


Séance 17

LA LOI DES ATOUTS

Programme de la séance

- La loi des atouts dans les séquences compétitives
- La loi des atouts est une loi statistique

Première donne de la séance (17.1)

Donne 17.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 17			
	♠ 3 ♥ D 9 7 6 3 ♦ R D 9 6 ♣ V 7 6 ♠ A R D 7 5 ♥ 5 ♦ 1 0 8 3 ♣ D 9 5 2 ♠ 8 6 ♥ A R V 4 2 ♦ A V 5 4 ♣ 8 3				
					
	♠ V 10 9 4 2 ♥ 1 0 8 ♦ 7 2 ♣ A R 1 0 4				
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	1♠	Passe 4♥	Passe 4♠ ?
		Entame : As de Pique contre 4♥ ou 3 de Cœur contre 4♠			

Laissez les enfants enchérir et jouer la donne au contrat demandé.

Puis étalez les quatre jeux et montrez que comme dans la donne 13.1 jouée précédemment, le camp Nord / Sud gagne 4♥ (420 NS) et le camp Est / Ouest gagne 4♠ (420 EO) !

Hé oui, **quand les deux camps sont bien fittés et ont des mains irrégulières**, chaque camp peut avoir un contrat à jouer, et il arrive même que chaque camp gagne une manche !

Cette séquence d'enchères mouvementée a donné lieu à une véritable compétition entre deux camps qui pouvaient se disputer le contrat final.



La situation est « compétitive » quand les deux camps se disputent le contrat final.

Des études statistiques menées par Jean-René Vernes dans les années 1960 ont débouché sur l'idée suivante : quand les deux camps possèdent une force comparable en points d'honneurs (entre 17 H et 23 H), chacun peut demander autant de levées qu'il possède d'atouts. Que le contrat chute ou gagne, le résultat sera favorable.

D'où la "loi des atouts", énoncée comme suit :

La loi des atouts

En situation compétitive, avec une main irrégulière, on enchérit en fonction du nombre d'atouts détenus dans son camp et non de la force en points :

- avec 8 atouts, au palier de 2
- avec 9 atouts, au palier de 3
- avec 10 atouts, au palier de 4

Deuxième donne de la séance (17.2)

Donne 17.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 18			
<p>♠ D 9 6 5 3</p> <p>♥ R</p> <p>♦ 9 4</p> <p>♣ A V 7 5 2</p>	<p>♠ R 7 4</p> <p>♥ A D V 7 4</p> <p>♦ 8 7 5</p> <p>♣ R 6</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠ Passe	4♥ Passe	4♠	1♥ Passe
<p>♠ 9 8 6 5 2</p> <p>♥ A 1 0 6 3</p> <p>♦ D 9 8 4</p>	<p>♠ A V 1 0 8 2</p> <p>♥ 1 0 3</p> <p>♦ R D V 2</p> <p>♣ 1 0 3</p>	<p>Comportement identique en Ouest et Nord : 5 atouts + 5 connus chez le partenaire font qu'avec une main irrégulière et une vingtaine de points dans la ligne, on enchérit pour 10 levées au palier de 4.</p> <p>Entame : 2 de Cœur</p>			

Grâce à la réussite de l'impasse au Roi de Pique, le déclarant réalise dix levées.

Les EO gagnaient 4♥.

Score : 4♠ = 420 NS.

Troisième donne de la séance (17.3)

Donne 17.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 19			
<p>♠ R 6 5 2</p> <p>♥ 9 7 4 2</p> <p>♦ A 9 3 2</p> <p>♣ 7</p>	<p>♠ V 7</p> <p>♥ 6 3</p> <p>♦ R D V 8 4</p> <p>♣ A D V 9</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe 1♥ Passe	Passe 1♠ Passe	Passe 3♥	1♦ Passe
<p>♠ D 1 0 8 3</p> <p>♥ A D</p> <p>♦ 1 0 5</p> <p>♣ 1 0 8 6 4 2</p>	<p>♠ A 9 4</p> <p>♥ R V 1 0 8 5</p> <p>♦ 7 6</p> <p>♣ R 5 3</p>	<p>Nord est assuré d'un fit de 9 cartes à Cœur. Avec une main irrégulière et une vingtaine de points dans sa ligne, il demande 9 levées en déclarant 3♥ conformément à la loi des atouts.</p> <p>Entame : 10 de Carreau.</p>			

Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As et joue Trèfle pour ouvrir sa coupe. Est plonge de l'As et insiste à Carreau. Sud se fait surcouper de la Dame au troisième tour et doit concéder cinq levées : un Pique, deux Cœurs un Carreau et un Trèfle.

Score : 3♥ -1 50 EO

La loi des atouts est une loi statistique

La loi des atouts se vérifie souvent, mais ne garantit pas de gagner toujours autant de levées que l'on possède d'atouts.

La donne précédente en est une illustration. Le déclarant a chuté, mais aurait très bien pu remplir son contrat si la Dame de Cœur avait été placée en Est.

Sud a malgré tout réalisé une bonne opération en chutant d'une levée (50 EO). En effet, le camp Est / Ouest pouvait déclarer et gagner le contrat de 3♣ (110 EO) en ne concédant que l'As et le Roi de Pique, l'As de Carreau et le Roi de Trèfle.

Quatrième donne de la séance (17.4)

Donne 17.4		Donneur : Ouest		Jeu fléché n°3 - donne 20			
<div><div><div>♠ R 8 6 2</div><div>♥ V 1 0 5</div><div>♦ R 9 6 5</div><div>♣ V 3</div></div><div><div>♠ 1 0 3</div><div>♥ R 8 3</div><div>♦ V 1 0 3</div><div>♣ D 9 8 4 2</div></div><div><div>♠ A D V 7 4</div><div>♥ D 6 4</div><div>♦ 7 4</div><div>♣ A 6 5</div></div><div><div>N</div><div>O</div><div>S</div><div>E</div></div></div>		<div><div>♠ 9 5</div><div>♥ A 9 7 2</div><div>♦ A D 8 2</div><div>♣ R 1 0 7</div></div>		Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe	Passe	Passe	1♦	Passe
		Passe	Passe	2♠			
		La main de Nord est régulière, donc hors du champ d'application de la loi des atouts. Celui-ci se contente donc de soutenir à 2♠.					
		Entame : Valet de Carreau					

Le déclarant réalise cinq atouts de sa main, un Cœur, l'As de Trèfle et un Trèfle coupé de la main courte : 2♠ juste faits !

Score : 2♠ = 110 NS