

1 - DECOUVERTE D'UN CONTRAT PAR LE CAMP QUI N'A PAS OUVERT

Le camp qui n'a pas ouvert peut s'apercevoir qu'il a la possibilité de réaliser un contrat de manche dans une autre couleur. Exemple :

♠ 9 6 2		
♥ R D 8 3		
♦ V 2		
♣ D V 7 2		
♠ R D V 4 3	N	♠ A 10 8 7
♥ 10 7 5	O	♥ 2
♦ A D 8 5	E	♦ 10 7 6 3
♣ 6	S	♣ R 8 5 4
♠ 5		
♥ A V 9 6 4		
♦ R 9 4		
♣ A 10 9 3		

Si Sud est le Donneur, les enchères seront les suivantes :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	3♥	Passe
4♥	Fin		

Sud va annoncer et réaliser un contrat de Manche à ♥

Avec la même Donne, si c'est Ouest le Donneur, il va réaliser un contrat de manche à ♠

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♠	Passe	3♠
	4♠	Fin	

Conclusion : il est possible que le camp qui n'a pas ouvert ait les moyens de gagner un contrat de Manche

2 - RAPPEL SUR LES VALEURS DES PRIMES ET PENALITES EN FONCTION DE LA VULNERABILITE

	Le camp est non vulnérable	Le camp est vulnérable
Prime de manche	300	500
Prime de petit chelem	500	750
Prime de grand chelem	1000	1500
Coût de la levée de chute	50	100

3 - DECOUVERTE D'UN CONTRAT DE SACRIFICE

3.1 - LE MECANISME DES ENCHERES A 4

La règle du jeu prévoit que chaque joueur a le droit d'enchérir à son tour, c'est-à-dire immédiatement après que le joueur, situé à sa droite, a fait une enchère. La seule contrainte, déjà connue et appliquée dans le cadre des enchères d'un même camp, est de produire une enchère suffisante.

Rappelons qu'il s'agit d'une enchère faite au moins au même palier dans une couleur plus chère que celle qui précède, ou une enchère faite à un palier supérieur si la couleur est

moins chère. Bien sûr, l'enchère de référence prise en considération dans ce mécanisme est la dernière enchère autre que << passe >>.

Exemple :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♥	Passe
2♥	Passe	Passe	?

Est a le droit de faire une enchère, qui doit être « supérieure » à 2♥, la dernière enchère autre que « passe ». Il a donc le droit de dire 2♠ ou 2SA, deux « couleurs » plus chères que les ♥. S'il veut annoncer les ♣ ou les ♦, il doit le faire au moins au palier de 3. Le contrat est acquis par l'un ou l'autre camp, quand une enchère est suivie de trois « passe ».

3.2 - CONTRAT DE SACRIFICE

Il peut être intéressant pour un camp, de demander un contrat en sachant qu'on ne le réussira pas, si la chute est moins coûteuse que la réussite du contrat que pourrait faire le camp adverse. C'est un contrat de sacrifice.

Exemple :

	♠ 7 6		
	♥ R D 8 3		
	♦ A 8 2		
	♣ D 10 7 2		
♠ A D 10 4 3	N	♠ R V 9 8	
♥ 10	O	♥ 7 5 2	
♦ R D 9 5	E	♦ V 10 3	
♣ 9 6 3	S	♣ 8 5 4	
	♠ 5 2		
	♥ A V 9 6 4		
	♦ 7 6 4		
	♣ A R V		

Sud donneur.

Sans intervention adverse, le camp NS va déclarer et réaliser un contrat de 4♥ et marquera 420 points s'il n'est pas vulnérable

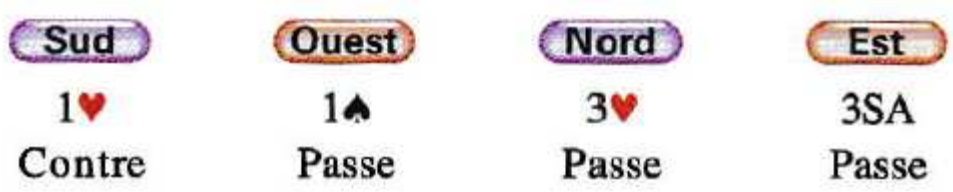
Si Ouest déclare un contrat de 4♠, il va chuter de 2 levées. Le camp NS marquera alors 200 points si EO est vulnérable

4 - NOTION DE CONTRE PUNITIF

Le « contre » permet à un camp de rendre le contrat de sacrifice plus cher pour l'autre camp.

- Le contre est une déclaration, pas une enchère. Ce qui signifie que le joueur qui l'utilise ne modifie pas le contrat si les choses en restent là. En revanche, la marque change quand l'enchère « contrée » devient le contrat final.
- Le Contre doit être fait à son tour de parole
- On ne peut contrer qu'une enchère du camp adverse.
- Si le Contre est suivi de trois « passe », l'enchère qui le précède devient le contrat final.
- Si le contrat contré chute, les pénalités sont plus conséquentes.
- Si le contrat contré gagne, les gains sont plus substantiels.

Exemple :



Il est important de noter que le joueur qui a fait la dernière enchère avant le contre, peut modifier celle-ci. (Dans le cas présent, Est pourrait déclarer 4 ♠ par exemple)

5 - COUT DES LEVEES DE CHUTE D'UN CONTRAT CONTRE

Le camp contré est Non vulnérable		
Nombre de levées de chute	Gain des adversaires	
	Non contré	Contré
1	50	100
2	100	300
3	150	500
4	200	800

Le camp contré est Vulnérable		
Nombre de levées de chute	Gain des adversaires	
	Non contré	Contré
1	100	200
2	200	500
3	300	800
4	400	1100

Conséquence sur les contrats de sacrifice :

Il est beaucoup moins risqué de chuter si le contrat de sacrifice est demandé par un camp non vulnérable en face d'un camp vulnérable !

- Si la vulnérabilité est favorable, un contrat de sacrifice est rentable jusqu'à trois levées de chute, même s'il est contré.
- A vulnérabilité égale, un contrat de sacrifice est rentable jusqu'à 2 levées de chute, même s'il est contré.
- Si la vulnérabilité est défavorable, un contrat de sacrifice n'est rentable, s'il est contré, que s'il ne chute que d'une levée.

RESUME

	VOTRE CAMP	VOS ADVERSAIRES	VOUS POUVEZ CHUTER DE
VULNERABILITE FAVORABLE	VERT	ROUGE	3 LEVEES
VULNERABILITE EGALE	VERT ROUGE	VERT ROUGE	2 LEVEES
VULNERABILITE DEFAVORABLE	ROUGE	VERT	1 LEVEE

6 - CE QUE RAPPORTE UN CONTRAT CONTRE REUSSI

Contre un contrat adverse présente un risque : c'est qu'il le réussisse !

Dans ce cas, le camp adverse marque les points de la manière suivante :

- Les points de levée du contrat sont multipliés par 2. S'ils atteignent au moins 100, la prime de manche est attribuée.
- Une prime supplémentaire de 50 points est attribuée
- Toute levée supplémentaire rapporte 100 points si le camp est non vulnérable et 200 points si le camp est vulnérable

Exemple : contrat de 2♠ contré, réalisé avec une levée supplémentaire par un camp non vulnérable

Il rapporte : $4 \times 30 + 300 + 50$, soit **470** points alors que le contrat de 2♠ non contré ne rapporte que $2 \times 30 + 50 = 110$ points !

CONCLUSION : il faut contre les contrats adverses avec beaucoup de prudence

7 - EXERCICES

Exercices E1 à E4