

Évaluation des mains

A. Le compte en points H ou HL

Il est réservé aux mains régulières ou semi-régulières (ne comportant pas de singleton).

♠ **DX8**
♥ **AD**
♦ **ADV873**
♣ **R2**

Main semi-régulière de 18H mais 20HL
ouverture de 2SA

♠ **X8**
♥ **V5**
♦ **ADV876**
♣ **R2**

11H + 2L
Le minimum

♠ **X82**
♥ **D5**
♦ **ADV8**
♣ **R2**

12H

B. Le compte des levées de jeu

Le mode d'évaluation prioritaire des jeux unicolores.

vous devez faire la somme des levées de longueur et des levées d'honneurs présumées dans chaque couleur.

- Les longueurs, vous comptez une demi-levée pour la quatrième carte d'une couleur, une levée par carte à partir de la cinquième.

♦ **AR8763** 4 ½ levées

♦ **ARD873** mais 6 levées

- Les levées d'honneurs se calculent en fonction de la probabilité de réussir une levée.
- $A \times = 1$ levée ;
 - $R \times$ ou $R \times \times = \frac{1}{2}$ levée (une levée si l'As est placé, zéro sinon. Une demi-levée en moyenne)
 - $A D$ ou $A D \times = 1$ levée et demie (l'As est une levée sûre, la Dame une levée une fois sur deux)
 - $A R \times = 2$ levées
 - $D V \times = \frac{3}{4}$ de levées

♦ **ARV763** $AR = 2 \text{ levées} - V = \frac{1}{2} \text{ levée} - 7 = \frac{1}{2} \text{ levée} - 6 \text{ et } 3 = 2 \text{ levées}$

Une main unicolore est considérée comme « forte » quand elle compte un minimum de 8 levées de jeu.

C. Le compte des perdantes

Utilisé presque'exclusivement dans le cadre de mains bicolores, le compte des perdantes est fondé sur l'existence d'un fit pour l'une des deux couleurs de l'ouvreur.

Les perdantes représentent alors le nombre de gros honneurs (As, Roi, Dame) manquants dans chaque couleur.

♠ **AVX85**

♥ **DV962**

♦ **R5**

♣ **D**

2 mains de 6 perdantes

Le potentiel réel de la main de droite
est bien supérieur.

♠ **AVX86**

♥ **RVX75**

♦ **A9**

♣ **2**

Cette différence devra être prise en compte au moment de la décision d'enchérir, soit pour choisir une intervention bicolore, soit par exemple si le partenaire propose la manche dans l'une de vos couleurs.

- Une main bicolore de six perdantes a la valeur d'une ouverture.
- Une main « forte » compte un maximum de quatre perdantes.

REMARQUE:

Les notions de levées de jeu et de perdantes mettent l'accent sur le potentiel offensif de la main. Pour gérer convenablement les situations compétitives qui peuvent surgir, il est indispensable que les ouvertures fortes **garantissent aussi un minimum de levées défensives**. Ce minimum est d'ordinaire fixé à deux.

Une autre façon d'appréhender la même notion est d'exiger un minimum de points d'honneurs pour choisir une des deux ouvertures fortes. Le chiffre de 15 fait aujourd'hui consensus.

Tableau des ouvertures avec un unicolore
majeur en fonction des levées de jeu

Nbre de levées	Ouverture	Redemande
< à 7	1♥ - 1♠	2♥ - 2♠
7 – 7 ½	1♥ - 1♠	3♥ - 3♠
8 - 8 ½ (6 cartes)	2♣	2♥ - 2♠
8 – 8 ½ (7 cartes)	2♣	3♥ - 3♠
9 et +	2♦	Annonce Majeure

Tableau des ouvertures avec un unicolore mineur
en fonction des levées de jeu

Nbre de levées	Ouverture	Redemande
8 - 9 ½ (6 cartes)	1♣	Enchère Forcing
8 ½ - 9 ½ (7 cartes)	2♣	3♦ - 3♣
10 et +	2♦	Annonce Mineure

La plupart des jeux unicolores que vous rencontrerez à la table comporteront une couleur seulement sixième.

Dans ce cadre, il est possible d'établir une certaine équivalence entre points d'honneurs et levées de jeu :

- Ouverture au palier de 1 et redemande à saut : (15) - 16 – 17 points d'honneurs.
- Ouverture au palier de 1 en mineure et redemande forcing de manche ou ouverture de 2♣ fort indéterminé en majeure : 18 – 21 points d'honneurs.
- Ouverture forcing de manche : à partir de 22 points d'honneurs.

Annoncer une main régulière forte

Décrire une main régulière d'au moins 20 points HL est très simple : il suffit de choisir une ouverture au palier de 2 et de prononcer le mot Sans-Atout soit tout de suite, soit au moment de la redemande.

Le système range les mains régulières en trois zones, 20-21, 22-23 et 24 et plus, en utilisant les différentes ouvertures disponibles : 2SA, 2♣ et 2♦.

Zone de points	Ouverture	Redemande
20 – 21	2SA	-
22 – 23	2♣	2SA sur le relais
24 et +	2♦	2SA sur 2♥ - 2♠