

# I Évaluation des mains

(Charles) – Je n’y comprends plus rien ! Vous ne dites pas la même chose que la dernière fois !

(Philippe et Jérôme en chœur) – Qu’avons-nous dit la dernière fois ?

(Charles) – Vous avez dit que les mains unicolores de 15 à 17 points d’honneurs, avec une couleur solide, s’ouvraient au palier de 1 et que l’on répétait la couleur à saut au tour suivant.

Il me semble que la main d’hier :

♠	A 2
♥	8
♦	A 9 3
♣	A R D 10 7 6 4

rentre bien dans ce cadre-là, non ?!

(Jérôme) – L’évaluation des mains est un des compartiments les plus difficiles du jeu. Tu vois bien qu’avec un Trèfle en moins, un pli de moins donc, tu rentres encore dans le cadre de la répétition de la couleur à saut.

(Philippe) – Donc cette main doit être traitée comme une main de la zone supérieure... C’est-à-dire ?

(Judith) – Une ouverture de 2♣ fort indéterminé. On dévoilera la couleur à la redemande.

(Jérôme) – Excellent. Notez dans vos petits papiers que le repère des points d’honneurs n’est fiable que si les mains sont régulières. Vous vous rappelez bien, Philippe vous le dit tout le temps, les points c’est au billard ! En présence de mains irrégulières, vous devez évaluer votre main en levées de jeu, c’est-à-dire en gagnantes. Une main qui possède de quoi réaliser la manche moins deux plis, assortie de nombreuses levées de défense, doit être ouverte de 2♣.

(Charles) – Levées de défense ?

(Philippe) – Ce sont des levées que vous garantissez si l’adversaire prend le contrat. Il faut au moins deux levées et demie de défense pour ouvrir de 2♣ ou 2♦. Naturellement, une couleur de sept cartes commandée par As, Roi, Dame ne compte que pour une seule levée de défense car les adversaires vous couperont rapidement.

(Jérôme) – Notez également que l’évaluation d’une main doit être reconsidérée au fur et à mesure que la séquence évolue. Il y a donc les facteurs *a priori* et les facteurs *a posteriori*.

Depuis de nombreuses années, les bridgeurs ont pris l’habitude de compter les points d’honneurs (points H). Ce sont des points virtuels qui ne servent qu’à évaluer la force d’une main. On considère que l’As vaut quatre points, le Roi vaut trois points, la Dame vaut deux points et le Valet un point. Pour affiner cette évaluation, on rajoute un point pour une belle couleur cinquième, deux points pour une belle couleur sixième et ainsi de suite. Cette évaluation sera complétée par d’autres facteurs :

### Les facteurs *a priori*

Ce sont « les sourires et les grimaces » qui font varier la valeur de votre jeu :

- La distribution (de la plus forte 5, 4, 3, 1 à la plus faible 4, 3, 3, 3).
- L’emplacement des honneurs (dans les longues de préférence).
- Les honneurs courts : un Roi sec sera dévalué d’1 point 1/2 ; pour une Dame ou un Valet second, on ne comptera pas les points du doubleton.
- La présence des « top cards » : les As (et les Rois) sont des plus-values. Avez-vous plus de gros honneurs ou plus de petits honneurs ?
- Les cartes intermédiaires.
- L’emplacement des longueurs (dans les couleurs majeures de préférence).
- L’anticipation.

(Charles) – *Moi, les As, je trouve ça surfait. Ça fait plein de points pour ne faire qu’un seul pli en fin de compte !*

(Philippe et Jérôme en chœur) – Les As font 1,3 pli en moyenne, c’est mathématique. Divise le nombre de points du jeu par le nombre de plis et tu verras qu’il y a 3 points par pli. Les As permettent aux Rois du partenaire de faire une seconde levée à coup sûr. Ils permettent aussi de réaliser une coupe quand le partenaire entame d’un singleton. Grâce à eux, on reprend la main pour affranchir un honneur ou une longueur.

## Les facteurs a posteriori

Ce sont « les sourires et les grimaces » qui font varier la valeur de votre jeu au fur et à mesure de l'évolution de la séquence :

- On comprend aisément que la valeur de votre Roi de Pique n'est pas la même selon que c'est votre partenaire, le joueur de droite ou le joueur de gauche qui annonce les Piques.
- Le nombre d'atouts que possède votre camp est souvent un facteur clé dans la demande des manches ou des chelems. Un neuvième atout est une grande force.
- Le nombre de cartes que l'on possède dans la couleur adverse dans les situations compétitives (2 ou 3 étant le pire dans les bagarres de partielles ou de manches).

Vous passerez parfois du sourire à la grimace et le contraire arrivera aussi, c'est le cas dans l'exemple suivant pour Nord :

S	O	N	E
1 ♥ : 😞	Passé	1SA	Passé
2 ♣ : 😊	Passé	(2♠)	

**NORD**

♠ A D 3  
♥ 5  
♦ 9 7 6  
♣ D 10 8 7 4 2

- 1♥ → Nord grimace, la courte dans la couleur du partenaire est rarement utile.
- 2♣ → Nord sourit, finalement son singleton à Cœur devient utile lorsque le partenaire montre quatre cartes à Trèfle en face de notre couleur sixième.
- 2♠ → Enchère impossible qui montre donc un très gros fit à Trèfle et une force à Pique.

## Le compte des points quand un atout est établi

(Charles) – Moi, j'ai l'habitude de compter mon singleton dès l'ouverture.

(Jérôme) – Si le contrat final est à Sans Atout, ton partenaire va être content de voir que tu t'es ajouté des points pour les coupes !

(Judith) – Ça veut dire qu'il faut compter les points d'une certaine manière quand un fit n'est pas établi et qu'il faut les recompter d'une autre manière quand on sait qu'on va jouer à l'atout ?

(Philippe) – Exactement. Tant qu'un fit n'est pas clairement établi, on compte en points HL, les points d'Honneur et de Longueur : on ajoute un point à partir de la cinquième carte d'une couleur et un point pour les suivantes. On demande 3SA quand on possède 25 points dans la ligne.

(Jérôme) – Personnellement, je n'ajoute le point que si la couleur possède au moins un gros honneur.

(Philippe) – C'est encore plus compliqué quand un atout est fixé.

On compte les points de distribution (qu'on appellera point D) :

- 1 point pour le doubleton, sauf s'il comporte la Dame ou le Valet.
- 2 points pour le singleton, mais il faut appliquer une «décote» pour les honneurs secs :  
Valet sec = 2 Dame sèche = 2 Roi sec = 3 As sec = 6
- 3 points pour la chicane.
- 2 points pour le neuvième atout.

Il semble que ce traditionnel compte de points D ne puisse pas être pris au pied de la lettre.

Considérez ces mains sur l'ouverture d'1♠ du partenaire :

①	②	③
♠ 8 6 2	♠ 8 5 3 2	♠ 8 6 5 3 2
♥ - - -	♥ - - -	♥ - - -
♦ 9 7 5 3	♦ 9 7 5	♦ 9 7
♣ R D 8 7 4 2	♣ R D 8 7 4 2	♣ R D 8 7 4 2

- ① Avec la première main, on aura le choix entre affranchir les Trèfles et couper les Cœurs. À moins que le partenaire n'ait les atouts maîtres et l'As de Trèfle, la position sera fragile, on répondra 2♠.
- ② Avec la deuxième main, le quatrième atout augmente considérablement les chances de réussir l'affranchissement des Trèfles et on répondra 4♠, content de barrer les Cœurs adverses, certes, mais aussi avec un sérieux espoir de gagner le contrat. Le quatrième atout vaut deux points, mais il renforce aussi la valeur de la chicane.
- ③ Avec la troisième main, le grand chelem est sur la table si l'ouvreur détient l'As, le Roi de Pique et les deux As mineurs. Il n'y a pas d'enchère satisfaisante dans notre système, on répondra 2♣ avant de donner le soutien à Pique.

Affirmer que la deuxième main vaut deux points de plus que la première et la troisième main deux points de plus que la deuxième serait une hérésie.

(Jérôme) – Retenez cette manière de procéder à l'enchère. Demandez-vous quel type de main votre partenaire devrait posséder pour que vous puissiez réaliser tel ou tel contrat.

**RETENEZ !**

**En cas de fit, la force d'une chicane ou d'un singleton augmente en fonction du nombre d'atouts que l'on possède.**

**Le compte « doubleton + 1, singleton + 2, chicane + 3 » n'est valable que quand on possède le nombre minimum d'atouts pour établir le fit.**