



Le bridge c'est quoi?

Laval Du Breuil
École de bridge Picatou, Québec
picatou@picatou.com

1. Historique

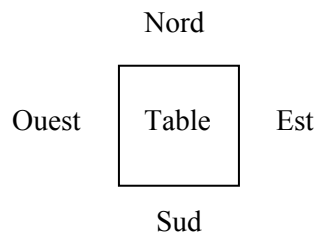
Le bridge moderne fait partie de la famille du Whist, popularisé au XIX^e siècle par Edmond Hoyle dans son "Court traité sur le jeu de Whist". Dans les jeux de cette famille, les 52 cartes sont utilisées (pas les Jokers) dans leur ordre normal de force, allant du 2 (la plus faible) à l'As (la plus forte). Le but du jeu est de remporter des levées. Pour chacune des treize levées, la carte la plus haute l'emporte. On désigne habituellement une couleur d'atout (couleur qui permet d'emporter des levées en coupant une autre couleur). Le Whist se joue à quatre, en équipes de deux, un en face de l'autre.

A la fin du XIX^e siècle, le concept d'enchères s'ajoute au Whist. Chaque joueur peut s'engager à faire un certain nombre de levées, que ce soit en atout ou en sans atout. Les enchères vont en montant, comme dans tout encan, et elles ne durent qu'un tour. Le contrat est accordé à l'équipe qui a fait la plus haute mise.

Pour inventer le bridge, il ne restait qu'à laisser les enchères ouvertes sur plusieurs tours (jusqu'à ce que plus personne ne mise). C'est de ce va-et-vient d'enchères entre les deux partenaires que découle le nom du **bridge** (le pont). Cette pratique permet aux deux partenaires d'évaluer la force combinée de leurs mains respectives. On allait mettre la touche finale au bridge en étalant, sur la table, le jeu du partenaire de celui qui remporte les enchères. Une fois ce **mort** ouvert, chacun des trois joueurs actifs connaît la moitié des cartes. La marge d'erreur est beaucoup plus mince et le jeu devient d'autant plus intelligent.

2. Choix des partenaires

Par convention, on désigne les joueurs par les points cardinaux, en assignant ceux-ci aux quatre faces de la table. Par convention également, le Nord est placé vers le haut de la page.



On dira que la paire Nord-Sud joue contre la paire Est-Ouest.

3. La donne

Le bridge se joue avec les 52 cartes (13 dans chacune des quatre couleurs: Pique, Cœur, Carreau et Trèfle). Au début de la partie, on choisit, au hasard, une personne qui distribue les cartes: le **donneur**. Ce dernier donne toutes les cartes, une à la fois, en commençant par son adversaire de gauche, jusqu'à ce que chacun ait une **main** de treize cartes. Au tour suivant, la donne passera au joueur de gauche, en suivant la rotation des aiguilles d'une montre.

On représente une main de bridge de la façon suivante:

♠	A R D V	A pour As, R pour Roi, D pour Dame et V pour Valet.
♥	10 9 8	Les autres cartes sont désignées par le nombre qui les représente.
♦	7 6 5 4	Les couleurs sont par ordre de force dans les enchères (la plus chère,
♣	3 2	le Pique, en haut). On omet souvent le symbole des couleurs.

4. Les enchères

Une fois toutes les cartes données, on procède aux **enchères**. Chaque joueur, en commençant par le donneur, doit, à son tour, faire une enchère plus forte que la précédente. À défaut d'enchère suffisante, il doit passer (nous verrons plus loin qu'il peut aussi contrer ou surcontrer). Chaque enchère contient deux informations:

- le **niveau**: nombre de levées promises (1 engage 7 levées: la base de 6 + 1);
- la **dénomination**: Trèfle, Carreau, Cœur, Pique ou Sans atout.

Ainsi, 2♠ constitue un engagement de faire huit levées (la base +2), en choisissant le pique comme atout, tandis que 3 Sans atout exige neuf levées sans choisir de couleur d'atout.

L'ordre des dénominations est le suivant (par ordre ascendant):

Trèfle (♣) Carreau (♦) Cœur (♥) Pique (♠) Sans atout (SA)

Les enchères peuvent donc aller de 1♣ (7 levées avec le Trèfle comme atout) à 7SA (les 13 levées, sans choisir d'atout). Elles se terminent lorsque trois joueurs consécutifs ont passé. Le contrat est accordé à la paire qui a fait la dernière enchère.

On représente les enchères de la façon suivante (Nord est le donneur et le premier à déclarer):

Nord	Est	Sud	Ouest	Après 3 Passe (Fin), le contrat de 4♥ est accordé à Nord-Sud.
1♥	P	2♣	2♠	
3♥	3♠	4♥	Fin	

5. Les systèmes d'enchères

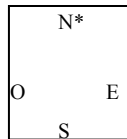
Au début, les enchères de bridge se faisaient d'une façon plutôt intuitive. Avec des hautes cartes, le premier à déclarer nommait sa couleur la plus longue, son partenaire faisait de même. Après quelques tours, la paire tentait, tant bien que mal, de trouver le meilleur contrat. Le camp adverse intervenait au besoin pour emporter les enchères.

Dans les années 50, Charles Goren a posé les jalons d'un premier système d'enchères nord-américain. Nommé Standard américain, ce langage plutôt primaire s'appuyait sur une méthode d'évaluation des mains en points d'honneur (4 points pour l'As, 3 points pour le Roi, 2 points pour la Dame et 1 point pour le Valet).

Les systèmes d'enchères n'ont cessé d'évoluer. Ils sont devenus des langages assez complexes, permettant de connaître d'une façon de plus en plus précise la force et la distribution du partenaire. Heureusement, il existe toujours des standards pour guider les bridgeurs et s'assurer que leurs partenaires parlent le même langage. Le Standard américain demeure le système le plus pratiqué en Amérique. Sa version moderne s'appuie cependant sur les ouvertures en majeure 5°. Elle inclut également un ensemble d'enchères conventionnelles qui servent de relais vers le contrat final. Tout bridgeur doit apprendre ce système avant d'évoluer, s'il le désire, vers des langages plus complexes.

6. Choix du déclarant et du mort

C'est la séquence des enchères qui détermine quel membre de l'équipe gagnante aura la tâche de réaliser le contrat. Il s'agit, en fait, du premier joueur qui a nommé la couleur choisie comme dénomination. On le désigne du nom de **déclarant**.



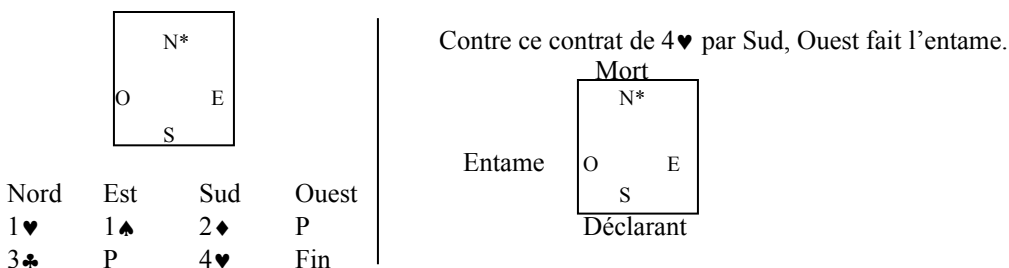
Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	1♠	2♦	P
3♣	P	4♥	Fin

Puisqu'il a été le premier à nommer cette couleur, Nord devient le déclarant dans un contrat de 4♥.
Sud fait le mort.

Le partenaire du déclarant devient le **mort**; après l'entame, il étale son jeu sur la table et se contente de fournir, à son tour, les cartes nommées par le déclarant, sans vraiment participer à la bataille. Le mort peut chercher à prévenir certaines erreurs dans le déroulement du jeu (jeu hors tour, défaut de fournir dans une couleur, etc...) mais il ne peut, en aucun cas, apporter de l'aide au déclarant.

7. L'entame

Contrairement à plusieurs formes de jeux impliquant des enchères, ce n'est pas celui qui remporte le contrat qui joue la première carte, nommée **entame**. Le privilège d'entame revient à son adversaire de gauche, créant ainsi une pression supplémentaire sur le déclarant. Dès que la carte d'entame est placée sur la table, elle ne peut plus être retirée. Le mort étale alors son jeu, face ouverte, en quatre colonnes bien ordonnées, les cartes les plus fortes étant placées près du rebord de la table. Si le contrat est en atout, le mort place cette couleur à sa **droite**.



8. Le but du jeu: faire des levées

Après l'entame et l'étalement des cartes du mort, le déclarant doit nommer la carte qu'il désire jouer au mort. C'est ensuite au tour du troisième joueur de placer sa carte sur la table et finalement au déclarant. Chaque joueur doit fournir dans la couleur demandée par l'entame. Sans carte dans cette dénomination; il peut **couper** avec une carte d'atout (si le contrat se joue en atout) ou **défausser** dans une autre couleur.

Cet ensemble de quatre cartes s'appelle une **levée**. Le but du jeu est d'en remporter le plus possible.

Celui qui joue la plus haute carte dans la couleur demandée (ou qui coupe avec le plus gros atout) remporte la levée. Il lui appartient de jouer la première carte de la levée suivante (l'**attaque**). Le jeu se déroule ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à l'épuisement des 52 cartes, réparties en treize levées.

9. La marque des levées

Pour éviter toute discussion sur le nombre de levées remportées par chaque camp, il est préférable de ne pas jeter les cartes au centre de la table. Chaque joueur place plutôt la carte jouée, face ouverte, sur le rebord de la table devant lui. Après chaque levée, les cartes sont retournées, face contre table, et placées dans le sens de l'équipe qui a emporté la levée (Nord-Sud ou Est-Ouest). Chaque joueur peut ainsi compter les levées gagnées ou perdues, au fur et à mesure que la donne est jouée. On peut, au besoin, vérifier les erreurs après coup et reprendre le jeu si la donne nous intéresse.

10. La marque des points

9.1 La notion de contrat

Le bridge moderne se joue au **contrat**; le déclarant s'engage à réaliser un nombre déterminé de levées dans une dénomination donnée. C'est la réussite ou la chute du contrat qui détermine les points alloués, en fonction d'une échelle établie par Harold Vanderbilt en 1925 (modifiée depuis).

Exemple: un contrat de 4♠ exige dix levées (6 de base + 4) avec le pique comme atout.

- Si le déclarant emporte dix levées, il a réalisé son contrat;
- S'il réalise onze levées, il a une levée supplémentaire;
- S'il n'a que huit levées, on lui compte deux levées de chute.

Après chaque donne on s'entend sur le nombre de levées de chaque camp et sur le résultat du contrat.

9.2 Les points de levées

Les points de levées sont accordés au déclarant qui réussit son contrat. Ces points s'appliquent pour chacune des levées, à partir de la septième (les six premières étant la base). Ils varient selon la dénomination du contrat:

- 20 points par niveau pour les contrats en Trèfle et en Carreau (couleurs **mineures**);
- 30 points par niveau pour les contrats en Cœur et en Pique (couleurs **majeures**);
- 30 points par niveau pour le Sans atout, plus un bonus de 10 points lié au Sans atout.

Exemples: - un contrat de 3♦ réalisé (9 levées) rapporte 60 points de levées ($3 \times 20 = 60$);
- neuf levées dans un contrat de 3♠ donne 90 ($3 \times 30 = 90$);
- un contrat fait à 3SA (9 levées) produit 100 points ($3 \times 30 = 90 + 10 = 100$).

Les levées supplémentaires sont récompensées sous forme de bonis, aux même taux que les levées de contrat: 20 points pour les mineures, 30 pour les majeures et le Sans atout.

9.3 La notion de manche

Une **manche** au bridge exige la marque de 100 points de levées; les contrats de manche sont donc:

- 5♣ ou 5♦: $5 \times 20 = 100$ points;
- 4♥ et 4♠: $4 \times 30 = 120$ points;
- 3 SA: $3 \times 30 + 10 = 100$ points.

Compte tenu des bonis qui y sont rattachés, les contrats de manche sont très recherchés. Il s'agit d'un facteur déterminant dans les règles qui guident les systèmes d'enchères.

9.4 La forme de compétition

On peut jouer au bridge à quatre, deux contre deux. Le premier camp qui remporte deux manches de 100 points gagne la partie, nommée robre. On additionne les points de manche et les bonis et on passe au robre suivant. Pour gagner, il faut savoir jouer, mais il faut également avoir du jeu.

Le bridge de compétition se pratique dans sa forme duplicata. Une même donne est jouée un certain nombre de fois par plusieurs équipes. Le camp qui fait mieux emporte la donne, peu importe qu'il soit à l'attaque ou en défense. Le bridge de compétition est sous la gouverne de fédérations à l'échelle planétaire. En Amérique, il s'agit de l'American Contract bridge League (ACBL), dont fait partie la *Ligue de bridge de Québec*.

9.5 La vulnérabilité

La notion de **vulnérabilité** découle du bridge libre (au robre). Lorsqu'une équipe a remporté une première manche (100 points de levées), on dit qu'elle est vulnérable. Une seconde manche pour cette équipe lui vaut la partie, mais la chute du contrat, lorsqu'on est vulnérable, est plus pénalisante.

Au bridge duplicata, la vulnérabilité est déterminée d'avance par le numéro de l'étui qui contient une donne. La réussite d'un contrat de manche vulnérable rapporte plus, mais il faut, encore là, payer plus cher pour les levées de chute.

9.6 Les contrats contrés et surcontrés

Lorsqu'il croit pouvoir faire chuter le contrat, un défenseur peut **contrer**. S'il remporte son pari, un bonus supplémentaire lui sera accordé. Par contre, le déclarant augmentera ses gains lorsqu'il a le dernier mot. De même, le déclarant ou son partenaire peut **surcontrer** un contrat déjà contré, s'ils sont sûrs de l'emporter.

Dans les systèmes modernes, le Contre et le Surcontre sont souvent utilisés de façon conventionnelle (pour mieux décrire sa distribution) plutôt que punitifs.

9.7 Les bonis

Les bonis sont accordés au déclarant qui réussit son contrat. Ils varient selon le niveau du contrat et la vulnérabilité.

<u>Bonis de contrat</u>	<u>Non vulnérable</u>	<u>Vulnérable</u>
Partiel de manche (2♠)	50	50
Manche	300	500
Petit chelem (12 levées)	500	750
Grand chelem (13 levées)	1000	1500
 <u>Autres bonis</u>		
Contrat contré réussi	50	50
Contrat surcontré réussi	100	100
Levée supplémentaire si contré	100	200
Levée supplémentaire surcontré	200	400

Les partiels de manche ne s'appliquent qu'au bridge duplicata.

Exemple 1: 2♠ fait 3 lorsque vulnérable

- Points de levées: 2 x 30 :	60
- Bonis: - partiel de manche:	50
- levée additionnelle:	<u>30</u>
	140

Exemple 2: 2♠ contré fait 3 lorsque vulnérable

- Points de levées: 2 x 2 = 4 x 30 :	120
- Bonis: - manche vulnérable:	500
- contrat contré:	50
- levée additionnelle:	<u>200</u>
	870

9.8 Les levées de chute

Des points sont accordés aux défenseurs pour chaque levée qui manque au déclarant pour réaliser son contrat (levées de chute). Ces points varient selon le nombre de levées de chute, la vulnérabilité et le fait que le contrat soit contré ou surcontré.

<u>Points des levées de chute</u>	<u>1^{ère}</u>	<u>2^e et 3^e</u>	<u>Les autres</u>
Non contré et non vulnérable.	50	50	50
Non contré et vulnérable	100	100	100
Contré et non vulnérable	100	200	300
Contré et vulnérable	200	300	300

Exemple: deux levées de chute dans un contrat contré et vulnérable rapporte $200 + 300 = 500$

Le tableau en page suivante facilite la marque des points au bridge duplicata.

Tableau des points au bridge duplicata

Points pour un contrat réussi

Contrat	Fait	Non vulnérable			Vulnérable			Contrat	Fait	Non vulnérable			Vulnérable			
		--	X	XX	--	X	XX			--	X	XX	--	X	XX	
1♣ - 1♦	1	70	140	230	70	140	230	4♣ - 4♦	4	130	510	720	130	710	920	
	2	90	240	430	90	340	630		5	150	610	920	150	910	1320	
	3	110	340	630	110	540	1030		6	170	710	1120	170	1110	1720	
	4	130	440	830	130	740	1430		7	190	810	1320	190	1310	2120	
	5	150	540	1030	150	940	1830		4♥ - 4♠	4	420	590	880	620	790	1080
	6	170	640	1230	170	1140	2230			5	450	690	1080	650	990	1480
	7	190	740	1430	190	1340	2630			6	480	790	1280	680	1190	1880
1♥ - 1♠	1	80	160	520	80	160	720	7	510	890	1480	710	1390	2280		
	2	110	260	720	110	360	1120	4SA	4	430	610	920	630	810	1120	
	3	140	360	920	140	560	1520		5	460	710	1120	660	1010	1520	
	4	170	460	1120	170	760	1920		6	490	810	1320	690	1210	1920	
	5	200	560	1320	200	960	2320	7	520	910	1520	720	1410	2320		
	6	230	660	1520	230	1160	2720	5♣ - 5♦	5	400	550	800	600	750	1000	
	7	260	760	1720	260	1360	3120		6	420	650	1000	620	950	1400	
1SA	1	90	180	560	90	180	760		7	440	750	1200	640	1150	1800	
	2	120	280	760	120	380	1160	5♥ - 5♠	5	450	650	1000	650	850	1200	
	3	150	380	960	150	580	1560		6	480	750	1200	680	1050	1600	
	4	180	480	1160	180	780	1960		7	510	850	1400	710	1250	2000	
	5	210	580	1360	210	980	2360	5SA	5	460	670	1040	660	870	1240	
	6	240	680	1560	240	1180	2760		6	490	770	1240	690	1070	1640	
	7	270	780	1760	270	1380	3160		7	520	870	1440	720	1270	2040	
2♣ - 2♦	2	90	180	560	90	180	760	6♣ - 6♦	6	920	1090	1380	1370	1540	1830	
	3	110	280	760	110	380	1160		7	940	1190	1580	1390	1740	2230	
	4	130	380	960	130	580	1560		6♥ - 6♠	6	980	1210	1620	1430	1660	2070
	5	150	480	1160	150	780	1960	7		1010	1310	1820	1460	1860	2470	
	6	170	580	1360	170	980	2360	6SA	6	990	1230	1660	1440	1680	2110	
	7	190	680	1560	190	1180	2760		7	1020	1330	1860	1470	1880	2510	
	2♥ - 2♠	2	110	470	640	110	670	840	7♣ - 7♦	7	1440	1630	1960	2140	2330	2660
3		140	570	840	140	870	1240	7♥ - 7♠		7	1510	1770	2240	2210	2470	2940
4		170	670	1040	170	1070	1640		7SA	7	1520	1790	2280	2220	2490	2980
5		200	770	1240	200	1270	2040									
6		230	870	1440	230	1470	2440									
7		260	970	1640	260	1670	2840									
2SA		2	120	490	680	120	690	880								
	3	150	590	880	150	890	1280									
	4	180	690	1080	180	1090	1680									
	5	210	790	1280	210	1290	2080									
	6	240	890	1480	240	1490	2480									
	7	270	990	1680	270	1690	2880									
	3♣ - 3♦	3	110	470	640	110	670	840								
4		130	570	840	130	870	1240									
5		150	670	1040	150	1070	1640									
6		170	770	1240	170	1270	2040									
7		190	870	1440	190	1470	2440									
3♥ - 3♠		3	140	530	760	140	730	960								
		4	170	630	960	170	930	1360								
	5	200	730	1160	200	1130	1760									
	6	230	830	1360	230	1330	2160									
	7	260	930	1560	260	1530	2560									
	3SA	3	400	550	800	600	750	1000								
		4	430	650	1000	630	950	1400								
5		460	750	1200	660	1150	1800									
6		490	850	1400	690	1350	2200									
7		520	950	1600	720	1550	2600									

Points de chute

Chute	Non vulnérable			Vulnérable		
	--	X	XX	--	X	XX
1	50	100	200	100	200	400
2	100	300	600	200	500	1000
3	150	500	1000	300	800	1600
4	200	800	1600	400	1100	2200
5	250	1100	2200	500	1400	2800
6	300	1400	2800	600	1700	3400
7	350	1700	3400	700	2000	4000
8	400	2000	4000	800	2300	4600
9	450	2300	4600	900	2600	5200
10	500	2600	5200	1000	2900	5800
11	550	2900	5800	1100	3200	6400
12	600	3200	6400	1200	3500	7000
13	650	3500	7000	1300	3800	7600