Cours évaluer son jeu en comptant les perdantes

1. **Les limites du décompte des points** :

Le compte des points H HL HLD voire des points de soutien sont des aides pour les annonces et structurent les enchères du SEF. Toutefois il existe un certain nombre de cas où ce système est trop imprécis pour trouver la bonne enchère, et où il serait plus judicieux de compter les perdantes.

Exemple : vous avez 13 cartes de la même couleur votre enchère doit être logiquement de 7 à la couleur ! Pourtant en vous basant exclusivement sur le système HLD avec une main pareille vous n'obtenez pas le nombre de points HL ou HLD vous permettant une enchère de chelem…

2. **Comment** :

Dans un jeu on compte à l'atout les A ou R ou D absents dans les autres couleurs cela dépend de de la longueur, et on se base sur la **probabilité de réussite des impasses** (en supposant donc que les communications ne seront pas un pb)

- une chicane 0 perdante,
- un singleton sans AS 1 perdante (As sec 0 perdante),
- un doubleton sans As ni Roi 2 perdantes, avec As 1 perdante, avec R 1,5 perdante
- avec 3 Cartes et plus
  - avec ARD 0 perdante
  - avec ADV 0,5 perdante
  - avec As R ou RDV 1 perdante,
  - avec RV10 AD, avec AV10 1,5 perdante
  - avec DV10 2 perdantes
  - avec DV 2,25 perdantes

  …

Mais ces évaluations toutes choses égales par ailleurs doivent être **ajustées avec 2 facteurs** :

- être situé après une main forte adverse doit vous conduire à considérer les estimations précédentes comme un plafond car les impasses ont plus de chances d'être réussies…
- Inversement si vous êtes situé avant la main forte adverse ou si vous êtes la main forte de votre ligne, les communications n'étant pas assurées, doivent vous conduire à retenir les indications précédentes comme un plancher.

3. **Quand :**

D'une façon générale vous évaluerez votre main en comptant les perdantes lorsque vous avez **un jeu fortement irrégulier** ou naturellement pour **demander ou non les chelems**.

Les situations les plus courantes :

Ouverture avec un unicolore en majeure (très rarement en mineure): pour décider si vous ouvrez en barrage, recherche de manche, en demandant directement la manche ou en forcing de manche = recherche de chelem. S'il s'agit d'un unicolore les conditions de barrage dépendent de la vulnérabilité du nombre de points et de la longueur de l'unicolore. Toutefois avec un unicolore majeur très long à partir de 8 et comportant un nombre raisonnable de perdantes il peut être

préférable d'ouvrir au palier de 1 et de rechercher la manche avec un nombre de perdante limité à 5. Après un passe de votre partenaire et avec 4 perdantes il est préférable de demander directement la manche. Si votre partenaire n'a pas parlé, avec 4 perdantes en majeure ou 3 en mineure : ouvrez de 2K pour ne pas empailler le chelem éventuel

Redemande après l'annonce d'un fit dans votre majeure : Traduisez le jeu de votre partenaire en couvrantes potentielles : un soutien au palier de 2 votre partenaire à 6 ou 10 points soit potentiellement 2 ou 3 couvrantes sur vos perdantes. Si vous jouez le 2 SA fitté comptez lui l'équivalent de 3 ou 4 couvrantes… idem sur 3P. Une fois calculé votre nombre de perdantes déduisez les couvrantes de votre partenaire pour estimer le contrat à jouer : chelem probable, manche sûre chelem exclu ; manche potentielle, pas de manche possible pour en déduire votre annonce suivante (passe, enchère d'essai, conclusion à la manche, proposition de chelem…)

A l'ouverture avec un bicolore puissant: pour décider si l'on ouvre de 2K **forcing de manche** ou si l'on annoncera le bicolore plus classiquement. 2K promet 24H ou 4 perdantes maxi si le bicolore comporte au moins une majeure et 3 perdantes maxi si l'on a un bicolore mineur. Si l'on a 5 perdantes et + se contenter d'un bicolore cher ou à saut.

En intervention avec un bicolore,

- Avec un bicolore 5 5 (Michael précisés)
- Avec un bicolore moins long (5 perdantes maxi)