LES FONDAMENTAUX DU BRIDGE

Plan du cours :

1 La stratégie aux enchères
2 La table de décision
3 La table de marque
4 Un peu de vocabulaire
5 La stratégie au jeu de la carte
6 La stratégie en défense

Remarque :

Cet ensemble d'informations vous seront explicitées dans les différents cours que nous aurons tout au long de l'année. Ceci est avant tout un résumé qui doit vous servir de référence pour ce formidable jeu intellectuel, dont les possibilités sont pratiquement infinies. Toutes les séquences d'enchères, maniement au jeu de la carte seront fondées sur des données statistiques afin de minimiser le coût de l'erreur.

Bonne Année à tous

STRATÉGIE AUX ENCHÈRES

Trouver un contrat à un niveau compatible (voir tableau de décision)

- Le système français privilégie les manches en majeures
  Si pas de fit en majeures, on recherche un contrat à Sans Atout
- Pour les contrats de manche en mineures, on recherchera en priorité la manche à Sans Atout sauf trou connu dans une couleur.
- Pour les contrats de chelem on s'assurera que l'adversaire ne peut pas prendre deux levées à l'entame (contrôle de toutes les couleurs)
- Pour les contrats de grand chelem on s'assurera que l'adversaire ne peut pas prendre une levée à l'entame (contrôle de toutes les couleurs) et que l'on compte facilement les treize levées.
- Marquer dans sa colonne ou réaliser un meilleur score que les adversaires (voir notion de contrat de sacrifice).

TABLE DE DÉCISION

Points HL pour un contrat à Sans Atout

Compte des points POINTS HL

+1 point à partir de 5 cartes d'une couleur affranchissable

As = 4 points
Roi = 3 points
Dame = 2 points
Valet = 1 points

Palier d'enchères

7	37	Grand chelem
6	33	Petit chelem
5	30	Manche en mineure
4	27	Manche en majeure
3	25	Manche à Sans Atout
2	23	
1	20 *points*	

Points HLD pour un contrat à la couleur (longueur + distribution)

Compte des POINTS HLD (en cas de fit)

+1 point par atout à partir du neuvième

+1 point par petit doubleton, +2 points par singleton, +3 points par chicane

LA TABLE DE MARQUE (1)

Deux types de vulnérabilité : Vert (non vulnérable)
Rouge (vulnérable)

Contrat à Sans Atout : 40 points la première levée, 30 points les suivantes

Contrat à la couleur en Majeure : 30 points par levée

Contrat à la couleur en Mineure : 20 points par levée

Pour tout contrat gagné en partielle : 50 points de bien jouer

Une prime de manche si celle ci est réussie :

- si vert = 300 points
- si rouge = 500 points

Pour tout petit chelem demandé et réussi :

- si vert = 500 points
- si rouge = 750 points

Pour tout grand chelem demandé et réussi :

- si vert = 1000 points
- si rouge = 1500 points

Ces points s'ajoutent aux points de manche , exemple 6 Cœurs :
6*30 + 300 + 500 = 980 si non vulnérable
6*30 + 500 + 750 = 1430 si vulnérable

LA TABLE DE MARQUE (2)

Le contre et le surcontre :

Si le contrat réussit, la valeur des levées demandées double. Pour un contrat de 2♥ contré et réussi, la valeur totale des levées est égale à 2x2x30=120 points. Elle donne donc droit à une prime de manche ; la prime de partielle de 50 points est aussi maintenue.

Si le camp est vulnérable, (2 * 60) + 50 + 500 = 670 points, alors que le contrat de 4♥ réussi ne vaut que 620 points.

Le surcontre double la valeur de toutes les levées, réussies ou chutées, et de la prime de partielle, mais pas les primes de manche et de chelem.

Levées de chute et surlevées :

Pour un contrat non contré, on compte 50 points par levée de chute non vulnérable, et 100 points par levée de chute vulnérable.

Si le contrat est contré , on est non vulnérable :

- 100 la première levée de chute, 200 la 2ème & 3ème, 300 pour les suivantes

Si le contrat est contré , on est vulnérable :

- 200 la première levée de chute, 300 pour les suivantes

Le surcontre double la marque précédente.

Pour les surlevées, non vulnérable :

- 20, 30 non contrées, 100 contrées & 200 surcontrées

Pour les surlevées, vulnérable :

- 20, 30 non contrées, 200 contrées & 400 surcontrées

UN PEU DE VOCABULAIRE

Fit : connaissance d'au moins 8 cartes entre les deux mains.
Double Fit : connaissance de 2 couleurs de 8 cartes et plus entre les deux mains.
Chicane : 0 cartes dans une couleur.
Singleton : une carte dans une couleur.
Doubleton : deux cartes dans une couleur.
Chelem : faire 13 levées.
Petit Chelem : faire 12 levées.
Texas : enchère un palier en dessous de la couleur demandée.
Staymann : enchère codifiée demandant la possession d'au moins une majeure 4ème
Squeeze : manœuvre élégante permettant de récupérer une levée perdante.
Splinter : enchère à saut décrivant une courte dans une couleur.
Plan de jeu : choix de stratégie pour le déclarant ou le défenseur.
Mort : partenaire de celui qui joue le contrat et qui étale son jeu.
Forcing : se dit d'une enchère ou le partenaire doit répondre.
Auto forcing : enchère forcing ou le joueur s'impose de reparler au moins une fois.
Forcing de Manche : : enchère imposant de ne pas s'arrêter avant le palier de la manche
Flanc : terme qui désigne le camp en défense.
Cue bid : enchère qui réplique l'annonce d'une couleur adverse.
Bicolore cher : L'annonce de la deuxième couleur se fait au-dessus de la répétition sans saut de la première.
Bicolore économique : Annonce économique d'une main bicolore : l'annonce de la deuxième couleur se fait en dessous de la répétition sans saut de la première.
Blackwood : enchère conventionnelle demandant le nombre d'As du partenaire.
Top : sur une donne meilleure note de la compétition en match par paires

STRATÉGIE AU JEU DE LA CARTE

Contrat de Sans Atout

Affranchir ses couleurs longues en priorité, capturer les honneurs adverses, se prémunir contre l'adversaire supposé dangereux. C'est avant tout une course de vitesse pour l' affranchissement de ses couleurs.

Contrat à la couleur

Les atouts permettent le contrôle des couleurs courtes, les différents plans de jeu sont :

- Coupe de la main courte
- Double coupe
- Affranchissement
- Elimination remise de main
- Mort inversé

STRATÉGIE EN DÉFENSE (1)

Stratégie de la défense (attitude de la défense):

Compte des points du déclarant puis du partenaire (vue du mort et des enchères)
Compte des distributions (après l'entame)
Compte des levées du déclarant (après les premières levées)

Stratégie de la défense au Contrat de Sans Atout

Affranchir ses couleurs longues en priorité. C'est une course à l'affranchissement.
Les principales entames sont :

- Tête de séquence (trois cartes liées de préférence)
- Entame : quatrième meilleure (promet un honneur)
- Sinon « Top of Nothing »

Stratégie de la défense au Contrat à la couleur

Utiliser ses atouts pour couper les honneurs adverses,
Les principales entames sont

- Entamer pour préparer ma coupe
- Entamer pour la coupe de mon partenaire
- Entamer pour prendre le contrôle du coup (pair impair, tête de séquence)
- Parce qu'il faut le bien (pair impair, tête de séquence)

STRATÉGIE EN DÉFENSE (2)

La signalisation

Elle permet de véhiculer trois types d'informations (situations de jeu) :

- Nombre de cartes de la couleur jouée (Pair - Impair)
- Appel Refus
- Intérêt pour une autre couleur (Appel de préférence)

Les grands principes de la signalisation

1 . La signalisation ne doit jamais coûter de levée (principe de base)
2 . Une seule carte = Un seul message
3 . La technique prime sur la signalisation

Les appels et la lisibilité de la carte

Plus grosse carte inutile pour appeler, plus petite pour refuser
La lecture de la carte du partenaire (CF Bessis dans la signalisation)

Lorsqu'il manque 3 cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient de jouer une grosse carte

Lorsqu'il manque 2 cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient plutôt de jouer une grosse carte

Lorsqu'il manque 1 carte inférieure à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient de jouer plutôt une petite carte

Lorsqu'aucune carte inférieure à celle fournie par le partenaire n'est manquante, celui-ci vient de jouer évidemment une petite carte