

## Séance 3.2

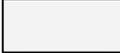
## DÉCLARER UN CONTRAT À L'ATOUT

## Programme de la séance

- Les points de distribution
- La marque (Sans-Atout et atout)
- La décision du contrat ; le fit
- Maîtriser les atouts des adversaires

On va utiliser dorénavant la nouvelle table de scores.

TABLEAU DES SCORES								
CONTRAT FAIT		♣ ou ♦		♥ ou ♠		SansAtout		
1	=	70		80		90		
	+1	90		110		120		
	+2	110		140		150		
	+3	130		170		180		
	+4	150		200		210		
	+5	170		230		240		
	+6	190		260		270		
2	=	90		110		120		
	+1	110		140		150		
	+2	130		170		180		
	+3	150		200		210		
	+4	170		230		240		
	+5	190		260		270		
3	=	110		140		400		
	+1	130		170		430		
	+2	150		200		460		
	+3	170		230		490		
	+4	190		260		520		
4	=	130		420		430		
	+1	150		450		460		
	+2	170		480		490		
	+3	190		510		520		
5	=	400		450		460		
	+1	420		480		490		
	+2	440		510		520		
6	=	920		980		990		
	+1	940		1010		1020		
7	=	1440		1510		1520		
CONTRAT CHUTE	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	...
Score adv.	50	100	150	200	250	300	350	...

	Manche
	Petit chelem
	Grand chelem

Commencez la séance en faisant jouer la donne suivante.

## Première donne de la séance (3.2.1)

Dans un contrat à l'atout, on fait souvent plus de levées qu'à Sans-Atout.

Donne 3.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°2 - donne 5
♠ - ♥ A R D V 8 2 ♦ 9 5 2 ♣ 10 7 6 2  Entame : As de Cœur	♠ 10 9 6 3 2 ♥ 5 ♦ R V 4 3 ♣ A D 4    ♠ A R 8 7 5 4 ♥ 6 3 ♦ A D 6 ♣ R 8	♠ D V ♥ 10 9 7 4 ♦ 10 8 7 ♣ V 9 5 3  <i>Laissez-les compter leurs points d'honneurs et déterminer la hauteur du contrat (palier de 3). Imposez ensuite l'atout Pique.</i>  Entame de l'As de Cœur, le deuxième Cœur est coupé en Nord et le déclarant fait toutes les levées suivantes s'il joue d'abord atout pour empêcher les adversaires de couper.  Faites remarquer qu'on a fait douze levées au lieu des neuf prévues par les 26 points d'honneurs.

Si on a demandé le contrat de 3♠ et qu'on fait douze levées, combien marque-t-on ? (*leur faire trouver sur le tableau des scores*).

**Si on a demandé le contrat de 6♠ et qu'on les fait, combien marque-t-on ?**

## Les points de distribution

Introduisez les points D en faisant participer vos élèves.

- Quel avantage y a-t-il pour le déclarant de jouer à l'atout ?  
*Ils répondent "on peut couper": bien leur faire préciser que c'est pour empêcher les adversaires de réaliser une levée*
- Quelle couleur choisit-on comme atout ?  
*une couleur où on a beaucoup de cartes et surtout plus que les adversaires.*
- Sachant qu'il y a treize cartes dans chaque couleur, combien faut-il en avoir ?  
*sept ça ne sera pas assez, huit sera mieux et plus on en aura, mieux ce sera.*
- Quand a-t-on le droit de couper ?  
*quand on n'a plus de cartes dans la couleur demandée.*

*Vous allez expliquer alors les notions de chicane, singleton et doubleton, et les points de distribution. Précisez bien sûr qu'il s'agit des couleurs autres que l'atout !*

- ⊙ *Si on n'a aucune carte d'une couleur dès le départ, c'est un gros avantage ! On dit qu'on a une **chicane** dans cette couleur et on va rajouter **3 points**.*
- ⊙ *Ce n'est pas très fréquent....  
Qu'est-ce qui n'est pas mal non plus ? avoir une seule carte dans une couleur  
On dit qu'on a un **singleton** et on rajoute **2 points**, car on ne pourra couper que la deuxième fois où la couleur sera jouée.*
- ⊙ *Et si on n'a que deux cartes dans une couleur, quand pourra-t-on couper ?  
La troisième fois, c'est moins intéressant. On a un **doubleton** et on rajoute **1 point**.*
- ⊙ *Rappeler que pour choisir un atout, le camp du déclarant doit posséder au moins huit cartes dans cette couleur ; si on a plus d'atouts, c'est encore mieux. **On rajoute 2 points pour le neuvième atout dans le camp et 1 point supplémentaire pour chaque atout de plus.***

**Tous ces points sont des points de distribution**

<u>Points de distribution (points D)</u>		
?	Doubleton (2 cartes)	1 point D
	Singleton (1 carte)	2 points D
	Chicane (0 carte)	3 points D
	Le 9 <sup>ème</sup> atout du camp	2 points D
	Chaque atout supplémentaire à partir du 10 <sup>ème</sup>	1 point D

## La recherche de l'atout

Pour pouvoir choisir un atout, celui qui a ouvert va maintenant demander au partenaire son nombre de points H et son nombre de cartes dans chacune des couleurs.

Quand on a au moins huit cartes dans une couleur dans le camp, on dit qu'on possède un **fit** dans cette couleur, ou qu'on est fitté.

C'est celui qui a le plus d'atouts qui est le déclarant, si les deux partenaires ont le même nombre d'atouts, c'est l'ouvreur qui est déclarant.

*Le mot "fit" vient de l'anglais "to fit" qui signifie être d'accord, convenir ...*

## La décision du contrat

- Maintenant, quand un joueur ouvre, son partenaire lui répond d'abord son nombre de cartes à Pique, puis à Cœur, puis à Carreau et à Trèfle.
- L'ouvreur arrête son partenaire par "stop" dès qu'un atout est trouvé et annonce quelle couleur est l'atout.
- Son partenaire évalue alors son jeu en ajoutant ses points d'honneurs et ses points de distribution et fait part de ce total à l'ouvreur. Celui-ci fait le même calcul de son côté.
- **Attention, seul l'ouvreur compte les points de distribution liés à l'atout.**
- La somme des points des deux jeux permet à l'ouvreur de déterminer le contrat possible.

*Pour l'instant on ne fera pas de différence entre majeures et mineures, si on vous pose la question, la simple observation de la marque montre que les mineures rapportent moins de points que les majeures, qui elle- mêmes rapportent moins de points que Sans-Atout.*

*Il est important qu'ils aient le réflexe qu'à 25 points d'honneurs dans une ligne, il faut demander la manche :*

- à Sans-Atout si on n'a pas de fit,
- en majeure si on a un fit à Pique ou à Cœur, les points de distribution permettant d'atteindre alors les 27 points HD nécessaires.
- En revanche, la manche en mineure est plus difficile à réussir (onze levées à faire). Comme dès qu'on abordera les enchères, les donnes proposées ne sont pas prévues pour être jouées en mineure, inutile de passer du temps sur ce sujet. En tous cas, il n'y a aucune obligation d'avoir neuf atouts pour jouer un contrat en mineure.

## Maîtriser les atouts des adversaires

Quand on joue avec un atout, il faut en général commencer par faire tomber les atouts des adversaires, pour les empêcher de couper. Mais attention, ce n'est pas toujours le cas.

### Deuxième donne de la séance (3.2.2)

Détermination du contrat - Compte des atouts, deux tours suffisent pour éliminer ceux des adversaires.

Donne 3.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - donne 6			
♠ 7 2 ♥ 8 7 5 3 ♦ R V 6 4 ♣ A 7 6  ♠ R D V 5 ♥ 10 9 2 ♦ 3 2 ♣ D 5 4 3  Entame : Roi de Pique	♠ 10 9 4 ♥ A 6 4 ♦ 10 9 ♣ R 10 9 8 2  ♠ A 8 6 3 ♥ R D V ♦ A D 8 7 5 ♣ V	<b>Sud</b> J'ouvre  Atout Carreau !  <b>Je joue 5♦</b>	<b>Ouest</b>        	<b>Nord</b> J'ai : 2 cartes à ♠ 4 cartes à ♥ 4 cartes à ♦  J'ai 9 pts HD	<b>Est</b> Je passe
		Entame du Roi de Pique. Sud doit faire tomber les atouts, comme il en a neuf dans sa ligne, les adversaires en ont quatre. Les atouts tombant en deux tours, il lui reste deux Carreaux au mort pour couper deux Piques. Score : 5♦ = : 400 NS.			

Déroulement des enchères :

Est passe, Sud ouvre et son partenaire lui répond : " j'ai deux Piques" Sud lui demande de continuer et Nord répond «j'ai quatre Cœurs, quatre Carreaux». Sud l'interrompt et annonce : atout Carreau.

Nord évalue son jeu : 8 H + 1 (doubleton), il annonce 9 points HD.

Sud évalue son jeu : 17 H + 2 (singleton) + 2 (9<sup>ème</sup> atout), au total des deux mains il y a donc 30 points. Sud annonce « je joue 5♦ ».

*Il faut leur donner l'habitude de compter le nombre d'atouts dans leur ligne, d'en déduire le nombre dans le camp de la défense et ensuite de ne compter que ceux là (le résidu).*

### Troisième donne de la séance (3.2.3)

Compte des atouts, deux tours suffisent pour éliminer ceux des adversaires.

Donne 3.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - donne 7			
♠ 9 ♥ V 7 6 5 4 ♦ R 8 5 ♣ A 8 7 6  ♠ R D V 4 3 ♥ 9 ♦ 10 6 4 3 2 ♣ R D  Entame : Roi de Pique	♠ 10 6 5 2 ♥ 3 2 ♦ A 7 ♣ V 9 5 3 2  ♠ A 8 7 ♥ A R D 10 8 ♦ D V 9 ♣ 10 4	<b>Sud</b> J'ouvre  Atout Cœur !  <b>Je joue 4♥</b>	<b>Ouest</b>        	<b>Nord</b> J'ai : 1 carte à ♠ 5 cartes à ♥ J'ai 10 pts HD	<b>Est</b>
		Sud ouvre et Nord répond "j'ai un Pique, cinq Cœurs". Sud dit "atout Cœur". Nord évalue son jeu : 8 H + 2 (singleton), Sud également : 16 H + 3 (9 <sup>ème</sup> et 10 <sup>ème</sup> atout) + 1 (doubleton). 30 au total des deux mains, pas de quoi jouer le chelem alors il annonce "je joue 4♥".			

Sud prend l'entame et fait tomber les atouts adverses ; il en a dix dans sa ligne, les adversaires en ont donc trois, deux tours suffisent ici pour les éliminer.

Il joue ensuite Carreau pour affranchir ses honneurs, coupe les Piques au mort et fait onze levées. Score : 4♥ +1 : 450 NS.

### Quatrième donne de la séance (3.2.4)

Compte du résidu à l'atout

Donne 3.2.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°2 - donne 8			
	♠ V 9 8 7			<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♥ R D V 2				Je passe	Je passe	Je passe
	♦ R 7 5 3			J'ouvre		J'ai 4 cartes à ♠	
	♣ 3			Atout Pique !		J'ai 12 pts HD	
♠ 5 4 2		♠ A		<b>Je joue 4♠</b>			
♥ 9 6		♥ 10 8 7 4 3		Ouest entame de l'As de Trèfle et s'il continue, Sud peut couper du mort.			
♦ 10 6 4		♦ D V 9		Il joue ensuite trois tours d'atout et doit penser à jouer d'abord l'honneur du côté court à Cœur.			
♣ A R D 5 2		♣ V 10 8 7		Score : 4♠ = ou 4♠ +1 : 420 ou 450 NS.			
	♠ R D 10 6 3						
	♥ A 5						
Entame :	♦ A 8 2						
As de Trèfle	♣ 9 6 4						

*Félicitez ceux qui arriveront à faire ainsi onze levées*