

* **Livres conseillés** : en plus du SEF, qui est la « Bible » indispensable, on peut utiliser avec profit les livres issus de « l'Université du Bridge » intitulés « **Le Bridge Français** » Tome1, 2(Enchères) et 3(Jeu de la carte).

• **EXERCICES d'ENCHERES : 2 DONNES à problème jouées en championnat « par 4 »**

Ex. 1

ARxx	N	E	S	O	tous V
Ax	1SA	-	2K	-	Donneur N
Vxx	2C	-	3K	-	
Rxxxx	3SA	-	4K	-	
N	4C*	-	4P**	-	
O E	4SA	-	5P***	-	
S	6K*	-	-	-	
V	* Contrôle C + fit implicite à K				
RD9xx	** contrôle P				
ADxxx	*** 2 clés et la D d'atout				
AD	* Par 4, il faut annoncer le chelem le plus probable.(6K :1090, 6SA :990 incertain)				

Ex. 2

Dxx	E	S	O	N	tous V
RV10 xx	1K	2T*	2K	-**	Donneur E
xxxx	-	5T***	-	-	
x					
N	* Le trèfle est plein, alors que le P est très creux .				
O E	** N a 6H, ce qui est insuffisant pour annoncer les C .				
S	*** Il faut prendre la décision d'aller à la manche tout seul.				
Rxxxx					

A					
ARDxxxx					

Sur Ex 1, une paire à joué 6C -1 → -100, l'autre s'est arrêtée à 4SA+1 → 630 mais 6K = → 1090!

Rappels sur la MARQUE « PAR PAIRE » et la MARQUE « PAR 4 »

- **La MARQUE « PAR PAIRE » ou « au TOP »** est une particularité Française, utilisée pour développer le Bridge dans les Clubs (tournoi de régularité plus facile à organiser).

Chaque donne jouée donne lieu à un classement indépendant.

Sur un tournoi de 25 donnes, chaque donne vaut : $100\%/25 = 4\%$ du tournoi. (top à 4%, moyenne à 2%)
→ un zéro absolu ne fait perdre que 2% par rapport à la moyenne.

Exemple : si le « champ du tournoi » (contrat le plus probable) est de 3SA, pour 10 tables, 2 paires réussissant 3SA+1 auront un top partagé (environ 3,5%), 6 paires faisant 3SA auront 2% et 2 paires chutant 3SA-1 auront environ 0,5%, mauvais coup qui ne fait perdre que 1,5% au total.

→ **Par paire, il faut être constant et demander le plus souvent, le champ. Les prises de risque aux enchères peuvent conduire à des zéros et toute levée supplémentaire peut conduire à un top.**

Inférence : si de mauvaises enchères ont conduit à un contrat hors champ, il faut prendre des risques pour trouver une ligne (même de probabilité de réussite faible) risquant de transformer le zéro prévu en Top.

Exemple 1 : on a appelé 2P(110) alors qu'on voit que le Champ est 1SA+1(120), il faut chercher une répartition qui permettrait de faire 2P+1(140), quitte à chuter (-50 ou -100), qui donne le même zéro que 2P=.

Exemple 2 : si l'on demande une manche en mineure :5K (400), alors qu'il y a 3SA+1 (430), pour transformer le zéro en Top, il faut trouver une ligne de jeu permettant éventuellement de faire 5K+2(440).

Remarque : ce type de raisonnement est d'autant plus important que commencent à arriver dans les clubs des boîtiers informatiques permettant de rentrer directement les résultats et d'avoir immédiatement les pourcentages réalisés.

- **LA MARQUE « PAR 4 »** doit son nom aux tournois par équipes de 4 dans lesquels 2 tables jouent successivement les mêmes donnes (une paire de la même équipe les jouant en NS et l'autre en EO).

Les points réalisés à chaque donne (après quelques transformations....) **vont se cumuler tout au long du match.**

(Il y a des tournois à donnes préparées ou toutes les équipes joueront les mêmes donnes et des tournois où les équipes se rencontrent successivement.)

→ Par 4, il faut assurer les contrats partiels sans prendre de risque au jeu de la carte car les levées supplémentaires ne rapportent presque rien (20 ou 30) ; de plus 2P et 1SA+1 marquent le même score(en points IMP).

En partielles, les contres ne sont pratiquement jamais punitifs (le risque en points est trop grand).

Exemple : 2P= vaut 110, 2P*-1 vaut -100(200), 2P*= vaut 470(670) et 2P*+1 vaut 570(870).

→ Il faut demander les manches et chelems **Vulnérables (rouges) à 50%** (correspondant à la réussite d'une impasse) et **Non-Vulnérables à 75%** (correspondant à la réussite d'une impasse sur 2).

Remarque : Il faut être plus agressif lorsqu'on est Vulnérable car on y gagnera statistiquement.

(L'agressivité peut aussi dépendre de ce que l'on sait du niveau de jeu des adversaires).

Sur les manches, les contres sont plutôt des enchères d'arrêt que des contres réellement punitifs.

Calculs en Majeure	Non vulnérable	Vulnérable
	3C+1 vaut 170 ; 4C vaut 420 ; $\Delta = 250$	3C+1 vaut 170 ; 4C vaut 620 ; $\Delta = 450$
	4C-1 vaut -50 ; 3C= vaut 140 ; $\Delta = 190$	4C-1 vaut -100 ; 3C= vaut 140 ; $\Delta = 240$

* Un problème courant : 1T, -, 1SA nécessite 8-10H,

mais 1P, -, 1SA nécessite 6-10 et va même jusqu'à 11H, si l'on a déjà passé.

• EXERCICES d'ENCHERES :

ARD752 AV5 83 93	N E S O NV 1P - 1SA* - Donneur N 2P - 2SA - 4P	<p>Dans le Standard Français, comment annoncer 15-17H, lorsqu'on a 5P ?</p> <p>1P , - , 1SA, - 2K*, -, 2C avec 6 cartes 2P, préférence suivi de passe 3K avec au moins 4 cartes 2SA avec 10H</p> <p>* l'annonce de la meilleure mineure ne garantit pas 4 Cartes.</p>	<p>1P,-,1SA,- 2P* nécessite 6 cartes à P</p>
N O E S	* avec 10(11)H 1SAest impératif (plutôt que 2T) car si N est maximum, il trouvera toujours la manche et s'il est minimum, il vaut mieux jouer au niveau 1.		
V R976 A976 DV54			

ETUDE D'UNE FEUILLE DE CONVENTIONS : (début)

- **Majeure 5^{ième}**

- **Meilleure mineure** : Sans majeure 5^{ième}, on annonce la mineure la plus longue.

Avec 3T/3K, on ouvre 1T ; avec 4T/4K et avec 5T/5K, on ouvre 1K.

Le seul cas où l'on est amené à ouvrir 1K avec 3 cartes seulement à K est la répartition 4432 qui se produit dans 10% des cas .

- **1SA : 15-17H** Avec un mauvais 15H (sans As.....) , il vaut mieux ouvrir 1T ou 1K.

Avec un mauvais 18H , il vaut mieux ouvrir 1SA

Avec un beau 14H (belle mineure et 2 autres couleurs tenues), on peut ouvrir 1SA.

Avec 2 doubletons, dont un, au moins, est tenu, on ouvre 1SA.

En particulier, si le partenaire a déjà passé, il faut faire un effort pour annoncer ses points.

- **2T Stayman 5 paliers** fortement conseillé (important par 4) :

→ la réponse 2SA indique les 2 majeures par 4 et les SA minimum

→ la réponse 3T indique les 2 majeures par 4 et 17H (SA maximum).

Dans les 2 cas, on répond en TEXAS : 3K pour les C et 3C pour les P.