

# LA MARQUE

## Valeur des paliers SA

 et  : 20 points par palier demandé.

 et  : 30 points par palier demandé.

SA : 40 points le 1<sup>er</sup> et 30 les suivants.

Il faut gagner 100 points pour obtenir la prime de manche.

## LES PRIMES

Prime de réussite Par contrat demandé	<b>VERT</b>	<b>ROUGE</b>
<b>PARTIELLE</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>MANCHE</b>	<b>300</b>	<b>500</b>
<b>PETIT CHELEM</b>	<b>500 + (300)</b>	<b>750 + (500)</b>
<b>GRAND CHELEM</b>	<b>1000 + (300)</b>	<b>1500 + (500)</b>

## CHUTE ET SURLEVEES

LEVEES DE CHUTE	VERT	ROUGE
NON CONTREES	-50 par levées de chute	-100 par levée de chute
CONTREES	-100 la 1 <sup>ère</sup> , -200 la 2 <sup>ème</sup> , -200 la 3 <sup>ème</sup> , -300 les autres.	-200 la 1 <sup>ère</sup> , -300 les autres.
SURCONTREES	Le double des levées contrées.	Le double des levées contrées.

SURLEVEES	VERT	ROUGE
NON CONTREES	20 pour ♣ et ♦ 30 pour ♥ ♠ et SA	Idem vert
CONTREES	+100 pts par pli	+200 pts par pli
SURCONTREES	+200 pts par pli	+400 pts par pli

## IMP et Pourcentages

0 - 10 : 0 IMP  
20 - 40 : 1 IMP  
50 - 80 : 2 IMP  
90 - 120 : 3 IMP  
130 - 160 : 4 IMP  
170 - 210 : 5 IMP  
220 - 260 : 6 IMP  
270 - 310 : 7 IMP  
320 - 360 : 8 IMP  
370 - 420 : 9 IMP  
430 - 490 : 10 IMP  
500 - 590 : 11 IMP  
600 - 740 : 12 IMP  
750 - 890 : 13 IMP  
900 - 1090 : 14 IMP  
1100 - 1290 : 15 IMP

**Pourcentage :**

**Le TOP = 100%**

**Personne n'a fait mieux que vous !**

**La moyenne = 50%**

**Autant ont fait mieux ou moins bien.**

**Le Zéro = 0%**

**Tous ont fait mieux que vous !**

# ENCHERES : STRATEGIE ADAPTEE

## EN PAIRES

**On privilégie les Sans-Atouts.**

**On est plus combatif en partielle.**

**On contre punitif un peu plus souvent.**

**Ce qui fonctionnera bien le plus souvent.**

## EN IMP

**On pousse les manches rouges.**

**On ne risque pas une grosse pénalité.**

**On ne contre pas 2♥ et 2♠.**

**Ce qui rapporte le plus à long terme.**

# JEU DE LA CARTE : STRATEGIE ADAPTEE

## EN PAIRES

Chaque levée compte, on recherche le maximum.

## EN IMP

On assure son contrat en attaque.

Hypothèse de crainte / Hypothèse de nécessité

On assure la chute en défense.

Les levées supplémentaires ont beaucoup moins d'importance.