'honneurs se calculent en fonction de la probabilité de réussir une levée grâce aux honneurs que l'on possède, dans l'hypothèse (conventionnelle !) où l'on ne trouverait pas d'honneur complémentaire en face mais où l'on pourrait jouer la couleur de la main opposée aussi souvent qu'il le faut.

Par exemple :

$Ax = 1$ levée ; $Rx = \frac{1}{2}$ levée (une levée si l'As est placé, zéro sinon. Une demi-levée en moyenne) ; $ADx = 1$ levée et demie (l'As est une levée sûre, la Dame une levée une fois sur deux) ; $ARx = 2$ levées, etc.

SUD

♠ ARV7643

♥ R5

♦ AR3

♣ 5

Comptons les levées couleur par couleur.

- ▶ À Pique, vous détenez $2\frac{1}{2}$ levées d'honneurs (un peu pessimiste) et quatre levées de longueur (toutes les cartes à partir de la quatrième).
- ▶ À Cœur, une demi-levée (selon que l'As est placé ou non).
- ▶ À Carreau, deux levées.
- ▶ À Trèfle aucune.

Le total représente donc 9 levées. Il s'agit précisément de la manche moins une levée, ce qui est la définition de l'ouverture de $2\spadesuit$ forcing de manche avec un jeu unicolore. À l'ouverture, donc, il faut ouvrir ce jeu de $2\spadesuit$.

●● L'ÉVALUATION EN PERDANTES

Qu'il s'agisse du compte en points HL ou du compte en levées de jeu, reconnaissons que l'évaluation proposée est plutôt pessimiste. Vous êtes seul en face de votre jeu, les ressources éventuelles du partenaire ne sont jamais prises en compte et les hypothèses qui sont retenues sont très minimalistes : pas d'honneur complémentaire en face, pas de fit... Ce point de vue sous-estime la puissance de certaines mains, franchement bicolores, qui permettent d'amasser de nombreuses levées dès qu'un fit existe.

Par exemple :

SUD
♠ RD1073
♥ 5
♦ ADV73
♣ 82

Ce jeu compte 14 points HL et, à ce titre, appartient donc à la première zone de l'ouverture. Pourtant, une main banale en face, comme :

NORD
♠ V65
♥ A873
♦ 1052
♣ R95

permet de réaliser très souvent dix levées à l'atout Pique et même parfois onze, si l'As de Trèfle et le Roi de Carreau sont bien placés pour le déclarant. Ceci veut dire que si Sud ouvre de 1♠ et reçoit un soutien à 2♠ de Nord, il doit absolument reparler. Comment peut-il le savoir ? En utilisant une autre façon d'évaluer son jeu, basée sur le compte en perdantes. Ce compte est fondé sur les principes suivants :

► Dans chaque couleur, on compte une perdante par gros honneur manquant parmi As, Roi, Dame. Au maximum, une couleur compte donc trois perdantes.

AR542 : 1 perdante, comme RD852, comme RDV105.

Évidemment, on pourra être amené à prendre en compte ces différences, en dévaluant les couleurs sans petits honneurs (Valet et 10) et cartes intermédiaires.

► Avec les couleurs d'une ou deux cartes, on compte une ou deux perdantes, sauf à posséder l'As sec (zéro perdante). Attention !

Ax = 1 perdante, comme Rx.

Dx = 2 perdantes, comme xx

En fait, ce compte en perdantes, à n'utiliser qu'avec des mains bicolores, anticipe la découverte d'un fit, probable quand on possède deux couleurs cinquièmes au moins. On s'y référera pour annoncer des bicolores en intervention, ou pour juger du nombre de levées qu'un jeu bicolore peut produire en présence d'un fit. Sans rentrer plus avant dans le détail des développements, retenez que face à l'annonce d'un certain nombre de perdantes par son partenaire, l'autre joueur de la paire répertoriera ses **couvrantes**, c'est-à-dire les gros honneurs ou les plus-values distributionnelles capables « d'annuler » les perdantes en question.

Voici deux mains, qui vous échoient après le début de séquence :

S	O	NORD	E
?	1♣	2♦*	passé

MAIN 1
 ♠ D975
 ♥ R2
 ♦ A73
 ♣ 9752

MAIN 2
 ♠ V732
 ♥ 85
 ♦ DV3
 ♣ RD82

* 2♦ = bicolore majeur 5-5

Comptons les couvrantes de la main n°1 : la Dame de Pique, le Roi de Cœur et l'As de Carreau sont trois couvrantes certaines (la Dame de Pique et le Roi de Cœur sont des honneurs manquants dans les couleurs longues de Nord, l'As de Carreau est une couvrante quoiqu'il arrive). La présence de quatre atouts et d'un doubleton à Cœur permettra d'établir les Cœurs par la coupe si besoin est. Ce bel apport de distribution vaut au moins une couvrante, lui aussi. Nous voici au total de quatre couvrantes. Pour son enchère de 2♦, Nord ne peut avoir plus de sept perdantes, nous le verrons dans le cours consacré à l'annonce des bicolores en intervention. Sept perdantes desquelles vous soustrayez quatre couvrantes, restent trois perdantes, de quoi gagner la manche. Soutenez sans plus attendre à 4♠.

La main n°2 est beaucoup moins intéressante, alors qu'elle possède la même distribution et le même nombre de points d'honneurs : elle n'apporte aucune couvrante certaine d'honneur, Roi-Dame de Trèfle, après l'ouverture, tombant souvent en face du singleton. La couvrante liée aux quatre atouts et au doubleton à Cœur est toujours présente, mais elle ne suffit pas à faire un effort. Contentez-vous de 2♠.

Une main banale en Nord, pour mieux visualiser tout ceci :

NORD

♠ AR1086
 ♥ AV953
 ♦ 105
 ♣ 6

4♠ est une promenade de santé en face de la main n°1,
 3♠ déjà en danger en face de la main n°2.



À RETENIR : ÉVALUATION A PRIORI

	TYPE DE MAIN		
	Plutôt régulière	Unicolore	Bicolore
Évaluation	En points HL	En levées de jeu	En perdantes
Les PLUS	AS ET 10	Honneurs dans la ou les couleur(s) longue(s)	
Les MOINS	Pas de carte intermédiaire	Petits honneurs dans les couleurs courtes	

L'évaluation a posteriori

Les informations qui vont être transmises pendant la séquence d'enchères, essentiellement par le partenaire mais aussi parfois par l'adversaire, vont modifier profondément le regard que vous allez porter sur votre jeu et son évaluation. C'est d'abord l'existence d'un fit dans votre camp qui est le facteur capital de cette évolution. Ce fit entraîne automatiquement une réévaluation car il vous permet de compter des points de distribution.

— LES POINTS DE DISTRIBUTION —

L'existence du fit permet d'associer à votre jeu le pouvoir de création de levées lié à l'atout. L'évaluation qui en découle, **en points de distribution**, associe deux notions :

- La valeur des courtes de votre jeu. Ces courtes accroissent votre pouvoir de contrôle et permettent parfois de créer des levées d'atout en coupant suffisamment souvent.
- Le nombre de vos atouts. Plus vous aurez d'atouts, plus le nombre de levées qui y sera associé sera élevé.

Une fois cette évaluation réalisée, le potentiel du camp pourra s'exprimer en points HLD, qui comptent à la fois les points d'honneurs, les points de longueur et les points de distribution. C'est ce nombre qu'il faudra rapprocher des tables de correspondance points-levées (Table de décision, par exemple) pour déterminer le niveau du contrat final.

●● LA VALEUR DES COURTES

On associe aux courtes les points de distribution suivants :

- Un doubleton vaut 1 point D
- Un singleton vaut 2 points D
- Une chicane vaut 3 points D

Ces valeurs « brutes » des points de distribution peuvent être affinées.

- D'une part, une main avec deux doubletons vaut un peu moins qu'une main avec un singleton : par exemple, la distribution 5-4-3-1 est « meilleure » que la distribution 5-4-2-2, la distribution 6-3-3-1 meilleure que 6-3-2-2, etc. Pratiquement, on peut assimiler deux doubletons à un point et demi.
- D'autre part, autant la valeur du doubleton et du singleton sont fixées, autant la valeur de la chicane n'est pas stable. Elle dépend en particulier du nombre d'atouts qui l'accompagne. Il est légitime d'ajouter un point pour la chicane si elle est accompagnée d'au moins quatre atouts.

Les honneurs dans les courtes

- ▶ Les honneurs secs doivent être dévalués d'un point, y compris l'As, la valeur du singleton restant identique. Ainsi, l'As sec vaut 5 points DH : 4 points H pour l'As, 2 points D pour le singleton, un point de moins pour l'honneur sec, total 5.
- ▶ L'As second ou le Roi second gardent leur valeur. La Dame seconde ou le Valet second peuvent être dévalués d'un demi-point.

●● LES POINTS DE DISTRIBUTION LIÉS AU NOMBRE D'ATOUTS

Posséder des atouts en plus est toujours une plus-value. Ne pas en posséder assez est une moins-value importante et mal connue ! L'existence d'un fit de huit cartes étant le point de référence, voici les différents ajouts et retraits à opérer :

- ▶ Le neuvième atout du camp vaut 2 points D.
- ▶ Les atouts à partir du dixième valent 1 point D.
- ▶ Si on est amené à jouer avec sept atouts seulement, une situation plus fréquente qu'il y paraît, il faut enlever 2 points du total des points HLD.

Qui compte les points liés au nombre d'atouts ?

L'attribution de 2 points D au neuvième atout du camp serait très commode si nous étions dans un cadre comparable au Minibridge, par exemple, où l'un des deux joueurs connaît exactement le nombre d'atouts de son camp. Au bridge réel, où l'évaluation des mains est un processus individuel, on court le risque d'un double compte et d'une surestimation d'un point. Il faut déjà déterminer qui s'attribue les 2 points de ce neuvième atout. La réponse est très simple : celui qui, le premier, en a la connaissance.

SUD

♠ 87
♥ D953
♦ R1052
♣ R74

S	O	NORD	E
		1♥	passé
?			

Sud connaît (au moins) cinq cartes à Cœur en face. Il sait donc que son camp possède neuf atouts, il s'attribue donc 2 points D pour son quatrième Cœur. Il y ajoute 8 points H et 1 point D pour le doubleton à Pique. Le total de 11 points lui permet de soutenir à 3♥. S'il n'avait compté son quatrième Cœur que pour un point, il se serait contenté de 2♥. L'ouvreur, dans la même séquence, ne doit pas compter de point pour le neuvième atout « annoncé », car son partenaire l'a fait.

Il se peut que ce soit lui qui se trouve en position de réévaluation :

SUD

♠ AD8743
♥ A103
♦ 5
♣ D85

SUD	O	N	E
1♠ ?	passe	2♠	passe

Maintenant qu'il a reçu un fit, Sud peut ajouter ses points D aux points HL comptabilisés au tour précédent. Il possède 2 points D attachés au singleton à Carreau. De plus, son partenaire ayant garanti trois cartes à Pique, son sixième Pique doit être considéré comme le neuvième atout du camp, ce qui lui permet de se créditer de deux autres points D. Sud avait déjà à sa disposition 12 points H et 2 points L, émanant des cinquième et sixième Piques. Le voici donc maintenant à la tête de 18 points HLD. Si son partenaire est au maximum de son soutien (9-10HLD) il peut espérer gagner la manche.

Et bien sûr, parfois, les deux joueurs vont finir par se compter 2 points pour ce fameux neuvième atout. Observez les deux mains suivantes et la séquence qui l'accompagne :

OUEST

♠ A108752
♥ A74
♦ 3
♣ RV5

S	OUEST	N	E
passe fin	1♠ 2SA	passe passe	2♠ 4♠

EST

♠ R943
♥ 10952
♦ R75
♣ 83

Avec ses 6 points d'honneurs et ses quatre atouts, Est évalue son jeu à 9 points HLD, de quoi soutenir tranquillement à 2♠, sans pour autant indiquer le quatrième atout à l'ouvreur. Celui-ci compte donc légitimement 2 points D pour son sixième Pique, obtient les mêmes 18 points HLD que l'ouvreur de l'exemple précédent et propose donc la manche. Est accepte en toute logique et le contrat est pratiquement condamné. Peut-être, si Nord n'entame pas Cœur, si l'As de Carreau est bien placé, si... Enfin, admettons à la lumière de cet exemple qu'aucune méthode d'évaluation n'est parfaite et que l'optimisme qui doit régner en cas de fit vous entraînera parfois à jouer des manches un peu poussées...

Points L et points D

Dans le même esprit, une fois qu'un certain nombre de points D a été alloué pour la possession d'atouts supplémentaires, faut-il continuer à compter les points L attribués à la couleur précédemment, au moment de l'évaluation a priori ? La réponse n'est pas évidente. Imaginons que vous déteniez une couleur comme : ♠ AR9743

Au moment où vous relevez votre main, vous lui attribuez 9 points HL. Si, quelques instants plus tard, vous avez fixé les Piques comme couleur d'atout et si vous savez que votre partenaire y possède un fit de trois cartes, vous allez compter vos points de distribution. Votre main comporte au minimum deux doubletons ou un singleton, ce qui vous procure 2 points D. Vous voici automatiquement à 11 points HLD. Faut-il aller jusqu'à 13 en comptant le neuvième atout ?

Les observations statistiques les plus récentes aboutissent à un résultat inverse. Introduire trop de points H, L et D dans le total disponible finit par modifier les valeurs de la table de décision. Pour continuer d'avoir une équivalence correcte, **la solution consiste à ajouter les points D, sans tenir compte des points L dans la couleur d'atout.** À titre d'exemple, la main suivante :

SUD
♠ 5
♥ AV8732
♦ RD3
♣ R75

compte 13 points H et 2 points L. Disons que vous ouvrez de 1♥, votre partenaire vous soutient à 2♥. Combien de points HLD possédez-vous ? Vous devez ajouter 2 points D pour le singleton à Pique, et 2 autres points pour le neuvième atout connu dans le camp. Mais il vous faut ôter les 2 points L que vous aviez attribués au cinquième et sixième Cœur ! Résultat, vous êtes pourvu de 17 points HLD, une valeur limite pour reparler sur 2♥...



REMARQUE IMPORTANTE :

Les considérations précédentes semblent logiques mais aboutissent à une sous-évaluation systématique du potentiel de votre main dans un cas bien précis : celui d'une main unicolore opposée à une main régulière dont on ne connaît pas exactement la longueur du fit.

Par exemple, votre partenaire ouvre de 1SA et vous détenez quelque chose comme :

SUD
♠ R108743
♥ 5
♦ R93
♣ 872

Quelle est la valeur de votre main ?

L'ouverture de 1SA garantissant une main régulière, vous avez la certitude du fit à Pique. Dès lors, le compte en points HLD tel qu'il est défini dans le paragraphe précédent vous permet de vous attribuer en principe 8 points. En effet, vous pouvez compter 6 points d'honneurs et 2 points de longueur pour les cinquièmes et sixième Piques. Si vous considérez que vous allez jouer à Pique, vous pouvez ajouter 2 points de distribution pour le singleton à Cœur... mais vous devez défalquer les 2 points de longueur déjà comptés dans votre couleur d'atout !

Avec 8 points HLD, vous n'avez a priori pas les moyens de faire une tentative de manche en face de l'ouverture, puisque celle-ci est comprise dans la zone 15-17 et qu'il semble que le total de 27 HLD, nécessaire pour jouer la manche, soit inaccessible.

Erreur ! En fait, la force de l'ouvreur évolue dans une fourchette beaucoup plus large, selon son nombre de Piques. S'il n'en a que deux, il n'aura aucun point de distribution annexe et sa main sera effectivement comprise entre 15 et 17 points. Mais s'il en a trois, ou a fortiori quatre, sa main peut s'évaluer, à l'atout Pique, entre 17 et... 21 points HLD : il peut posséder quatre atouts (3 points D) et un doubleton (encore 1 point D) en plus de 17 points d'honneurs. En fait, la valeur de la main de l'ouvreur se situe quelque part entre 15 et 21 points HLD, une zone bien difficile à gérer. Pour ne pas manquer une manche trop fréquemment, il faut la proposer dès qu'elle est possible en face de la valeur moyenne de la main de l'ouvreur, qui est ici un peu supérieure à 18 points. Donc à partir de 8/9 DH. Comme ce calcul est très difficile à faire à la table, mieux vaut opter pour une autre tactique :

Principe : En face d'une main régulière, le possesseur d'un jeu unicolore compte à la fois ses points de longueur dans sa couleur longue et ses points de distribution.

Dans ce contexte, vous continuerez d'utiliser les zones de points habituelles pour vos enchères en face des mains régulières. Sur 1SA, vous proposerez la manche avec 10-11HLD, l'imposerez de 12 à 15, envisagerez un chelem au-delà...

— PREMIÈRES NOTIONS D'ÉVALUATION DYNAMIQUE —

Au fur et à mesure que la séquence avance, les informations échangées apportent des précisions à la valeur de telle ou telle carte de votre jeu. Dans le cadre du jeu à l'atout, les différences constatées entre l'évaluation des honneurs a priori et ce qu'elle devient peuvent être très importantes. D'autres éléments sont à prendre en compte, particulièrement dans le cadre des séquences compétitives et dans les enchères de chelem. Nous aurons l'occasion de préciser ces variations d'évaluation quand nous aborderons l'étude des enchères correspondant à ces séquences.

●● LA QUALITÉ DES HONNEURS EN FONCTION DE LA NATURE DU CONTRAT

Le résultat le plus important des calculs réalisés par les statisticiens ces dernières années est l'énorme différence de la valeur des honneurs selon que le contrat final se joue à Sans-Atout ou à l'atout.

Dans le cadre du jeu à l'atout, la valeur des honneurs dans la couleur d'atout et des As ne change pas par rapport à l'évaluation a priori. Les honneurs de moindre rang (Roi, Dame, Valet) dans les autres couleurs perdent, eux, une partie de leur valeur.

En pratique, au moment où un joueur apprend que le contrat final va se jouer à l'atout, il doit procéder à une réévaluation de ses honneurs, d'après le barème suivant :

- ▶ Une main qui comporte zéro (R,D,V) dans les trois autres couleurs doit être réévaluée d'un point, une main qui n'en comporte qu'un seul, d'un demi-point.
- ▶ Une main qui compte exactement deux (R,D,V) garde sa valeur habituelle.
- ▶ Une main qui comporte plus de deux (R,D,V) perd un demi-point par (R,D,V) supplémentaire.

Comparez ces deux mains, en face d'une ouverture de 1♠ de votre partenaire :

MAIN 1

♠ 9842

♥ RV6

♦ 107

♣ RV52

MAIN 2

♠ A842

♥ 976

♦ A7

♣ 9752

La main (1) compte apparemment 11 points DH (8 points H, 2 points pour le neuvième atout, un point pour le doubleton. Vous y dénombrez aussi quatre (R,D,V) soit 2 de plus que le « point neutre ». Il faut donc retrancher un point au total précédent, votre main ne vaut plus que 10 points DH. En face de l'ouverture de 1♠, il faut vous contenter de soutenir à 2♠.

La main (2), comptant les mêmes 11 points DH initiaux, bénéficie d'une réévaluation de 1 point D grâce à l'absence de (R,D,V). Sa valeur s'établit donc à 12, de quoi soutenir sans faillir à 3♠.

Pourquoi cette différence ? L'un ou l'autre des Rois-Valets de la main n°1 peut tomber en face d'une courte du partenaire et ne couvrir aucune perdante, alors que l'As correspondant est forcément utile. Et quand ils tombent en face d'une longue, surgit le risque de coupe adverse qui en diminue le potentiel !

●● L'EMPLACEMENT DES HONNEURS

Que ce soit dans le cadre de la détermination d'un contrat à Sans-Atout ou à l'atout, un facteur de jugement important concerne, outre ce que l'on vient de dire sur les petits honneurs, la place des honneurs par rapport aux longueurs connues du camp. Il est facile de montrer qu'il est plus intéressant de posséder ses honneurs dans ses couleurs longues. Imaginez que vous possédiez, à côté de votre couleur d'atout, les deux couleurs suivantes :



La couleur (1) vous rapporte deux levées une fois sur deux (soit une levée et demie), quand le Roi de Carreau est bien placé. La couleur (2) va vous rapporter une demi-levée, à condition cette fois que l'As de Trèfle soit bien placé. En tout, vous disposez donc de deux levées entre les deux couleurs.

Transformons votre Roi de Trèfle en Roi de Carreau ; les deux couleurs deviennent :



Cette fois, les Trèfles ne vous rapporteront aucune levée, évidemment. Mais les Carreaux, eux, vous en procureront trois à coup sûr. Vous venez de gagner une levée facilement !

Cette plus-value liée à la place des honneurs est très difficile à quantifier précisément. Elle fait partie **des éléments de jugement**, qui aident à prendre une décision avec les mains limites. Il y en a bien d'autres, en particulier liés aux enchères compétitives, que vous découvrirez tout au long de votre apprentissage...

