

Les Principes ZAR



A propos de ce document

- Ce document présente les idées de bases de Zar Petkov que nous retenons actuellement dans la pratique de la Majeure 5^{ème}. Ce document est différent du document « Système Zar - version 5 . » qui constitue un système distinct de la Majeure 5^{ème}; le document « Système Zar - version 5 . » n'est pas encore abouti et nous nous proposons d'y travailler en 2005.
- La documentation est sur le site Zarpoints.com à l'adresse <http://www.zarpoints.com/TheDownloads.htm>
 1. Zar Points Agressive Bidding Backbone. Version de Septembre 2005, comprenant le chapitre Law of Total Tricks page 1007 et le chapitre Performance considerations Page 121
 2. Never Miss a game again
 3. The finer Arts
 4. The Research
- Zar a éclairci certains points , en réponse à mes questions, en particulier concernant les points de super fit et le compte des points de distributions dans une correspondance par email

Table des Matières

A propos de ce document

Zar Points, de quoi s'agit-il ?

Le Compte des points ZAR

Les exemples d'ouverture

Les Paliers page 10

Tableau des répartitions et fréquences et leurs points de distribution

Les Caractéristiques Zar retenues dans la pratique de la Majeure 5^{ème}

La Loi des Levées Totales

ZAR POINTS, de quoi s'agit-il ?

- D'une théorie d'évaluation de mains basée sur les résultats d'une étude exhaustive¹ par Zar PetKov² de centaines de mains jouées par des experts³ en championnats du monde, de manches « agressives » demandées, de manches non demandées et de chelems.
- *Ce n'est pas un système d'enchères* mais une méthode d'évaluation de mains, particulièrement utile dans les situations de choix : ouvrir/ ne pas ouvrir, demander la Manche, proposer la Manche, proposer un Chelem, l'imposer.
- L'étude s'intéresse particulièrement aux mains distribuées et valorise les longues, les valeurs de coupe, les contrôles (As et Rois) et les atouts dans des mains très distribuées. La méthode d'évaluation permet de demander d'excellents Manches à 17 points H, et au contraire de s'arrêter à une partielle quand la majorité plante la Manche.

Le Compte des points ZAR ou ZPO Zar Points optimized

Ce compte optimisé est très légèrement différent du compte exposé dans les premiers ouvrages en ce qui concerne les plus values distributionnelles en cas de Fit. Il résulte d'une étude statistique comparative poussée menée par Zar et dont les résultats figurent dans le chapitre Performance considération Page 121. Il convient mieux pour la performance en marque IMP (voir Performance considération Page 121). Comme le dit lui même Zar, dans un email " I only EXTEND the book, I don't change anything wroten before. AND the stuff I wrote BEFORE is still true - if you have 2-cards difference you STILL may count additional points for your shortness. NOTE also that the shortnes IS ALREADY calculated to an extend in the Distributional part of Zar Points (a+b) + (a-b)."

L'Ouvreur:

- 1) Additionnez vos points d'Honneur (As = 4 Roi = 3 Dame = 2 Valet= 1) et vos points de contrôles (2 pour chaque As et 1 pour chaque Roi)
- 2) Ajoutez y la somme des deux couleurs les plus longues et la différence entre la couleur la plus longue et la couleur la plus courte (= points Zar de distribution)
- 3) Si le Total fait **26** ou plus – vous avez une ouverture confortable, ouvrez !

Le Répondant:

- 4) Procédez aux mêmes calculs que ci-dessus et ajoutez + 1 point pour chaque Honneur dans les couleurs principales du Partenaire, y compris le 10 (avec un Maximum de 2 points par couleur)

En cas de fit au moins 8^{ème} ajoutez **pour chaque atout supplémentaire** :

- + 2 points pour une chicane,
- + 1 point si la main a un singleton
- + 0 point pour un doubleton
- + 1 point pour 2 doubletons.

Chaque fois que vous comptez ces points (dits ZPO, Zar points optimisés,) pour la distribution en cas de Fit au moins 9^{ème}, il ne faut pas compter les points pour les Honneurs dans la couleur du Fit du Partenaire.(sauf excellente qualité de couleur) . Ces deux facteurs s'annulent. Si vous n'avez aucun point de distribution supplémentaire pour le Fit 8^{ème} (avec un

¹ . Plus de 100,000 étuis avec des contrats de manche au palier de **4** ; plus de 70 000 étuis avec des contrats de manche au palier de **5**, plus de 30 000 étuis avec des petits Chelems, plus de 10 000 étuis avec des grands Chelems, plus de 70 000 étuis avec des contrats de manche à Sans Atout.

² . Zar Points –Aggressive Bidding Hand Evaluation- Toronto Octobre 2003 -Email : Zpetkov@aci.on.ca

³ . Hamman, Wolff, Meckwell, Lauria, DeFalco, Zia, Helgemo, Chagas, Sabine Auken, Karen McCallum etc

doubleton) ou pour un fit 9^{ème} avec une distribution 4-4-3-2 ou 4-3-3-3 vous pouvez compter les points pour les H dans la couleur du Partenaire.

En cas de Fit 9^{ème}, rajoutez 1 point pour un double fit au moins 9^{ème} et 2 points pour un double Fit 10^{ème}.

En cas de Fit seulement 8^{ème} et sans atout supplémentaire vous comptez des points supplémentaire de coupe si la valeur 3-d est au moins égale à 2, d étant la valeur de la couleur la plus courte et ce dans un maximum de 3⁴. Ce qui veut dire :

qu'avec 8 atouts seulement, vous comptez :

1 point pour un singleton ,

2 points pour une chicane,

0 pour un doubleton , (dans ce cas et le suivant, vous comptez les points pour les H dans la couleur d'atout)

0 pour 2 doubletons

2 points avec 2 singletons.⁵

Mais comme le dit Zar , " *NOTE also that the shortness IS ALREADY calculated to an extent in the Distributional part of Zar Points (a+b) + (a-b)*"

5) si le total fait **16**, vous pouvez soutenir au Palier de deux ou enchérir, et si vous comptez 26, c'est la Manche.

A ce compte de points Zar, ajoutez les plus valeurs traditionnelles et déduisez moins valeurs traditionnelles, dévaluez les *honours secs*, les *honours dans les couleurs des adversaires*, réévaluez les *concentrations de points dans les couleurs* (1 point pour la concentration des Honours dans 2 couleurs avec une ouverture 11-14HCP et dans 3 couleurs pour les ouvertures fortes)etc

L'important est que l'ensemble de ces points supplémentaires , dits "upgrade" , y compris les points de coupe, ne doivent pas excéder la valeur de 5 points Zar soit la valeur d'un palier.

- Si vous êtes à 25, zone limite en dessous de l'ouverture, ajoutez 1 ♠ et ouvrez si vous avez les Piques, « la couleur présidentielle. Le point de plus est attribué compte-tenu de l'espace pris aux adversaires dans les enchères, soit l'intégralité du palier de 1.

⁴ 3.Question posée à Zar : "With a 4-4 fit, you count 2 Points if you have a doubleton, do you count more if you have a singleton ? "

Réponse de Zar

You count nothing in either case.

With a 4-4 fit you have NO supertrump and the Zar Ruffing Power is for calculation of the value of the supertrump.

AND YES, if you have BOTH a singleton and a doubleton, you count them since the SUM does not go OVER the value of 3, which is the default value for Supertrumps.

IF you have for example 2 singletons, you count the COMPLETE value of 3, but not 4 (2+2).

⁵ "Here is an important note on the Zar Ruffing Power calculations. You can calculate and add the points for a **single** additional trump even if you gave just the regular fit that your bid shows (**no superfit**), provided there is a difference of **at least 2 between your trump length and your shortest suit**. So if you have 4 trumps and a side singleton and you have raised your partner's 4-card suit, you still can count 2 points (that's 3-1); same with 3 trumps if you have raised your partner's 5-card major – you count (3-1) = 2 points for the singleton. However, with 3 trumps and a doubleton you do not get the 1 point since the difference in lengths is only 1. We have tested these intensively and so could you. This adjusted calculation takes care of many competitive bidding situations where you have to judge what to do."

Main N° 1 Nord ♠ 7 ♥ AXXX ♦ DV546 ♣ RXX	Main n°2 Nord ♠ D53 ♥ AVXX ♦ DV5 ♣ DV5	Main N°1 1♥ (en système Zar. 1♦ en Maj 5 ^{ème}) 10H + 3CTRL (2 pour un As, 1 pour un Roi) + 9 + 4 = 26 Zar 1♥	Main N°2 Passe 13HCP + 2CTRL +7+1=23 Zar . Cette main n'a pas la valeur de l'ouverture. Il faut passer. La probabilité de rencontrer ces mains est de 0,8% sur 1 million de mains.
---	--	---	---

Attention - Dévalues et Misfits

Autant le système est « agressif » et conquérant, mais sur des bases saines, autant il ne faut perdre son sens de l'évaluation. Pour ne pas jouer des Manches ridicules ou se trouver un palier systématiquement trop haut, il faut croire dans le système est respecter ce qui suit

- dévaluation des Honneurs secs, même d'un As sec dans la couleur du Partenaire
- Etre prudent dans les barèmes avec des Non Fit (pas des misfits) c'est à dire avec des distributions miroirs sans fit 8^{ème}. C'est la « différence qui crée le potentiel » et les mains miroirs et plates se traitent avec prudence.
- Prendre en compte les points de Misfits : après deux tours d'enchères, le répondant peut déterminer les points **Zar de Misfits**. valeur **M2**, somme de la différence entre les deux premières longueurs enchérées.

♦xxxxx ♦ x
♣x ♣xxxxx
Ici M2 = 8

Si aucun autre Fit 8^{ème} n'est trouvé, il faut baisser la Zone des points Zar de 5 points.

En résumé :

On aura un fit 8^{ème} dans **85%** des cas.

Dès qu'il y a un Fit au moins 8ème, on ne se préoccupe plus des points de Misfit

Si aucun autre Fit 8^{ème} n'est trouvé, il faut calculer **les points de Misfit soit M4**. On calcule le M2, soit la somme des différences des 2 premières couleurs enchérées au bout de 2 tours d'enchères. et on obtient M4 en augmentant M2 d'1/3 environ. Il faut baisser les paliers en fonction des points de Misfit , environ 5 points par palier.

Dès qu'il y a un Fit 9^{ème}, les courtes (donc les Misfits dans les autres couleurs) deviennent des plus values (on peut couper) et c'est pour cela que l'on ajoute des points pour les singletons et les chicanes.

En cas de Misfit, on aura, en moyenne, 5 points de Misfit et il faut baisser d'une zone (57 points Zar pour jouer 3SA par exemple en cas de Misfit caractérisé, au lieu de 52)

En cas rare de gros Misfit, il ne faut pas hésiter à baisser de deux zones (surtout à SA) à moins d'avoir un matériel énorme.

Exemple .Zar Points Aggressive Bidding backbone page 12

♠ ---- ♥ K J 9 8 2 ♦ K 10 9 2 ♣ K J 8 6	♠ J 10 9 6 5 4 3 ♥ ---- ♦ 8 4 3 ♣ A Q 5
12 points de Misfit pour M2 (2 couleurs) et 14 pour M4 (les 4 couleurs) et bien que l'on ait 28 Zar en Ouest et 26 en Est, on descend de 2 paliers et demi et on joue au palier de 2 Piques	

Exemples d'ouverture –Compte en points ZAR

11H+4+3+8=26 11 H	10H+4+4+9=27 10 H	8H+4+5+9=26 8 H	10H+3+4+9=26 10 H	9H+2+5+10=26 9 H
♠ R V x x x ♥ R x x ♦ x x x ♣ A x	♠ x ♥ R x x x x ♦ R x x x ♣ A x x	♠ A x x x ♥ A 10 x x x ♦ x x x x ♣ ____	♠ D 10 x x ♥ A x x ♦ x ♣ R V x x x	♠ R D x x x ♥ R V x x x ♦ x x x ♣ ____
7H+3+6+11=27 7 H	6H+2+6+12=26 6 H	5H+1+7+13=26 5 H	4H+2+7+13=26 4 H	7H+3+6+11=27 7 H
♠ R x x x x x ♥ A x x x x ♦ x x ♣ ____	♠ R x x x x x ♥ R x x x x x ♦ x ♣ ____	♠ R x x x x x x ♥ Q x x x x x ♦ ____ ♣ ____	♠ 10 x x x x x x ♥ A x x x x x ♦ ____ ♣ ____	♠ R x x x x x ♥ A x x x x ♦ x x ♣ ____

♠ Dx ♥ ARxxx ♦ Vxxxx ♣ x	Menton Bulletin 11: "l'ouverture légère de Chagas a changé bien des choses »". La main a pourtant 4 + 10 = 14 points Zar de distribution, plus 9 Honneurs (Dx) + 3 contrôles = 27 Zar Points soit une ouverture tout à fait normale !.
-----------------------------------	---

♠ Axxx ♥ AVxxxx ♦ V ♣ xx	Menton Bulletin 9: « 9 Honneurs, après dévalue du Valet singleton. Duboin et Ludewig ont tous deux ouvert cette main. » Et, en effet, 5 + 10 = 15 points Zar de distribution, Plus les 4 points de contrôles et les 9 points d'Honneur = 28 Zars! Bien au dessus des 26 !
-----------------------------------	---

♠ V x x x ♥ x ♦ R D x x x ♣ R D x	Menton Bulletin 9: « 11 H, 2 contrôles seulement... mais riche en points Zar de distribution: 4 + 9 = 13 points! Total = 11 + 2 + 13 = 26 , soit une ouverture et Benito Garozzo et Andrew Robson ont ouvert cette main. «
--	--

Pour ouvrir :

- 1) Avec 8 H – Il faut au moins une distribution 5-5, 6-4 or 5-4-4-0 avec 2 As
- 2) Avec 9 H - Il faut au moins une distribution 5-4-3-1 avec 2 As

- 3) Avec 10 H - Il faut au moins une distribution 5-4
- 4) Avec 11 H Il faut au moins une couleur de 5 cartes ou 5 contrôles

Les Paliers

Ouverture palier de 1	26
Minimum pour répondre	16
Score Partiel palier de 2	42 (26+16)
Essai pour la Manche palier de 3	47
Manche palier de 4	52 (26+26) avec un Fit
Manche palier de 5	57 avec un Fit
Manche 3SA	52 avec un Fit Maj ou Mineur 5-3 ou 4-4 57 = Sans Fit
Proposition de Chelem Palier de 5	57
Petit Chelem palier de 6	62 avec un Fit 67 sans Fit
Grand Chelem palier de 7	67 avec un Fit 72 sans Fit
<i>Pour le répondant</i>	
Palier de 2	16-20
Enchère d'Essai	21-25 en face d'un minimum de 26 = 47
Palier de 3	21-25
Proposition de Chelem	31 en face d'un minimum de 26 = 57
Chelem	36 en face d'un minimum de 26 = 62
Grand Chelem	41 en face d'un minimum de 26 = 67
<i>Pour l'ouvreur</i>	
Saut à la Manche après un Fit au palier de 2 ou une réponse minimum	36 en face d'un minimum de 16 = 52
Enchère d'Essai	31-35 en face d'un minimum de 16 = 47
Proposition de Chelem	41 face à une réponse minimum de 16 = 57
	36 face à une réponse au palier de 3 (21) = 57

Main d'Ouest Main d'Est

<p>♠ D x x x ♥ D V x ♦ D V ♣ R V x x</p>	<p>♠ R V 10 x x ♥ R x x ♦ R x ♣ D x x</p>	<p>Si EST ouvre, OUEST se compte, +1 pour la Dame d'atout soit 23 Zar points, la manche étant à 26, cela vaut un soutien au palier de 3. (21-25 = Palier de 3)</p> <p>Ouest 11H 23 Zar (dévalue pour DV secs) Est 12H 26 Z</p>
<p>♠ R D x x x ♥ R V x x x ♦ x x x ♣ _____</p>	<p>♠ A x x x ♥ A 10 x x x ♦ x x x x ♣ _____</p>	<p>Si EST ouvre (auriez vous ouvert ?) avec ses 26 Zar points, OUEST se compte 26 Zar auquel il ajoute 4 pour les deux atouts supplémentaires avec la chicane et 1 point pour le double Fit soit 31 ZAR, la zone de proposition de chelem, une fois que l'on a fait les vérifications du chelem (contrôles, et c....) et bien sûr, le contrat de 4♥ est sur table !</p> <p>Ouest : 9H Est : 8H</p>
<p>♠ D 10 x x ♥ A x ♦ x x ♣ R x x x x</p>	<p>♠ R V x x x ♥ R x x ♦ x x x ♣ A x</p>	<p>EST a 26 = 11 H + 8 (5+3) + 3 (5-2) + 4 Contrôles = 26. OUEST a 21 = 9 H + 9 (5+4) + 3 (5-2) + 3 Contrôles = 24. E ouvre 1♠, O rajoute +1 pour 2 doubletons et 1 point pour 2H à l'atout soit 26 1♠ - 4♠. (26-30) - 52 pour le palier de 4.</p>

♠ D 10 x x ♥ D x ♦ x x ♣ R x x x x	♠ R V x x x ♥ R x x ♦ x x x ♣ A x	EST a 26 = 11 H + 8 (5+3) + 3 (5-2) + 4 Contrôles = 26. OUEST a 20 = 7 H + 9 (5+4) + 3 (5-2) + 1 Contrôles = 20. E ouvre 1♠, O rajoute +1 2 doubletons = 21 1♠ - 3♠. (21-25)
♠ D 10 x x ♥ x x ♦ x x ♣ R x x x x	♠ R V x x x ♥ R x x ♦ x x x ♣ A x	EST a 26 = 11 H + 8 (5+3) + 3 (5-2) + 4 Contrôles = 26. OUEST a 18 = 5 H + 9 (5+4) + 3 (5-2) + 1 Contrôles = 18. E ouvre 1♠, O ajoute +1 pour 2 doubletons = 19. 1♠ - 2♠. (16-20)
♠ A D x x ♥ A x ♦ x x ♣ R x x x x	♠ R V x x x ♥ R x x ♦ x x x ♣ A x	EST a 26 = 11 H + 8 (5+3) + 3 (5-2) + 4 Contrôles = 26. OUEST a 30 = 13 H + 9 (5+4) + 3 (5-2) + 5 Contrôles = 30. E ouvre 1♠, O ajoute +1 pour 2 doubletons = 31. 1♠ - 2 SA (32+) ZONE de proposition de chelem

Exemple d'évaluation

Vous ouvrez cette main d' 1♠ (30 Points Zar)

♠ V x x x x x
♥ x x
♦ A D x
♣ A D

Votre Partenaire dit 2♠.

Votre main vaut 31 Zar (Ajout 0 point pour le 9^{ème} atout connu, la couleur la plus courte étant un doubleton mais 1 point pour un H à l'atout, couleur du Partenaire) soit la zone de proposition de Manche 31-35. Le Saut à la manche, sur un Fit minimum du Partenaire est à 36 (Manche 52 – 16 ,réponse Minimum = 36).

Le Tableau des répartitions avec leur fréquence et leurs points de distribution

Distribution	Points de Distribution	Points H +CTRL pour faire 26	Fréquence
4 4 3 2	10	16	21,5%
5 3 3 2	11	15	15,5%
5 4 3 1	13	13	13%
4 3 3 3	8	18	10,5%
5 4 2 2	12	14	10,5%
6 3 2 2	13	13	5,6%
6 4 2 1	15	11	4,7%
6 3 3 1	14	12	3,5%
5 5 2 1	14	12	3,2%
4 4 4 1	11	15	3%
7 3 2 1	16	10	1,88%
5 4 4 0	14	12	1,3%
6 4 3 0	16	10	1,3%
5 5 3 0	15	11	0,9%
6 5 1 1	16	10	0,7%
6 5 2 0	17	9	0,6%
7 4 1 1	17	9	0,39%
7 4 2 0	18	8	0,36%
7 3 3 0	17	9	0,26%
8 2 2 1	17	9	0,19%
9 4 0 0	22	4	0,001
6 6 1 0	18	8	0,1%
8 3 2 0	19	7	0,10%
7 5 1 0	19	7	0,10%
8 4 1 0	20	6	0,045%
9 2 1 1	19	7	0,02%
9 2 2 0	20	6	0,01%
9 3 1 0	21	5	0,01%
7 6 0 0	20	6	0,006%
8 5 0 0	21	5	0,003%

La connaissance du Compte des points de distribution fait gagner du temps à la table
Le tableau de Zar en page 9 de l'article " Never Miss a game again" est intéressant

Avec une Main de **8 H**

Points Zar de Distribution **Points Zar de contrôles nécessaire pour faire 26**

4333 = 8	10 controls = Pass
4432 = 10	8 controls = Pass
5332 = 11	7 controls = Pass
5422 = 12	6 controls = Pass
5431 = 13	5 controls = Pass
6322 = 13	5 controls = Pass
5521 = 14	4 controls = AA Ouverture
5440 = 14	4 controls = AA Ouverture
6421 = 15	3 controls = AA or AR Ouverture

Main de **9 H**

Points Zar de Distribution **Points Zar de contrôles nécessaire pour faire 26**

4333 = 8	9 controls = Pass
4432 = 10	7 controls = Pass
5332 = 11	6 controls = Pass
5422 = 12	5 controls = Pass
5431 = 13	4 controls = AA Ouverture
6322 = 13	4 controls = AA Ouverture
5521 = 14	3 controls = AR or AA or RRR Ouverture
5440 = 14	3 controls = AR or AA or RRR Ouverture
6421 = 15	2 controls = A or RR Ouverture

Main de **10 H**

Points Zar de Distribution **Points Zar de contrôles nécessaire pour faire 26**

4333 = 8	8 controls = Pass
4432 = 10	6 controls = Pass
5332 = 11	4 controls = AA or ARR
5431 = 13	3 controls = Any 3 controls
6322 = 13	3 controls = Any 3 controls
5521 = 14	2 controls = Any 2 controls
5440 = 14	2 controls = Any 2 controls
6421 = 15	1 control = R un Roi suffit

Main de **11 H**

Points Zar de Distribution **Points Zar de contrôles nécessaire pour faire 26**

4333 = 8	7 controls = Pass
4432 = 10	5 controls = AAR only
5332 = 11	4 controls = AA or ARR
5422 = 12	3 controls = ARR or RRR
5431 = 13	2 controls = Any 2 controls
6322 = 13	2 controls = Any 2 controls
5521 = 14	1 control = un R suffit
5440 = 14	1 control = un R suffit
6421 = 15	0 control = pas besoin de contrôles

Principes retenus dans la pratique actuelle de la Majeure 5ème

- L'ouverture est à **26 Zar** et plus, exceptées les mains de 25 Zar avec l'ouverture d'1 ♠ (4 cartes et plus: on compte 1 Point de plus pour l'effet barrage des ♠)
- Avantage : On n'ouvre plus les poubelles de **12/13 H de moins de 26 Zar** (soit 0.8% sur 1.000.000 de mains) en général rapporte régulièrement des bons coups. Voir Donne 1. On ouvrira toutefois les mains de moins de 26 Zar et à partir de 14H pour rester dans le champs (très rare)

Donne N° 1 N /NS Tenerife-Championnat d'Europe par paires- Finale

♠ V73 ♥ R953 ♦ RV8 ♣ R52 ♠ AR964 ♠ 85 ♥ D ♥ AV1076 ♦ 9542 ♦ 1063 ♣ 974 ♣ DV3 ♠ D102 ♥ 842 ♦ AD7 ♣ A1086	Passe Sud Ouest Nord Est <εσ1> Passe Passe Passe Passe	"On n'ouvre plus les poubelles 12/13 H de moins de 26 Zar" Passe-Passe-Passe ! 12 H Passe. La feuille de marque montre 1SA chuté en NS et 2♠ chuté en E/O. Aucun score gagnant !

- Le minimum pour répondre à l'ouverture est de 16 Zar.
- En situation de MISFIT caractérisé, il faut descendre la Zone d'un palier (environ 5 Points Zar) . Dès que le Répondant est en mesure de calculer les points de Misfit M2, soit la différence de longueur entre deux couleurs dans les deux mains, il utilise les probabilités pour calculer le Misfit de la main (M4) soit $M4 = M2 + 1/3$ et ajuste sa Zone.(voir page 7)
 Attention, ce point est important. Les zones de manches et de Chelem sont calculées pour des mains avec un Fit. Dès qu'il existe une absence de Fit dans les deux couleurs principales des deux mains il faut introduire un correctif
- La division des ouvertures en trois zones présentée Zar Points Bidding Backbone dans le livre doit nous aider dans l'évaluation des mains.

Exemple : 2 Mains de 12H

12H + 8(la plus pauvre !) + 3CTRL soit 23 Zar		12H+13(5-4-3-1)+5CTRL soit 30 Zar	
♠RV86 ♥AXX ♦DXX ♣DXX	Main 4-3-3-3 , 23 Zar, 3 points en dessous de l'ouverture. On passe !	♠A ♥RVX97 ♦A82 ♣X985	Les mêmes 12H, Main 5-4-3-1,30 Zar 4 points au dessus de l'ouverture, top de la première zone, on ouvre

- Une main de 41 Zar doit être assimilée à une ouverture FM. (équivalent du 2♦)
- Les distributions 5-3-3-2 sont plus adaptées pour jouer SA ; les distribution 4-4-3-2 sont plus adaptées au jeu de coupe.

- Pour jouer 3SA, si on a une couleur cinquième, on a donc des points pour la distribution et moins de points Honneurs. Il faut donc **57** et non 52 pour jouer SA.

Ref Page 100

If you have a 5-card suit or longer (look at the column named "Rest") a good portion of the Zar Points comes from **distribution** which leaves you with less "brute-HCP-power" needed to cover both the need for stoppers in all suits, and to deliver tempo and power to establish tricks from length in your long suits – these tricks are "given" in TRUMP Game since they are declared TRUMPS and are tricks "right-off- the-bat". And your misfit points are also bigger when you hold a 5-card suit.

Thus:

- when you have a 5+ card suit, you need to be in the **57+ Zar-Points** zone;
- when you have no 5+ card suits, the "normal" **52+ Zar-Points** zone suffices.

Loi des Levées Totales

La loi des levées totales indique que la probabilité de réaliser

- o **9 + levées** avec 9 atouts est de **65%**,
- o **10 + tricks** avec 10 atouts est de **45%**
- o **11+ tricks** avec 11 atouts est de **25%**.

la Loi des levées Totales A priori

(page 118 The Law of A Priory Total Tricks –Zar Points Agressive Bidding back bone)

statue qu'au départ, avant toute enchères, le nombre le plus probable de levées totales est de **17**. Ce chiffre doit nous inciter à lutter pour la partielle à bas palier

- Quand les adversaires ont un fit 8ème, la probabilité d'un fit 8ème dans notre ligne est de **80%**,
- pour un fit 9ème la probabilité pour le même fit 9ème chez nous est de **40%**
- pour un fit 10ème, la probabilité est de **10%**.

Cela doit nous inciter, en TPP à réveiller les enchères à bas palier et en Match par 4 à faire plus de sacrifice,

- Contre une Manche, à vulnérabilité favorable si fittés, on a **70%** de chance d'avoir chez nous un sacrifice rentable
- Contre une Chelem, à vulnérabilité favorable si fittés, on a **55%** de chance d'avoir chez nous un sacrifice rentable

3 réflexions de Zar en guise de conclusion, qu me paraissent particulièrement utiles après deux années de mise en pratique de ces idées, à la table.

- Bridge is a bidder's game et **aggressive style pays off**.(page 130)
- Il faut travailler le jeu avec le Mort. On joue souvent avec le Mort et des contrats plus tendus. Zar dit "you need to improve your skills in moving the cards around (something you will need if you want to avoid hurting yourself with Zar Points) Terence Reese is your best bet, followed by **Hugh Kelsey**"
- Besides being a probability game, bridge is a heavy-duty "cat-and-mouse" game where

psychology and “reading the opponent” play a role as vital as you theoretical knowledge and technical skills needed to succeed.(120)