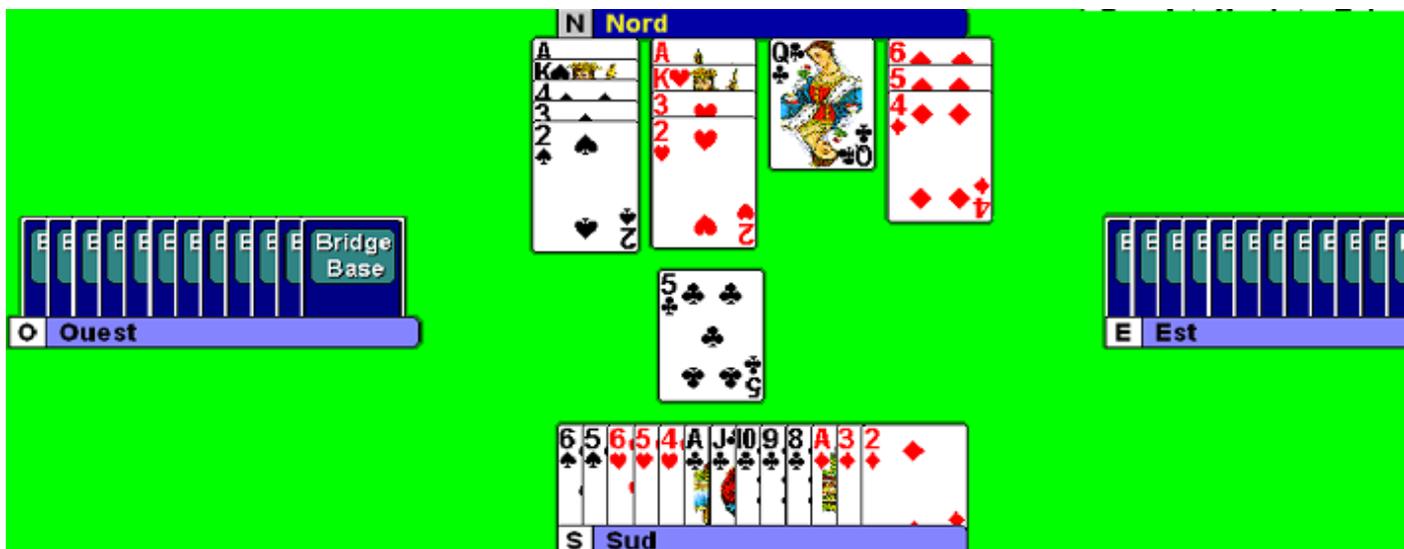


Les règles du bridge

● 4 joueurs

4 joueurs, assis autour d'une table, sont, selon une règle arbitraire, nommés **Nord**, **Est**, **Sud**, **Ouest**. (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre)

Nord et Sud sont associés et forment une **paire**, une **ligne** ou un **camp**. Est et Ouest forment l'autre paire. Au cours d'une donne, en phase jeu de la carte, chaque joueur voit ses propres cartes (au nombre de 13) et celles d'un joueur appelé mort (ici en Nord) qui sont étalées sur la table et manipulées par son partenaire (ici en Sud).



Chaque joueur fournit tour à tour une carte et les 4 cartes constituent un **pli** (ou **levée**), qui est remporté par le joueur qui a mis la plus forte. Les règles du bridge définissent nos obligations et latitudes lorsqu'il s'agit de fournir une carte, l'ordre dans lequel on fournit autour de la table, et la force relative des cartes.



vue des 4 joueurs (logiciel GOTO Bridge)

Chaque joueur fournira donc une carte par levée et participera de ce fait à 13 levées.

Avant que le jeu de la carte ne commence, le camp du mort a enchéri plus haut que les adversaires et prétendu pouvoir réaliser un certain nombre de levées, (au moins 7) avec ou sans l'aide d'un atout.

Au cours d'une donne, le camp du mort (ou camp en attaque) essaie de réaliser au moins autant de levées que l'implique le contrat demandé, tandis que le camp adverse (ou camp de la défense) essaie de l'en empêcher.

Ensuite, la marque sanctionne l'adéquation ou l'inadéquation du nombre de levées réalisées au contrat demandé.

● Une donne, 3 phases

une **donne** est normalement composée des phases suivantes :

- ▶ **distribution** aléatoire et équitable des 52 cartes par un joueur.
Chaque joueur hérite d'une **main** de **13** cartes.
- ▶ **déroulement des enchères** en vue de déterminer **le contrat** final.
Le contractant s'engage à faire **n levées** sur **13** avec l'aide d'un **atout** ou sans l'aide d'un atout.
- ▶ **jeu de la carte** opposant le camp du **déclarant** (qui a gagné les enchères et cherche à réaliser son contrat) au camp de **la défense** (qui tente de l'en empêcher).

La présence ou l'absence d'un atout joue un rôle primordial lors du jeu de la carte.

● Egalité participative des 4 joueurs

Tous les joueurs sont appelés à participer l'un après l'autre à une phase dans un sens conventionnel qui est toujours **le sens des aiguilles d'une montre**.

Chacun des 4 joueurs sera tour à tour appelé à distribuer les cartes (donne après donne)

Les 52 cartes seront distribuées une par une, tour à tour, à chaque joueur (en phase distribution).

Chaque joueur sera tour à tour invité à produire une enchère (en phase enchères)

Chaque joueur sera tour à tour invité à jouer une carte (en phase jeu de la carte).

Toutes ces actions affectent consécutivement les 4 joueurs, autour de la table, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier tour de chaque action échoit à un joueur désigné par des règles précises :

- le premier donneur est tiré au sort
- la première carte est distribuée au joueur situé à gauche du donneur
- la première déclaration lors des enchères échoit au donneur
- la première carte du 1^{er} pli (ou levée) est jouée par le joueur qui est à gauche de celui qui a remporté les enchères.
- la première carte des plis suivants est jouée par le joueur qui a remporté le dernier pli.

● Les 4 couleurs et la dénomination des contrats

Les 4 couleurs sont ♠ , ♥ , ♦ , ♣ dans l'ordre qui leur confère une priorité en phase d'enchères.

Ce qui signifie qu'à niveau égal, une enchère dans une couleur prioritaire constitue une surenchère par rapport à une couleur de rang inférieur.

Enchérir par exemple "2♦" signifie qu'on se propose de faire 6+2 levées à l'atout ♦.

La dénomination "**sans – atout**" (SA) est prioritaire sur les 4 couleurs.

Enchérir "3 sans atout" ou "3SA" signifie qu'on compte faire 6 + 3 levées sans atout.

2 ou 3 est le niveau de l'enchère, ♦ ou sans atout sa dénomination.

2♠ constitue une enchère supérieure à 2♦. 2♦ constitue une enchère supérieure à 2♣ ou 1SA.

2SA constitue une surenchère par rapport à 2♠.

En Outre, à niveau égal, les contrats à ♠ ou à ♥ sont mieux « rémunérés » que les contrats à ♦ ou à ♣. De ce fait, ♠ et ♥ sont appelées les couleurs « **majeures** », ♦ et ♣ sont appelées les « **mineures** »

Nom anglais des couleurs (suites) ♠ Spade, ♥ Heart, ♦ Diamond, ♣ Club
Sans – atout se dit "No trump"

● REGLES et CONVENTIONS

● La force des cartes

Les 13 cartes d'une couleur sont classées par ordre de force décroissante de l'as au 2

A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Correspondance cartes anglaises

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 (10 ou T)

En outre, s'il existe une couleur **d'atout**, toute carte de cette couleur est plus forte que toute carte qui n'est pas de l'atout.

Les cartes les plus fortes **ARDV** (parfois le 10) sont appelées « **honnesurs** » et distinguées des autres cartes.

● La force d'une main. Un système d'évaluation permet d'affecter des **points H** à chaque honneur selon le barème suivant : **A = 4 , R = 3, D = 2, V = 1.**

Une main est d'autant plus forte qu'elle compte de points dans ce barème (40 points au total, moyenne d'une main = 10 points).

Le nombre de points d'une main selon ce barème est appelé « **force d'honneurs de la main** ».

La force d'honneurs n'est qu'une composante de la force d'une main. L'autre dépend de la distribution et notamment de la longueur des couleurs pouvant constituer un atout viable.

Pour donner un exemple extrême, une main constituée de 13 piques maîtres

♠ ARDV1098765432

ne comporte que 10 points d'honneurs mais elle permet de réaliser 13 levées à l'atout pique tandis qu'une main constituée de

♠ A54 ♥ A954 ♦ A84 ♣ 752

comporte 12 points mais elle ne nous garantit que 3 levées, une par as, et à condition de jouer à sans - atout.

● La distribution d'une main (ou répartition) est donnée par le nombre de cartes qu'elle compte dans chaque couleur.

Conventionnellement ces nombres sont donnés dans l'ordre des couleurs, des piques au trèfle.

Donc à une distribution **4531** correspond une main formée de **4** piques, **5** cœurs, **3** carreaux et **1** trèfle. En tout **13** cartes.

On utilise aussi les nombres donnant les longueurs des couleurs pour parler du **type d'une main**.

Une main de **type 4432** n'est pas une main comportant 4 piques + 4 cœurs + 3 carreaux + 2 trèfles, c'est une main comportant 2 couleurs 4^e indéterminées, une couleur 3^e et une couleur 2^e.

Quand on décrit un type, on donne en principe les longueurs par ordre décroissant et nous ne savons rien de la correspondance entre couleurs et longueurs. La distinction entre « type » et « distribution » n'est pas toujours évidente dans la littérature mais en général, le contexte nous permet de choisir le concept pertinent.

Les **mains régulières** sont les mains de types 4333, 4432 , 5332.

Les **mains irrégulières** sont les autres mains, le type 5422 se situant à l'interface (quelquefois il est assimilé à une main régulière).

Les couleurs de 4 cartes et plus constituent **la charpente** de la main et les autres couleurs constituent **le résidu**.

Les mains à charpente au moins **54** et à résidu court constituent la classe relativement prolifique des **bicolores**.

Les mains comportant une seule couleur de 4 cartes ou plus sont dites **unicolores**.

Les mains de type **5440** ou **4441** constituent la classe assez rare des **tricolores**.

Une **Chicane** est l'absence totale d'une couleur.

Un **Singleton** est une carte unique dans une couleur.

Un **Doubleton** est formé de deux cartes d'une couleur.

La distribution, elle aussi contribue à la force de la main.

Les mains bicolores ou les longs unicolores (6 cartes et plus) sont préférables aux mains régulières.

● la notion de levée ou de pli

Le jeu de la carte débute quand le joueur dit « à l'entame » expose une carte de son choix sur la table, face visible. Cette carte fixe la **couleur demandée**.

Chacun des 4 joueurs est alors invité à **fournir** à son tour, (à exposer, à montrer) une carte de la couleur demandée par l'**entameur**.

► Quand chacun des 4 joueurs aura fourni sa carte, elles seront regroupées en **un pli** (on dit aussi **une levée**) qui sera attribué(e) au joueur qui a fourni la plus forte.

C'est **le joueur qui a fait le pli** qui joue la première carte de la levée suivante et qui fixe donc ainsi la nouvelle **couleur demandée**.

► **Le nombre total de levées de chaque donne est 13.**

Elles sont le seul enjeu du jeu de la carte.

Pour chaque camp, seul le nombre de levées compte, la teneur des levées est indifférente.

► **Fournir une carte de la couleur demandée est une obligation.**

Parmi toutes les cartes de la couleur demandée, on peut choisir celle que l'on veut.

Couvrir consiste à fournir une carte plus forte que celles qui sont déjà fournies.

Mais couvrir n'est pas une obligation.

► **Si un joueur est dépourvu de la couleur demandée il peut fournir n'importe quelle carte de son jeu.**

L'**atout** (Trump en anglais) est une couleur privilégiée en ce sens que toute carte de la couleur d'atout est plus forte qu'une carte d'une autre couleur. L'atout peut être n'importe quelle couleur (♠, ♥, ♦, ♣) mais pour choisir un atout il est statistiquement préférable de compter au moins 8 cartes de cette couleur entre les mains des deux partenaires. Au sein de l'atout, l'ordre des cartes est l'ordre normal.

Lorsqu'un joueur dépourvu de la couleur demandée fournit une carte de la couleur d'atout, on dit qu'il **coupe**.

Lorsqu'un joueur dépourvu de la couleur demandée fournit une carte d'une couleur qui n'est pas l'atout on dit qu'il **défausse**.

Celui qui défausse, au contraire de celui qui coupe, n'est pas en lice pour emporter la levée en cours, quelle que soit la hauteur de sa carte.

Mais couper, n'est pas, non plus, une obligation.

Dans un contrat à **sans – atout** (No Trump en anglais) il n'y a pas d'atout et c'est toujours la plus forte carte dans la couleur demandée qui emporte la levée.

En substance la règle est : Pas d'obligation de couvrir, pas d'obligation de couper. Seule obligation : fournir quand c'est possible.

Cette grande liberté, laissée aux joueurs est à l'origine de la complexité et de la beauté du Bridge.

● la notion de contrat

En fait, le jeu de la carte est précédé d'une phase enchères au cours de laquelle les deux camps entrent en compétition pour déterminer le **contrat** final.

Revendiquer un contrat consiste à prétendre qu'on peut faire **n** levées (**n** entre **7** et **13**) avec l'aide d'un atout ou à sans – atout (**SA**).

En fait, on ne dit pas qu'on veut réaliser n levées dans telle dénomination (couleur ou sans – atout), on dit qu'on veut réaliser h levées au-delà de 6.

h variant de ce fait entre 1 et 7.

h est appelé **hauteur** ou **niveau** du contrat.

Par exemple : demander un contrat de **3SA** équivaut à prétendre qu'on veut réaliser **6 + 3 = 9** levées à sans – atout. On parle de **petit chelem** quand un camp fait ou demande **12** levées et de **grand chelem** quand il en fait ou demande **13**.

Le camp qui emporte les enchères et impose le contrat final est appelé **camp du déclarant**.

Au sein de ce camp, **le déclarant** est le premier joueur qui a fait une enchère dans la dénomination du contrat final

Par exemple : La plus haute enchère formulée, l'enchère finale, est **4♥**.

C'est le camp Nord – Sud qui a formulé cette enchère signifiant qu'il ambitionne de réaliser $4 + 6 = 10$ levées à l'atout cœur. Nord Sud est le camp du déclarant.

Nord est le premier joueur de ce camp qui a fait une enchère à cœur en disant **1♥**. Nord est le déclarant.

Quelles sont les raisons qui font que la hauteur du contrat doit être déterminée avec soin ?

La réponse tient en un mot : « **la marque** »

La marque est le moteur du jeu dès lors que le but théorique de chaque camp est de marquer le plus possible.

Lors du jeu de la carte, le déclarant tente de réaliser les **n** levées exigées par son contrat tandis que les adversaires tentent de l'en empêcher.

Les levées surnuméraires réalisées par le déclarant sont appelées « **levées de mieux** », ou « **surlevées** », les levées qu'il lui manque pour réaliser son contrat sont appelées « **levées de chute** ».

À l'issue du jeu de la carte, un seul camp marquera des points :

- Le camp du déclarant si le contrat est réalisé ou dépassé
- Le camp des adversaires si le contrat n'est pas réalisé.

Les mécanismes de la marque seront détaillés plus loin, mais on peut d'ores et déjà en évoquer les grands principes, car ce sont ces principes qui dictent leur attitude aux joueurs dans toutes les phases du jeu :

Une partie de la marque est attribuée

- au déclarant, si le contrat est réalisé, au prorata du nombre de levées réalisées au dessus du 6 (hauteur du contrat + surlevées)
- ou aux adversaires, si le contrat est chuté, au prorata des levées de chute.

C'est **la marque linéaire**.

Les levées de chute, en général peu nombreuses, sont un peu mieux rétribuées aux adversaires, (**50** ou **100** points par levée) que les levées contractuelles ou les surlevées ne sont rétribuées au déclarant (**20** ou **30** points par levée) mais en compensation, tout déclarant qui réalise son contrat touche, en plus de la marque linéaire, une **dotation forfaitaire de 50 points** dite « **de partielle** » ou « **de bien joué** ».

En dehors de la **marque linéaire** des **primes** importantes (de **300** à **2000** points) sont octroyées lorsqu'on demande et réalise certains contrats élevés appelés **manches** (de 9 à 11 levées selon leur dénomination) ou **chelems** (12 ou 13 levées dans toutes les dénominations). Tout contrat inférieur à la manche et ne donnant droit à aucune prime est appelé « **partielle** ». Demander et réaliser un contrat à prime n'ouvre aucun droit à la dotation de partielle ou de « bien joué » (nettement inférieure).

Il est donc intéressant de convoiter les contrats à prime mais l'adversaire a le droit de demander le doublement minimum des pénalités (procédure du **Contre**, « **Double** » en anglais) si l'objectif du contractant n'est pas atteint. Donc, lorsque l'adversaire pense que le déclarant est monté trop haut lors des enchères, il peut **contrer** le contrat (symbole de l'enchère **X**) de façon à augmenter significativement les pénalités encourues.

Le camp du déclarant, lui, peut alors **surcontrer** (symbole **XX**) pour accroître le bénéfice escompté par le gain du contrat.

Lorsqu'on joue un contrat contré ou surcontré, surlevées et levées de chute peuvent devenir très chères.

En conséquence :

- Si l'adversaire ne nous dispute pas le contrat final, il faudra enchérir à minima pour la partielle ou le contrat à prime qu'on estime dans nos possibilités, en prenant un risque raisonnable dans la recherche des contrats à prime.
- Si l'adversaire nous dispute le contrat final, (on parle de **situation compétitive**) les choses sont plus compliquées puisqu'il est possible que chuter notre contrat soit plus rémunérateur que laisser l'adversaire faire le sien.

La marque nous incite donc

1) à évaluer aussi précisément que possible l'aptitude de notre camp à produire des levées au cours du jeu de la carte dans la dénomination de contrat la plus prometteuse (tel atout ou sans – atout) de façon à demander le contrat le plus avantageux au regard de la marque.

2) à comparer, en situation compétitive, notre espérance de marque à celle de l'adversaire pour juger de l'opportunité d'un abandon des enchères, d'un sacrifice (surenchère en vue de chuter), d'un contre ou d'une surenchère constructive (on pense faire le contrat demandé).

On voit que les enchères ont pour enjeu principal de déterminer aussi précisément que possible l'espérance en levées de chaque camp lors du futur jeu de la carte et après comparaison à la marque, de juger du niveau optimal au delà duquel surenchérir comporte un sérieux risque de perte par rapport à l'enchère antérieure. Ce niveau limite qui est appelé « **par de la donne** » peut, selon la situation, appartenir à l'un ou à l'autre des camps.

C'est cet enjeu, complexe, qui rend la phase des enchères passionnante.

De plus, avec la notion de contrat on découvre que même si l'obligation de fournir quand c'est possible est la seule contrainte des joueurs lors du jeu de la carte, chacun a un but précis l'obligeant à choisir ses cartes avec soin : L'un des camps cherche à réaliser au minimum le nombre de levées exigées pour réaliser son contrat et l'autre camp cherche à l'en empêcher. Par ailleurs, une fois l'objectif minimum réalisé (faire ou battre le contrat) chaque camp a intérêt à faire un maximum de levées pour améliorer sa marque.

Enchères et jeu de la carte sont donc étroitement liés et concourent au même projet : obtenir une marque optimale.

● la notion d'enchères

On a vu que chaque camp tente d'imposer son atout et le contrat qu'il compte réaliser au cours d'une phase d'enchères.

Le niveau d'une enchère désigne le nombre de levées qu'on prétend faire au-delà de 6.

Par exemple une enchère de 2♥ indique qu'on prétend faire $6 + 2 = 8$ levées à l'atout cœur.

Une enchère de 3SA indique qu'on prétend faire $6 + 3 = 9$ levées à sans – atout.

En somme enchérir au niveau de 1 (le niveau le plus faible) signifie déjà qu'on compte faire 7 levées c'est-à-dire plus de la moitié des levées possibles dans une donne.

Lorsque les 2 camps prétendent réaliser un contrat de même niveau, c'est l'ordre des couleurs qui détermine la priorité des enchères.

Les enchères à sans – atout sont prioritaires sur les enchères à l'atout.

Donc si l'on classe les dénominations d'enchères de la plus prioritaire à la moins prioritaire à niveau égal on obtient :

SA, ♠, ♥, ♦, ♣

Ce qui signifie que, par exemple, l'enchère de 2SA l'emporte sur l'enchère de 2♥ qui elle-même l'emporte sur l'enchère de 2♣.

Mais n'importe quelle enchère de niveau égal ou supérieur à 3 l'emporte sur une enchère de niveau 2.

Outre les **enchères actives** qui consistent à réclamer un contrat (1♣, 2♥, 3SA, ..) , il existe

► une **déclaration passive, le passe**,

► une enchère de **contre** , (symbole X) qu'on ne peut produire que sur une dernière enchère active adverse, et qui si elle était maintenue déboucherait sur le doublement de la marque en jeu dans la donne.

► et une enchère de **surcontre**, (symbole XX) qu'on ne peut produire que sur un contre adverse et qui si elle était maintenue, quadruplerait la marque en jeu.

En fait le contre est parfois produit pour pénaliser l'adversaire, et parfois il est conçu comme une enchère signalant qu'on veut entrer dans les enchères mais qu'on ne dispose pas d'une autre enchère évidente.

Contre et surcontre constituent des **enchères actives** .

Au stade où elles sont produites, le dernier contrat demandé est dit **contré** (4♥ X) ou **surcontré**. (3♠ XX).

Après un contre ou un surcontre, chacun des 3 autres joueurs a le droit de surenchérir s'il le désire.

► Le joueur qui produit la première enchère est le donneur.

Puis chaque joueur est appelé à enchérir à son tour.

Les enchères s'arrêtent quand la dernière enchère active (qui constitue le contrat final) est suivie de 3 « passe » successifs.

Les enchères avortent quand elles débutent par 4 « passe » successifs personne ne voulant produire une enchère active.

Dans ce dernier cas, on passe à la donne suivante (on change de donneur) sans procéder au jeu de la carte.

● la notion de système d'enchères.

Les mains sont évaluées en fonction de leur force d'honneurs selon le barème vu plus haut et en fonction de leur distribution.

Par ailleurs il existe un autre barème approximatif qui fait correspondre à la force combinée des deux mains d'un camp (qu'on appelle encore « **zone totale du camp** »), le niveau du contrat auquel il peut prétendre.

Le but du dialogue entre partenaires est de déterminer le meilleur contrat final possible pour leur camp.

Le système d'enchères est l'ensemble des conventions qui permettent de donner un sens aux enchères et d'atteindre un contrat supposé le meilleur de la ligne, le plus avantageux au regard de **la marque**.

Toute la difficulté est d'atteindre le contrat optimal, qui dépend de la confrontation des deux mains du camp postulant, à l'aide d'un dialogue dont le vocabulaire sommaire est formé des seules enchères actives. En outre, il arrive très fréquemment que l'adversaire perturbe ce dialogue par ses propres enchères.

Le principe général des enchères est que pour choisir un atout, il faut avoir au moins 8 cartes dans cette couleur entre les deux mains et qu'en règle générale, à niveau égal, il est plus facile de réussir un contrat à l'atout qu'un contrat à sans – atout.

Ceci – dit, les choses ne sont pas si simples car la marque favorise les contrats à l'atout majeur (♥ ou ♠) et les contrats à sans – atout, tandis que les contrats à l'atout mineur (♣ ou ♦), nettement défavorisés, ne sont préconisés que si l'adversaire est susceptible de mettre en danger le contrat à sans – atout théoriquement autorisé par la force combinée du camp.

Le but du système est donc principalement de communiquer aussi précisément que possible sur la distribution des mains, la longueur des couleurs, (ce qui peut déboucher sur le choix d'un contrat à l'atout ou à sans – atout) et sur la zone de force de chaque joueur, la force combinée d'un camp établissant le niveau du contrat final auquel il peut prétendre. Mais, en fait, dans le cadre d'un bridge élaboré, la répartition des forces au sein des couleurs peut aussi revêtir une forme capitale.

Le système attribue un sens conventionnel aux enchères, détermine celles qui sont **forcing** (le partenaire nous doit obligatoirement une enchère) et celles qui sont **non forcing** (le partenaire peut passer et l'enchère déterminera le contrat final).

Seule la dernière enchère produite devra désigner ce contrat ce qui laisse en général aux premières enchères une large amplitude au niveau du sens véhiculé.

Par exemple dans un système naturel une enchère d'ouverture de **1♦** peut indiquer un minimum de 3 cartes dans la couleur d'ouverture (sans maximum), un minimum de **12** points et un maximum de **22** ou **23** points, elle dénie en règle générale **5** cartes à cœur ou à pique sauf dans le cadre de grands bicolores comportant **6** cartes à carreau et **5** cartes en majeure.

Mais si le partenaire de l'ouvreur de **1♦** dit **1♠** (enchère forcing montrant au moins 4 cartes à pique et au moins 5H) et que l'ouvreur fasse la redemande de **1SA**, il a beaucoup précisé sa main car nous savons qu'il a une main régulière (4333, 4432, 5332 avec 4 ou 5 carreaux) au plus 3 cartes à pique et de **12** à **14H**. **1SA** est non forcing et peut constituer le contrat final.

Par ailleurs certaines enchères sont constructives et collaborent à la détermination du meilleur contrat, d'autres sont destructrices et visent à empêcher les adversaires de poursuivre sereinement leur dialogue. Ce sont les **enchères de barrages** émanant de mains faibles mais très distribuées.

Les enchères d'un camp comportent une grande part de convention (à telle enchère correspond telle force et telle distribution partielle, telle longueur de couleur).

Les enchères peuvent être **naturelles** (l'enchère correspond à un contrat jouable) ou **artificielles** (aucun lien entre l'enchère et le contrat visé). Il semble naturel que les enchères artificielles obligent le partenaire à reparler. Elles sont forcing.

Il existe un système d'évaluation et d'enchères, **le standard**, très majoritairement pratiqué par les joueurs de bridge, à travers le monde.

Le système le plus pratiqué en France (et probablement dans le monde avec quelques variantes) est un système naturel appelé « **La majeure cinquième** ». Il existe sur le sujet une abondante littérature.

Ceci dit, les principes d'évaluation des mains et le système n'ont rien d'obligatoire et chaque paire peut agir dans ce domaine comme bon lui semble à condition que son dialogue soit transparent et expliqué aux adversaires. C'est la **procédure d'alerte** qui indique qu'une enchère revêt un sens inhabituel, étranger au standard.

Maîtriser le code des enchères est probablement l'une des parties les plus délicates de l'apprentissage du bridge mais cette tâche passionnante constitue déjà un jeu à l'intérieur du jeu du fait que chaque paire peut y apporter sa touche personnelle dans le but d'accroître son efficacité. Lors des grands matches, c'est souvent au niveau des systèmes d'enchères, de leur adéquation aux données à traiter, et du jugement des joueurs dans ce domaine que tout se joue. Ce jugement consiste souvent à anticiper, en termes d'enchères, les difficultés ou les facilités qu'ils pourraient rencontrer au stade du jeu de la carte.

● le jeu de la carte

Le camp qui emporte les enchères est appelé **camp du déclarant**.

Au sein de ce camp, **le déclarant** est le joueur qui, le premier a fait une enchère dans la dénomination du contrat final.

Le déclarant va être chargé de jouer toutes les cartes de son camp.

Son partenaire va être passif, ses cartes étant exposées et manœuvrées par le déclarant. On l'appelle « **le mort** ». L'enjeu de la phase « jeu de la carte » est de s'approprier le plus de levées possibles parmi les 13 qui sont en jeu. Mais l'objectif prioritaire reste pour le déclarant de réaliser le contrat demandé et pour l'adversaire de le mettre en échec.

Dans ce but, déclarant et défenseurs, mettent en œuvre des **techniques** plus ou moins complexes qui font l'objet d'une littérature abondante.

En outre, **les défenseurs** peuvent échanger des **signaux** selon la nature des cartes qu'ils fournissent : présence d'honneurs en séquence par exemple Roi et Dame, appels ou refus, parité c'est-à-dire nombre de cartes d'une couleur, préférence pour une couleur en dehors de celle qui est jouée, etc ...

Le déclarant va s'évertuer de réaliser le contrat qu'il a demandé (n levées avec tel atout ou à sans – atout) et ses adversaires vont essayer de l'en empêcher.

Nous avons vu comment se déroulait une levée qui voit chacun des 4 protagonistes fournir tour à tour une carte dans un ordre conventionnel, nous avons donné les règles qui permettaient, en comparant la hauteur et la nature des cartes fournies, de définir quel était le joueur qui emportait la levée et nous avons aussi précisé que c'était ce joueur qui choisissait la carte débutant la levée suivante, décidant notamment la couleur qu'on avait l'obligation de fournir. Aussi, les mécanismes producteurs de levées et l'enchaînement des 13 levées au cours du jeu de la carte ne présentent plus de mystère pour vous.

● La marque

La marque est « le moteur » du bridge. Il est donc indispensable d'en connaître les grands principes.

● la vulnérabilité

Chaque camp est tour à tour arbitrairement **vulnérable** (V, couleur rouge) et **non vulnérable** (NV, couleur verte). Lorsque le camp est vulnérable, il peut encaisser des primes plus importantes que lorsqu'il est non vulnérable, ce qui l'incite à être plus allant dans les enchères, mais il encourt aussi des pénalités plus importantes en cas de chute et surtout de chute contrée.

● Le résultat d'une donne

[contrat joué] [Non contré (aucune mention) , Contré (X) ou Surcontré (XX)] [vulnérabilité, V ou NV] [juste fait (=) , surlevées (+n), chutes (-n)]

Exemples :

2♠ non contré , non vulnérable, réalisé juste fait s'écrit **2♠ NV =**

4♥ contré vulnérable chuté de 1 s'écrit **4♥X V -1**

2SA surcontré non vulnérable réalisé avec une surlevée s'écrit **2SA XX NV +1**

Un déclarant qui fait son contrat non contré empoche **la marque linéaire + les primes**

● la marque linéaire

20 point par levée au dessus de la 6^e dans un contrat réalisé **en mineure** (atout ♣ ou ♦)

30 points par levée au dessus de la 6^e dans un contrat réalisé **en majeure** (atout ♥ ou ♠)

30 points par levée au dessus de la 6^e dans un contrat réalisé **à sans – atout mais la première levée (la 7^e) compte 40.**

On peut considérer que la marque linéaire rétribue le nombre de levées correspondant à la hauteur du contrat (2 si le contrat est 2♥ , 3 si le contrat est 3SA, ...) + les surlevées (levées réalisées en sus du contrat).

Par exemple, pour un contrat de 4♠ réalisé avec une surlevée, (**4♠ V ou NV + 1**) la marque linéaire va être de **5 x 30 = 150**

● les primes

Effectuer son contrat sans avoir demandé une manche ou un chelem vaut une prime (ou allocation) de bien joué de **50** pts.

De plus, demander certains contrats élevés octroie des primes conséquentes au camp qui les réalise.

Les primes de manche sont octroyées quand on a demandé et réussi un contrat dont la marque linéaire atteint ou dépasse **100**

Pour empocher une prime de manche on doit donc demander et réaliser ...

Un contrat de 3SA → 9 levées à sans atout, soit une marque linéaire minimale de 100 (40 + 30 + 30)

Un contrat de 4♥ ou 4♠ → 10 levées à l'atout pique ou cœur soit une marque linéaire minimale de 120 (4 x 30)

Un contrat 5♣ ou 5♦ → 11 levées à l'atout trèfle ou carreau soit une marque linéaire minimale de 100 (5 x 20)

La prime de manche est de **300** non vulnérable et **500** vulnérable.

4♠ NV = marque 4x30 + **300** = **420** **4♠ V =** marque 4x30 + **500** = **620**

Les primes de chelem, plus fortes, sont octroyées quand on réalise 12 levées (petit chelem) ou 13 levées (grand chelem) après avoir demandé le contrat correspondant.

Les primes de petit chelem sont **800** (300 de manche + 500 de chelem) et **1250** (500 + 750)

Les primes de grand chelem sont **1300** (300 + 1000) et **2000** (500 + 1500)

6♠ NV = marque 6x30 + **800** = **980** **7♠ V =** marque 7x30 + **2000** = **2210**

PENALITES et SURPRIMES

● Contrat réalisé contrôlé ou surcontrôlé

En cas de contre

→ On double la marque linéaire

→ on maintient la prime de **50** pts de bien joué

→ Si la marque linéaire doublée est équivalente à la valeur à atteindre pour une manche, on encaisse la prime de manche.

Mais jamais la prime de chelem .

2♥ X NV = vaut donc $30 \times 2 \times 2 + 50 + 300 = \mathbf{470}$

Le surcontre multiplie par **4** la marque linéaire, double la prime de partielle, mais pas les primes de manche et de chelem.

2♥ XX NV = vaut $30 \times 2 \times 4 + 2 \times 50 + 300 = \mathbf{640}$

● Levées de chute et surlevées

Les levées de chute sont mises au crédit du camp défendant.

Les surlevées au crédit du camp déclarant .

Levées de chute	Déclarant non vulnérable			Déclarant vulnérable		
	Non contrôlé	X	XX	Non contrôlé	X	XX
1 ^{ère}	50	100	200	100	200	400
2 ^e et 3 ^e		200	400		300	600
4 ^e et +		300	600		300	600
Surlevées	20 ou 30	100	200	20 ou 30	200	400

● Le Bridge jeu de comparaison

Pour éliminer au maximum le facteur chance, le bridge est un jeu de comparaison, ce qui signifie que les donnes vont circuler de table en table et être jouées dans la même position.

La marque obtenue lors d'une donne à une table va être comparée à la marque obtenue dans la même donne aux autres tables.

Les 2 formules les plus pratiquées sont le tournoi par paires et le match par équipes de 4 .

● si on joue par équipes, (**Match par 4**) il n'y a que 2 tables où on joue les mêmes donnes et les NS d'une table sont associés aux Est Ouest de l'autre.

Le score d'une équipe est la somme des scores relatifs de ses deux paires.

Exemple :

En table 1, la première paire de l'équipe A joue en NS et la première paire de l'équipe B en EO.

En table 2, on inverse l'orientation : la 2^e paire de l'équipe A joue en EO et la 2^e paire de l'équipe B joue en NS.

Une donne, par exemple la no 7, est enchérie puis jouée à la table1. Le résultat (positif ou négatif selon qui a marqué) est noté par chaque camp.

Puis le jeu de chaque joueur est enfermé dans l'étui de la donne no 7 et transmis à la table2 où la donne sera à nouveau enchérie et jouée, chaque position héritant de la même main qu'en table1.

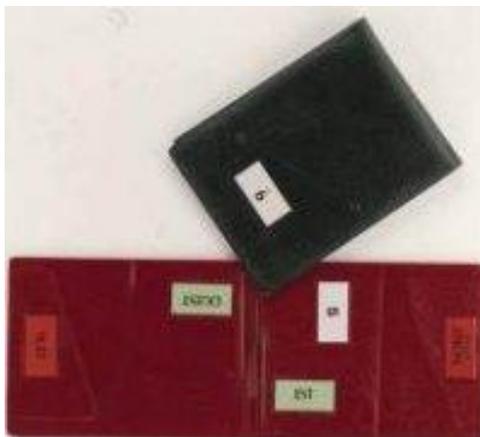
Ici, il se trouve que le même contrat est joué par la même position aux deux tables, mais tous les cas de figures sont envisageables.

Table 1 l'équipe A non vulnérable joue 4♥ contre l'équipe B et réalise son contrat juste fait. L'équipe A marque + 420.

Table 2 l'équipe B non vulnérable joue 4♥ contre l'équipe A et réalise son contrat + 1. L'équipe A marque - 450.

Au total sur cette donne l'équipe A marque + 420 - 450 = -30. Elle perd donc 30 points. Cet écart sera converti en **points IMP** (-1), un barème qui ramène les écarts de marque possibles sur une donne à une échelle approximative de 1 à 20.

Puis l'écart en points IMP sur l'ensemble des donnes jouées sera transformé en un score en **points de victoires**, (PV) qui consiste approximativement en un partage de 20 points au prorata des points IMP gagnés ou perdus. Par exemple le score final sera 15,4 PV à l'équipe A contre 4,6 PV à l'équipe B .



Etuis à 4 compartiments contenant une donne (Photos empruntées au site commercial « Le Bridgeur »).

Le numéro de la donne, le donneur et les vulnérabilités relatives (étiquettes vertes ou rouges) sont indiqués sur chaque étui.

Au début d'une donne, si les cartes ont été distribuées et jouées une première fois, elles nous parviennent dans un étui de ce type.

Chaque joueur récupère son jeu dans le compartiment de l'étui correspondant à sa position.

Chaque joueur enchérit sa main, en commençant par le donneur désigné sur l'étui, puis on passe au jeu de la carte. Lors de cette phase de jeu, chaque joueur qui joue une carte l'expose et à la fin de la levée la remet devant lui, face cachée. Devant chaque joueur les cartes jouées sont disposées en quinconce, chacune étant orientée dans la direction de la ligne qui a fait la levée correspondante.

En fin de donne chaque joueur remet son jeu dans le compartiment de l'étui qui correspond à sa position.

Puis l'étui est transmis à une autre table pour que la même donne soit jouée par d'autres.

● Si on joue en **tournoi par paires** (TPP) chaque donne est jouée à plusieurs tables dans la même position.

Supposons qu'il y ait 10 tables pleines soit 20 équipes, 10 équipes NS opposées à 10 équipes EO.

Les paires NS et EO ont le même numéro que la table qu'elles occupent au début du tournoi (exemple NS 5 et EO 5 sont en table 5).

Au début du tournoi l'arbitre a octroyé 3 étuis de 52 cartes par table. En table 5 on trouve les étuis no 13, 14, 15. Les cartes vont être distribuées, jouées, puis les mains seront notées sur une feuille (dite **feuille ambulante**) et rangées dans l'étui en conservant leur orientation. Le résultat à la table sera inscrit sur la feuille ambulante et celle-ci sera à son tour rangée dans l'étui de la donne.

Au signal de l'arbitre (environ 7 minutes par donne), les 3 étuis seront transmis à la table de rang inférieur (la table 1 les transmet à la table 10), les NS resteront assis en NS à leur table (pendant toute la durée du tournoi) et les EO rejoindront la table de rang supérieur (la table 10 ira en table 1).

Les EO 5 se retrouveront en EO à la table 6 où ils joueront les donnes 19, 20, 21 contre les NS 6.

Après chaque position il en ira de même : NS resteront fixes à leur place, EO monteront d'une table, les étuis descendront d'une table.

Le mouvement continuera jusqu'à ce qu'on ait joué entre 21 et 30 donnes. Après 5 positions, en table 10 les EO 5 devraient retrouver les donnes 13, 14, 15 déjà jouées en table 5. Il en va de même pour tous les EO qui retrouvent tous les donnes qu'ils ont joué à leur première table. Cela se produit lorsque le nombre de tables est pair. Dans ce cas, l'arbitre ordonne aux EO de sauter une table quand on s'apprête à jouer la position médiane (5 si 10 tables, 6 si 12 tables, etc ...). Le tournoi se terminera lorsque les EO 5 se trouveront en table 4. Tous les joueurs auront joué 9 positions soit 27 donnes, toutes les paires d'une ligne auront rencontré tous les paires de l'autre sauf une et tous les joueurs auront joué toutes les donnes sauf 3. Il existe des solutions pour éviter le saut à mi tournoi. Plusieurs **mouvements de tournois** sont envisageables.

À la fin du tournoi, l'arbitre ramassera toutes les feuilles ambulantes, saisira et compilera tous les scores sur un ordinateur à l'aide de programme spécial, on établira un classement Nord – Sud et un classement Est – ouest ce qui fait qu'il est possible d'obtenir un bon classement au sein d'une ligne qui n'a pas vu beaucoup de jeu et qui donc s'est plus souvent retrouvée en défense qu'en déclarant.

Exemple :

Sur la donne numéro **13**. En supposant qu'elle ait été jouée **9** fois .

Groupe **A**

3 équipes NS ont réalisé le score de **+450**. Elles ont la meilleure note NS et les équipes EO opposantes ont la plus mauvaise note.

Groupe **B**

5 équipes NS ont réalisé le score de **+420**. Les «équipes NS et EO ont une note moyenne.

Groupe **C**

1 équipe NS a réalisé le score de **+400** . Cette équipe NS a la plus mauvaise note NS tandis que la paire EO opposante a la meilleure note.

En tournoi par paires, les notes sont données en pourcentage (de 0% à 100%).

La meilleure note d'une ligne est appelée **Top**. La pire est appelée **zéro**.

Pour établir le pourcentage sur une donne on va noter les 9 équipes de 0 à 8. (n équipes de 0 à n-1). On dit que le top est à 8 (n-1).

Le groupe **A NS** se partage les notes **8+7+6** soit une moyenne de 7 sur 8 soit une note de $7/8 = 87,5\%$ pour chaque paire NS

Le groupe A **EO** se partage les notes de **0+1+2** soit une moyenne de 1 sur 8 soit une note de $1/8 = 12,5\%$ pour chaque paire EO

Le groupe **B NS** se partage les notes **5+4+3+2+1** soit une moyenne de 3 sur 8 soit une note de $3/8 = 37,5\%$.NS

Le groupe B **EO** se partage les notes de **3+4+5+6+7** soit une moyenne de 5 sur 8 soit une note de $5/8 = 62,5\%$ EO

Le groupe **C NS** se partage la note **0** soit une moyenne de 0 sur 8 soit une note de $0/8 = 0\%$ NS

Le groupe C **EO** se partage la note **8** soit une moyenne de 8 sur 8 soit une note de $8/8 = 100\%$ EO

Observez que sur chaque donne une paire et son adversaire se partagent 100%.

Sur un tournoi, la note de chaque paire est le pourcentage moyen sur toutes les donnes jouées (entre 20 et 30 en principe). Une moyenne de **60%** sur un tournoi à peu près homogène est une excellente moyenne.

● L'éthique et le règlement

Bien sûr il est interdit de faire passer une information, au partenaire ou aux adversaires par un autre canal que les enchères ou les cartes fournies. Si ce n'est pas le cas l'information est dite « illicite ».

Notamment le maniérisme, les attitudes révélatrices d'un état d'esprit (déception ou joie), les réflexions ou les hésitations injustifiées sur le plan du jeu ou transmettant un renseignement illicite indûment exploité par le partenaire, ou les remarques orales sont sévèrement proscrits par le code.

En outre, l'adversaire doit être au courant des conventions qui attribuent un contenu significatif aux enchères ou aux cartes fournies au sein d'un camp.

Mais dans le cadre de ces contraintes et en dehors de toute entente illicite (non connue des adversaires) les manœuvres trompeuses ou les jeux psychologiques sont non seulement permis mais recommandés.

De ce point de vue, il est permis d'hésiter aux fins de fournir une carte dont la hauteur peut tromper l'adversaire, il est permis d'hésiter aux fins de formuler une enchère dont la nature a pour but de tromper l'adversaire, mais il est interdit d'hésiter si c'est l'hésitation elle-même qui a pour but de tromper l'adversaire ou d'éclairer le partenaire. La carte ou l'enchère sont les vecteurs licites de l'information, pas l'hésitation. Une hésitation n'est donc licite que si elle est justifiable sur le plan du jeu et qu'elle ne transmet pas au partenaire un renseignement illicite. Par ailleurs, en voulant tromper un adversaire par la hauteur d'une carte ou une fausse enchère, on prend aussi forcément le risque de tromper le partenaire et il serait singulier (pour ne pas dire suspect) que celui – ci ne réagisse pas comme si la carte ou l'enchère était sincère et conforme aux conventions de son camp. Ceci étant posé, si un joueur hésite honnêtement et que le camp adverse, parmi plusieurs interprétations possibles de cette hésitation, en favorise une pour adopter une attitude qui le pénalise, il le fait à ses risques et périls.

Lors des matches officiels, chaque paire est dotée d'une **carte de conventions** décrivant son style d'enchères et ses conventions de signalisation (jeu de la carte) à la paire qui lui est opposée. Les enchères dérogeant au standard sont **alertées** (procédure signalant qu'une explication peut être donnée aux adversaires s'ils la demandent). En outre, si l'on fait une enchère brutale et destructrice destinée à gêner l'adversaire, on utilise la procédure du **stop** destinée à lui imposer un délai de réflexion, plus long, de sorte que le **tempo** dans lequel il va produire une enchère ou un passe ne puisse révéler une indication illicite sur la force de sa main.

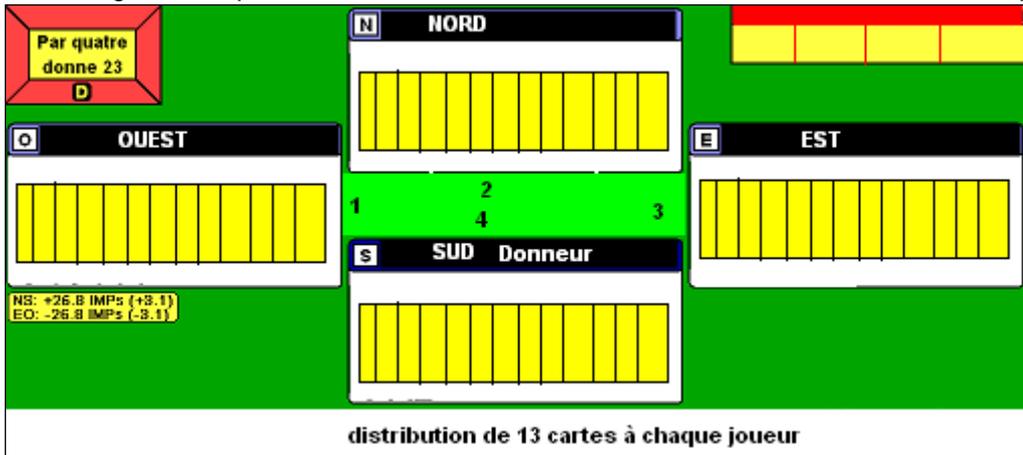
Il existe un code international d'arbitrage rappelant les règles en usage, les comportements interdits ou les erreurs à éviter : enchère hors tour, **renonce** (carte qu'on aurait du fournir alors qu'on y était obligé), carte exposée par erreur ou par maladresse, défaut d'explication d'une enchère non standard, entente illicite dans le domaine des enchères ou du jeu de la carte, etc.... En outre ce code prévoit les pénalités à appliquer à la paire fautive et **un arbitre**, à l'autorité reconnue de tous, est chargé de le faire respecter.

Dans les grands matches, des **écrans** opaques partagent la table selon une diagonale Nord – Ouest / Sud – Est de façon à éviter un échange de signaux illicites entre partenaires et à rendre les hésitations moins pénalisantes du fait qu'en principe, on ne sait pas qui les a produites d'un côté à l'autre de l'écran. Un **chariot** transportant les enchères circule d'un côté à l'autre de l'écran. En phase jeu de la carte, l'écran est partiellement ouvert de façon que les mains des joueurs et leurs cartes soient visibles.

Déroulement d'une donne

1 La phase de distribution des cartes

on mélange, on coupe et on distribue les 52 cartes une à une consécutivement à chaque joueur.



Dans l'exemple ci-dessus, Sud (**le donneur**) a distribué les cartes une à une dans l'ordre indiqué (la 1^{ère} à Ouest le joueur qui est immédiatement à sa gauche, la seconde à Nord et ainsi des suite).

En fin de distribution, chaque joueur a 13 cartes connues de lui seul qu'on appelle **main** (main de Sud, main d'Ouest, ...)

Au début de la prochaine donne, Ouest sera le donneur.

2 La phase des enchères



Une boîte à enchères, une main, Avec cette main, (normalement cachée) le joueur a produit l'enchère de 1♥.
(photo empruntée à Wikipédia)

Pour produire une enchère, par exemple 1♥, on prend dans la boîte la pile de cartons qui se termine par cette enchère et on l'expose sur la table, l'enchère produite cachant les autres.

Dans notre exemple la pile est constituée des cartons 1♣, 1♦ et 1♥ qui se situaient dans la boîte à droite du carton 1♠ (on voit le vide qu'ils ont laissé). Sur la table, seul le carton correspondant à l'enchère produite (1♥) est entièrement visible.

Si l'on produit une autre enchère ultérieurement, par exemple 4♥, on prendra le tas de cartons allant de 1♠ à 4♥ dans la boîte et on le posera sur la pile qui est déjà sur la table en laissant visibles seulement les cartons correspondant aux enchères produites (1♥ et 4♥).

Ainsi, il sera plus facile de ranger les cartons dans la boîte, en reconstituant le tas initial, une fois les enchères terminées.

Mais les cartons PASS, contre (X), surcontre (XX), STOP et ALERT sont manœuvrés individuellement et non en pile.

Chaque joueur prend connaissance de son jeu en le cachant aux autres et produit à son tour de parole une déclaration (qui peut être une enchère active ou un « passe ») dans le but de déterminer le contrat final que se propose de réaliser son camp.

Dans la littérature, il arrive qu'on amalgame le « passe » à une enchère mais en réalité il s'agit d'une « déclaration passive ».

La « Contre » (X) et le « surcontre » (XX) qui modifient la rétribution du contrat ou les pénalités encourues sont des enchères actives.

Le premier à enchérir est le donneur, puis le joueur immédiatement à sa gauche et ainsi de suite.

Chaque enchère active désigne a priori, le contrat auquel postule le camp qui la produit.

Une enchère active est caractérisée par un chiffre de 1 à 7 (la hauteur du contrat)

suivi de la nature du contrat (on dit aussi sa dénomination) qui peut être SA, ♠, ♥, ♦, ♣.

Par exemple 1♣, 1♠, 2SA, 3♦, 4♥, 5♣, 6SA sont des enchères actives. « passe » est une déclaration passive.

Il faut ajouter 6 à la hauteur de l'enchère pour avoir le nombre de levées auxquelles on postule.

Par exemple 1♠ → contrat à réaliser 6+1 = 7 levées atout pique

3SA → contrat à réaliser 6+3 = 9 levées à sans – atout.

En fait la hauteur d'une enchère est le nombre de levées qu'on prétend faire au-delà de 6 et sa dénomination précise la nature (couleur ou sans atout) du contrat qu'on compte exécuter.

Une enchère est dite supérieure à une autre

▶ Quand sa hauteur est supérieure

▶ Quand à hauteur égale sa nature est supérieure, l'ordre des natures étant de la plus forte à la moins forte

SA, ♠, ♥, ♦, ♣

Toute enchère active, doit à être supérieure à la dernière enchère produite.

Tout contrat peut être contré. Tout contrat contré peut être surcontré.

Les enchères avortent quand personne ne veut produire une enchère active (on a donné pour rien, on distribue une autre donne),

Les enchères s'arrêtent quand une enchère active a été suivie de 3 « passe ».

La dernière enchère active produite détermine la hauteur et la nature du contrat et le camp qui va jouer ce contrat.

Le point de vue affiché ci dessous est celui de Sud pendant les enchères.

Il ne voit que sa propre main distribuée 4432 et comportant 13H.

Il s'agit de cartes anglaises : Le valet est noté J, la dame Q et le roi K, l'as A.

	sud	ouest	nord	Est
1	♦	pass	1 ♥	1SA
2	♥	pass	pass	pass

NS: +26.8 IMPs (+3.1)
EO: -26.8 IMPs (-3.1)

♠ 8654
♥ AJ74
♦ A82
♣ A2

Chaque joueur découvre ses 13 cartes . On procède aux enchères.

Le donneur (Sud) est celui qui débute les enchères.

Il peut les débiter par un Passe si son jeu est insuffisant.

Ici ce n'est pas le cas, il a 13 points et peut ouvrir de 1♦.

(Ouvrir de 1♥ ou 1♠ suppose un minimum de 12 points et de 5 cartes dans la couleur.)

(Ouvrir de 1♣ ou 1♦ suppose un minimum de 12 points et dénie – sauf exception – 5 cartes à ♥ ou à ♠)

Le premier qui fait une enchère active est « l'ouvreur ». ici il s'agit de Sud.

Les enchères produites figurent dans le cadre en haut à droite de l'image :

Sud a ouvert de 1♦ (sa meilleure mineure) ce qui indique au minimum une douzaine de points.

Ouest a passé.

Nord a fourni une enchère de 1♥ signalant qu'il a au moins 4 cartes dans la couleur et au moins 6 points.

Est qui a de 16 à 18 points dans une main régulière gardée dans les couleurs adverses a produit l'enchère forte de 1SA.

Sud a soutenu son partenaire à 2♥ car il connaît au moins 8 cœurs dans la ligne ce qui est le minimum pour choisir de jouer à l'atout ♥.

2♥ est une enchère faible (12–14H) et non forcing.

Les 3 « passe » suivants ont clos les enchères.

Le contrat final est donc 2♥ , il s'agit pour Nord – Sud de faire 6 + 2 = 8 levées à l'atout cœur.

Le déclarant est Nord (le premier de la ligne à avoir nommé les cœurs). C'est lui qui va jouer le coup pour son camp et Sud sera le mort (ses cartes seront exposées dès qu'Est aura entamé).

3 La phase du jeu de la carte

Au cours du jeu de la carte, **le déclarant** sera amené à jouer ses propres cartes et celles du jeu de son partenaire. Le jeu de la carte débute lorsque l'adversaire immédiatement à gauche du déclarant a choisi une carte et l'a exposée face visible.

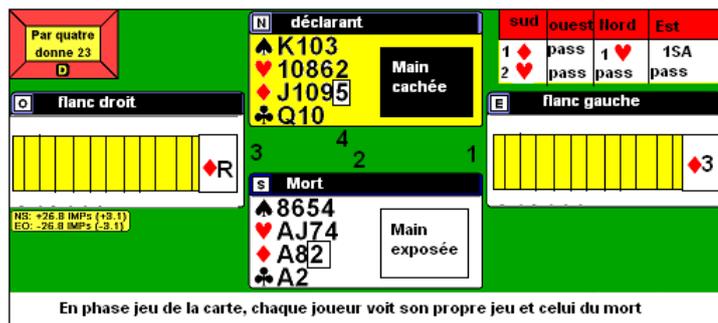
Cet acte qui détermine la première carte de la première levée s'appelle **l'entame**.

La main du partenaire du déclarant est exposée à la vue de tous les joueurs une fois que l'adversaire a entamé. On dit que le partenaire du déclarant est **mort**. (Il est absolument passif, puisque c'est le déclarant qui va jouer ses cartes). Son jeu est aussi appelé **le mort**.

Le **flanc gauche** et le **flanc droit** désignent les adversaires qui sont situés respectivement à la gauche et à la droite du déclarant.

La seule main visible de tous est celle du mort mais bien sûr chaque joueur voit ses propres cartes et va en montrer une aux autres quand ce sera à lui de jouer.

Le point de vue affiché dans le prochain diagramme est celui du déclarant (Nord) qui voit ses propres cartes et celles du mort (Sud) qui sont exposées à la vue de tous les joueurs. Les cartes du flanc lui sont cachées et il va les découvrir progressivement de levée en levée en essayant de deviner et d'anticiper le plus rapidement possible leur position.



Ici l'entame a été le ♦3, le déclarant a fourni le ♦2 de la main de Sud, Ouest a fourni le ♦R et Nord dont la main est cachée a fourni le ♦5.

C'est donc Ouest qui a fait la première levée avec son Roi et c'est à lui de rejouer pour la deuxième levée, dans la couleur qui lui plaira.

Il choisit de sortir de sa main par le ♠2.

Analyse des premières actions :

Le compte des points donne 19 points à N-S (le déclarant les compte) et 21 points à E-O (par soustraction à 40). Comme Est a montré de 16 à 18 points par son enchère de 1SA, Ouest devrait posséder de 3 à 5 points. Comme il en a déjà montré 3 (le ♦R) il ne doit pas lui rester grand-chose et tous les joueurs le savent. Il est raisonnable de créditer Est de ♠AD, ♥RD, ♦D et ♣R pour son enchère. Et le déclarant va faire un plan de jeu en fonction de ces éléments.

Nord étant minimum pour son enchère de 1♥, il va avoir des difficultés à faire 8 levée.

Mais à la vue des 4 jeux, on va voir qu'il va quand même y parvenir.

Comment ?



D'abord pourquoi le déclarant ne met – il pas le ♦A à la première levée ?

Observez la position des carreaux dans les 4 mains :

Le diagramme nous apprend que si le déclarant met le ♦A, il ne pourra empêcher par la suite Est de faire sa dame et Ouest de faire son roi.

En ne mettant pas l'as, Ouest va faire la levée du Roi mais par la suite, pourvu qu'il puisse **prendre la main** en Nord, le déclarant va présenter le ♦V pour réaliser une manœuvre de base qui s'appelle « **impasse** ».

Si Ouest couvre de la Dame, le déclarant prendra de l'as et réalisera ultérieurement le ♦10 devenu maître.

Si Ouest ne couvre pas, le ♦V fera la levée et l'As fera ultérieurement la sienne.

Le problème pour le déclarant est que Nord fasse une levée et prenne ainsi la main pour pouvoir effectuer l'impasse à la ♦D.

Voyons le déroulement du coup, levée par levée.

Rappelons que chaque joueur voit sa propre main et la main de Sud qui est le mort.
Les mains de Nord, Est et Ouest sont cachées.
Le déclarant (Nord) doit réaliser 8 levées (6+2) à l'atout cœur pour faire son contrat.
Est et Ouest vont essayer de s'opposer à ce plan.



- L1 Le ♦R fait la première levée (0–1).
- L2 Ouest rejoue le ♠2, Nord passe le 3. Le ♠9 fait la deuxième levée. (0–2)
- L3 Mais Est est gêné pour sortir de sa main. Il choisit le ♥R pris de l'as. (1–2)
- L4 Est prend le retour du valet de cœur de la dame. (1–3)
- L5 Il ressort du ♥9 pris en Nord par le ♥10. (2–3). Le déclarant est parvenu à ses fins, **prendre la main** en Nord.
- L6 Le ♦V est présenté en Nord et il fait la prochaine levée (3–3)
- L7 Puis carreau couvert de la ♦D pour l'as. (4–3)
- L8 Ensuite le déclarant joue pique pour le 10 et la dame (4–4)
- L9 Est fait maintenant la levée du ♠A (4–5)
- L10 Mais n'ayant pas de carte de sortie, il est obligé de toucher aux trèfles et Nord fait la ♣D (5–5)
- L11 à L13 puis le déclarant fait le reste des levées (8–5).

Remarques

L2 Le déclarant met le ♠3 de Nord car connaissant soit ♠AD soit ♠AV en Est (compte des points), sa seule chance de faire une levée à pique est qu'Ouest ait ♠V92 ou ♠D92 ce qui obligera Est à prendre de son petit honneur et par la suite celui d'Ouest sera pris en tenaille par ♠R10. Donc, si la situation des cartes est telle qu'il l'espère, le déclarant finira par s'adjuger une levée sur 3 à pique. Mais quand Est met le ♠9, à la seconde levée, le déclarant sait qu'il ne fera aucun pli de pique, à moins qu'il n'oblige Est à en rejouer, sous son as.

Illustration : supposons que la situation des piques soit



Sur le ♠2, le déclarant fournit le ♠3 de Nord.

Est doit prendre de la dame pour ne pas concéder la levée. Par la suite Sud jouera pique de sa main.

Si Ouest met le 9, le 10 poussera à l'as et on fera la levée suivante du Roi.

Si Ouest met le Valet, le Roi poussera à l'as et on fera la levée suivante du 10.

Sachant qu'Est possède soit ♠AV soit ♠AD, il est donc correct de mettre le ♠3 du mort sur le ♠2 à la première levée pour espérer faire une levée de pique.

L3 Est est gêné pour sortir de sa main car s'il joue pique ou trèfle il donne une levée au déclarant (celui-ci fera un pli auquel il n'a normalement pas droit s'il touche lui-même à la couleur) et s'il joue carreau, le déclarant fera toutes les levées dans cette couleur sans avoir besoin de recourir à l'impasse. Est décide donc de sortir à cœur et pour cela, il sacrifie un des ses gros honneurs à cœur car il sait, l'as étant visible en Sud, qu'il n'aura droit qu'à une levée dans la couleur (2 si le valet est chez son partenaire en Ouest).

L4 Est aurait pu ne pas prendre la 4^e levée de la ♥D mais cela n'aurait servi à rien car le déclarant aurait donné un 3^e coup de cœur et Est dépourvu de cœur aurait du jouer pique ou trèfle (Nord se retrouvait en main) ou carreau et le déclarant pouvait faire l'impasse sans avoir besoin de rejoindre la main de Nord.

L6 Est ne couvre pas le ♦V de la dame car il voit bien que s'il le faisait, le déclarant pourrait rejoindre le mort par le ♦10 et défausser un trèfle sur le ♦9 devenu maître. Mais en fait son sort est scellé, il ne peut empêcher le déclarant de réaliser son contrat.

Et si Ouest avait rejoué ♣ à la seconde levée ? Cela aurait-il changé quelque chose ?

À vous de voir.

En conclusion :

Le contrat (8 levées à l'atout cœur) est réalisé.

NS marquent 2 x 30 (30 points par cœur demandé) + 50 de bien joué = 110 points.

Est – ouest pouvaient prétendre au contrat de **3♣** mais il aurait été dangereux pour Ouest de proposer cette couleur au niveau de 3 sans avoir l'assurance de trouver **un soutien** de 4 cartes en Est. (on dit aussi **un fit**) .

Essayez de jouer le contrat de 3♣ en Ouest sur une entame du ♦V (♦J) en Nord.

(Vous devez faire 9 levées, Nord – Sud doivent jouer au mieux de leurs intérêts.)

Indication : En tant que déclarant, on a souvent intérêt à jouer atout le plus rapidement possible pour éviter que l'adversaire utilise les siens à couper.

L'adversaire se partage 4 atouts (13–9 = 4).

Quand vous prendrez la main en Ouest, vous devrez jouer ♣ vers **RV** et passer le **V** si nord met le **10** pour faire une **impasse** à la dame.

Sud devra prendre de l'as, il restera 2 atouts adverses en lice.

Par la suite vous jouerez le ♣**R** capturant les 2 atouts restants s'ils sont bien répartis.

Vous garderez vos autres atouts pour couper (le plus possible) ou pour communiquer entre les mains (si vous ne pouvez pas faire autrement).

Et pour finir ...

Voilà, en gros, vous savez comment mouvoir les pièces sur l'échiquier mais il vous reste à découvrir toutes les subtilités du jeu.

C'est là que les difficultés commencent et que le bridge dévoile toute sa richesse et sa finesse à ceux que les problèmes et les défis intellectuels ne rebutent pas. En outre, ils trouveront dans ce jeu un intérêt supplémentaire, du fait qu'il se pratique à deux et que progresser avec un partenaire, au sein d'une paire, est, pour qui sait l'apprécier, un plaisir sans équivalent dans la plupart des activités ludiques et des jeux de l'esprit.

Il est temps maintenant de vous souhaiter bon vent et bonne route.

Et aussi **Bon Bridge** !