

Les points

Le camp **attaquant** s'engage dans un **contrat** à gagner un nombre minimum de plis. Le camp **défendant** tentera de l'en empêcher.

Points d'honneur (H)

Le camp a d'autant plus de chance de faire des levées que ses cartes sont élevées. on a donc attribué des points aux cartes les plus élevées afin de pouvoir calculer le potentiel de la main

- As = 4 H ;
- Roi = 3 H ;
- Dame = 2 H ;
- Valet = 1 H.

Il y a donc 10 points H par couleurs ; 40 points H pour l'ensemble des cartes.

A l'usage on a pu établir une correspondance entre le nombre de points détenus par le camp et le nombre de levées qu'il est capable de faire (**Table de décision**).

Points de longueur (points L)

1 point pour toute carte à partir de la cinquième dans une couleur commandée par au moins un As, un Roi ou Dame-Valet.

Points de distribution (D)

On ne les compte qu'à la condition qu'un atout soit connu de l'un des deux partenaires et en cas de fit. Ils expriment le **pouvoir de coupe** d'un jeu.

On compte ainsi : - 3 points D pour une chicane - 2 points D pour un singleton - 1 point D pour un doubleton

- 1 D pour un doubleton ;
- 2 D pour un singleton
- 3 D ou 4 D pour une chicane selon que l'on possède 3 ou 4 atouts;
- 2 D pour le 9^e atout connu (compté par le joueur qui en fait la découverte), puis 1 D pour chaque suivant.

Le fit

On dit que deux partenaires sont « fittés » lorsqu'ils détiennent, à eux deux, au moins 8 cartes d'une même couleur. Celle-ci deviendra souvent la couleur d'atout.