

Les Mémos de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Fiche proposée dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Comté, Comté, Comté



Comté, Comté, Comté



Comté, Comté, Comté

- Le bridge est ludique, mais pas seulement.
- Il réapprend à compter.
- Il y a 52 cartes réparties en 4 familles de 13 cartes.
- Il importe d'apprendre à compter 4 fois jusqu'à 13 au long d'un jeu de la carte qui prend en général une grosse poignée de secondes.
- Disons : 180 à 200 secondes.
- Est-ce assez pour tout compter, tout anticiper et remporter une victoire sur la ligne adverse.

Comté, Comté, Comté

- Ce comptage concerne à la fois
 - la ligne qui attaque : celle du déclarant final
 - La ligne adverse : celle qui doit entamer.
 - Petit rappel
 - On entame en priorité en pair impair dans la couleur annoncée par son partenaire
 - Sinon
 - À S.A. on entame le plus souvent
 - la 4^{ème} carte de sa longue pourvue d'un honneur
 - Dans une séquence de 3 cartes : pleine, brisée, incomplète
 - Jamais dans un singleton d'une couleur non nommée par son partenaire.
 - À la couleur, on entame
 - En priorité son singleton
 - en pair impair dans la couleur annoncée par son partenaire
 - Sinon une grosse parmi les petites cartes. Elle indique un manque d'intérêt pour la couleur ou une toute petite carte dans un esprit « petit prometteur »

Comté, Comté, Comté

- Ensuite, on compte, on compte toujours, on examine les cartes qui tombent.
- L'usage du « pair-impair » permet de détecter rapidement qui coupe ou peut couper.
- C'est ainsi que l'on gagne des levées supplémentaires

- Mais venons-en au cœur de votre demande :
- Comté ? Compter ? Décompter ?
- Quel contrat demander pour bien gagner et pourquoi

Comté, Comté, Comté

- Le bridge en famille au coin du feu le dimanche en fin d'après-midi avec ses beaux-parents ou ses enfants est objectivement exclu de ce qui va suivre.
- En effet, avec une table unique, aucune comparaison possible.
- Le seul risque de ce type de bridge au coin du feu est le déclenchement d'un pugilat tant il est paraît que l'on se retient davantage en société que dans son univers familial de proximité.
- Dès qu'il y a 2 tables, voire 3, 8, 9, 11 ou 12 ... les comparaisons de performance sont possibles.

Comté, Comté, Comté

- Comment compte-t-on ?
- En partielle, réaliser son contrat exactement vaut $50 + x * \text{le contrat demandé à}$
- ♣ : « 20 »
- ♦ : « 20 »
- ♥ : « 30 »
- ♠ : « 30 »
- S.A. : « 40 le premier ; puis 30 ensuite »

Comté, Comté, Comté

- Exemples de partielles
- ♣ : « 20 » : contrat demandé 3 ♣ réussi = $50 + 3 * 20 = 110$
- ♦ : « 20 » : contrat demandé 3 ♦ réussi + 2 = $50 + 5 * 20 = 150$
- ♥ : « 30 » : contrat demandé 2 ♥ réussi + 1 = $50 + 3 * 30 = 140$
- ♠ : « 30 » : contrat demandé 2 ♠ réussi + 3 = $50 + 5 * 30 = 200$
- S.A. : « 40 le premier ; puis 30 ensuite » : contrat demandé 2 S.A. réussi = $50 + 40 + 30 = 120$

Comté, Comté, Comté

- Comment compte-t-on ?
- En manche, réaliser son contrat exactement vaut 300 vert ou 500 rouge + x * le contrat demandé à
-  : « 20 » : manche au niveau de 5 : 11 levées
-  : « 20 » : id.
-  : « 30 » : manche au niveau de 4 : 10 levées
-  : « 30 » : id.
- S.A. : « 40 le premier ; puis 30 ensuite » : manche au niveau de 3 : 9 levées
- La prime de manche incite à bien calibrer sa demande de contrat

Comté, Comté, Comté

- Exemples de manches
- ♣ : « 20 » : contrat demandé 5 ♣ réussi = $300 + 5 \times 20 = 400$ si vert
- Mais $500 + 5 \times 20 = 600$ si rouge
- ♦ : « 20 » : contrat demandé 5 ♦ réussi + 1 = 300 ou $500 + 6 \times 20 = 420$ ou 620
- **Ballot : il y avait un chelem**
- ♥ : « 30 » : contrat demandé 4 ♥ réussi = 300 ou $500 + 4 \times 30 = 420$ ou 620
- ♠ : « 30 » : contrat demandé 4 ♠ réussi + 1 = 300 ou $500 + 5 \times 30 = 450$ ou 650
- S.A. : « 40 le premier ; puis 30 ensuite » : contrat demandé 3 S.A. réussi + 2 =
• 300 ou $500 + 40 + 4 \times 30 = 460$ ou 660
- 3 S.A. demandé et réussi = 400 si vert ou 600 si rouge

Comté, Comté, Comté

- Comment compte-t-on ?
- En petit chelem (contrat au niveau de 6 : 12 levées), réaliser son contrat exactement vaut **800 vert** ou **1250 rouge** + x * le contrat demandé à
- ♣ : « 20 » ♦ : « 20 » ♥ : « 30 » ♠ : « 30 » S.A. : « 40 » puis 30 »
- La prime de chelem incite à bien calibrer sa demande de contrat
- Grand chelem : rare contrat au niveau de 7 : 13 levées
- Prime : **vert = 1300** ; **rouge = 2000**

Comté, Comté, Comté

- Exemples de chelems
- ♣ : « 20 » : contrat demandé 6 ♣ réussi = $800 + 5*20 = 900$ si vert
- Mais $1250 + 5*20 = 1350$ si rouge. Si + 1, on ajoute « 20 ».
- ♦ : « 20 » : contrat demandé 7 ♦ réussi = 1300 ou $2000 + 7*20 = 1440$ ou 2140
- ♥ : « 30 » : contrat demandé 6 ♥ réussi = 800 ou $1250 + 6*30 = 980$ ou 1430
- ♠ : « 30 » : contrat demandé 7 ♠ réussi = 1300 ou $2000 + 7*30 = 1510$ ou 2210
- S.A. : « 40 le premier ; puis 30 ensuite » : contrat demandé 6 S.A. réussi =
- 800 ou $1250 + 40 + 5*30 = 990$ ou 1440
- 6 S.A. demandé + 1 = $990 + 30$ ou $1440 + 30$
- 7 S.A. demandé et réussi : $1300 + 40 + 6*30 = 1520$; $2000 + 40 + 6*30 = 2220$

Comté, Comté, Comté

- Savoir tout cela n'est pas utile puisque c'est indiqué sur les cartons de la boîte d'enchères
- Par contre, savoir que la ligne adverse peut prétendre gagner en chutant un contrat est plus intéressant.
- En effet :
- Vert : une levée de chute coûte 50
- Rouge : une levée de chute coûte 100
- C'est potentiellement intéressant quand les adversaires ont un contrat gagnant.

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- Il y a enchères compétitives quand les deux camps enchérissent.
- Remarque : il y a parfois une manche dans chaque ligne. Les uns vont gagner à , les autres vont gagner à 
- C'est souvent dans les partielles que le duel s'engage entre les deux majeures ou entre les deux mineures et parfois entre majeure et mineure (au bridge cela n'a rien d'interdit)
- Chuter 4  quand les autres ont 4  peut être une victoire
- Chuter 5  quand les autres ont 4  peut être une victoire

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- Vert contre Vert
- Vert contre Rouge
- Rouge contre Rouge
- Rouge contre Vert
- Chaque situation est différente.
- Vert contre Vert : Chuter 4 ♠ de 1 coûte 50 non X et 100 X alors que 4 ♥ aurait rapporté 420 aux adversaires.
- Certes, mais chuter de 3 coûtera 150 non X, mais 500 X.
- Alors, qui s'y frotte sans biscuit s'y piquera
- Sera-t-on toujours X ? Cela dépend du rapport de forces et de l'appréciation de chacun.
- Le risque du X existe.
- La sanction tombe quand le camp contré réalise son contrat.
- 4 ♠ X gagné rapporte 590 au lieu de 420 ou 790 au lieu de 620
- Cela suffit souvent à calmer les ardeurs.

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- L'idée générale est que l'on peut être gourmand quand on est **Vert** contre **Rouge**
- En effet, toute manche **Rouge** rapporte 600 en mineure et 620 en majeure
- Toute chute **Vert** coûte 50 par levée de chute sans contre (alors chuter de 3 ou 4 ne fait pas peur)
- Oui, mais si le **X** tombe la 1^{ère} levée de chute coûte 100, les suivantes 200.
- En face de 4 , on peut tranquillement demander 4  en espérant faire jusqu'à - 3.
- Ils gagnaient 620 à 4  ; on perdra 500 en faisant 4  - 3
- Attention : si - 4, on perdra 800 et ce sera mauvais

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- L'idée générale est que l'on doit être raisonnable quand on est **Vert** contre **Vert** En effet, toute manche **Vert** rapporte 400 en mineure et 420 en majeure
- Toute chute **Vert** coûte 50 par levée de chute sans contre (alors chuter de 3 ou 4 ne fait pas peur)
- Oui, mais si le **X** tombe la 1^{ère} levée de chute coûte 100, les suivantes 200.
- En face de 4 , on peut tranquillement demander 4  en espérant limiter la chute à - 2.
- Ils gagnaient 420 à 4  ; on perdra 300 en faisant 4  - 2
- Attention : si - 3, on perdra 500 et ce sera mauvais

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- L'idée générale est que l'on doit être raisonnable quand on est **Rouge** contre **Rouge** En effet, toute manche **Rouge** rapporte 600 en mineure et 620 en majeure
- Toute chute **Rouge** coûte 100 par levée de chute sans contre (alors chuter de 3 ou 4 ne fait pas peur)
- Oui, mais si le **X** tombe la 1^{ère} levée de chute coûte 200, les suivantes 300.
- En face de 4 , on peut tranquillement demander 4  en espérant limiter la chute à - 2.
- Ils gagnaient 620 à 4  ; on perdra 500 en faisant 4  - 2
- Attention : si - 3, on perdra 800 et ce sera mauvais

Comté, Comté, Comté

- L'art des enchères compétitives s'invite à notre table
- L'idée générale est que l'on doit être tout à fait prudent quand on est **Rouge** contre **Vert**. En effet, toute manche **Vert** rapporte 400 en mineure et 420 en majeure
- Toute chute **Rouge** coûte 100 par levée de chute sans contre (alors chuter de 3 ou 4 ne fait pas peur)
- Oui, mais si le **X** tombe la 1^{ère} levée de chute coûte 200, les suivantes 300.
- En face de 4 , on peut tranquillement demander 4  en espérant limiter la chute à - 1.
- Ils gagnaient 420 à 4  ; on perdra 200 en faisant 4  - 1
- Attention : tout dérapage à - 2 sera mauvais : on perdra 500.
- Il y a des situations qui calment les ardeurs

Comté, Comté, Comté

- Durant les enchères, vous avez naturellement le droit de consulter le dos des cartons d'enchères pour apprécier la pertinence de votre contrat
- D'attaque
- De défense

TOUR	PAIRE N°		CONTRAT	JOUE	ENTAME	RESULTAT	SCORE	
	NS	EO					NS	EO
1	9	9	6SA	E	RC	+1		1020
2	8	7	5K	E	10P	+2		1110
3	7	5	4E	E	xC	+3		510
4	⑥	3	4P	①	xK	+3		510
5	5	1	4P	①	xC	-2	100	
6	4	12	6P	①	xC	+3		510
7	3	10	3P	①	xC	+4		260
8	2	8	4P	①	1C	+3		510
9	1	6	6K	E	RC	+1		940
10	13	4	5K	E	10P	+2		440
11	12	2	5K	E	RC	+2		640
12								
13								

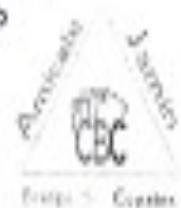
Donne N° 17

Vulnérabilité :
personne

D: N

- 9 4 3 2
- ♥ 3 6
- ♦ 3
- ♣ AD10532

- ARDV85
- ♥ 7 2
- ♦ 6 5 3
- ♣ 8 4



- 7 6
- ♥ A 10 3
- ♦ ARDV85
- ♣ 9

- 10
- ♥ RDV854
- ♦ 10 7
- ♣ RV76

TOUR	PAIRE N°		CONTRAT	JOUE	ENTAME	RESULTAT	SCORE	
	NS	EO					NS	EO
1	9	9	3SA	E	AT	+1		430
2	8	7	HC	E	10C	+1		450
3	7	5	3SA	E	AT	+2		450
4	6	3	3C	0	4P	+1		475
5	5	1	4C	0	RP	=		420
6	6	12	4C	0	RP	=		420
7	3	10	4C	0	RP	=		420
8	2	8	5C	0	AT	-2	100	
9	1	6	4C	0	RP	=		420
10	13	4	4C	0	VK	-1	50	
11	12	2	4C	E	AT	+1		450
12								
13								

Donne N° 18

Vulnérabilité :
N/S

D: E

- RD1052
- ♥ 874
- ♦ V42
- ♣ D9

- 976
- ♥ ARV9652
- ♦ 2
- ♣ 75



- 1V
- ♥ D2
- ♦ AR75
- ♣ V10863

- 843
- ♥ 10
- ♦ D10865
- ♣ AR42

TOUR	PAIRE N°		CONTRAT	JOUE	ENTAME	RESULTAT	SCORE	
	NS	EO					NS	EO
1	8	8	3SA	N	10C	=	400	
2	7	6	3SA	N	xT	+1	430	
3	6	4	3SA	N	xT	+1	430	
4	5	2	3SA	N	xT	+1	430	
5	4	13	3SA	N	xT	+2	460	
6	3	11	3SA	N	xT	+1	430	
7	2	9	3SA	N	xT	+1	430	
8	1	7	3SA	N	4T	+1	430	
9								
10								

♠ 5 6
 ♥ 5 V 3
 ♦ A Q J 8
 ♣ K 6 3

 ♠ 1 2 7 5 4 3
 ♥ 2 7 6 2
 ♦ 7 6
 ♣ V 8

 ♠ V 10
 ♥ 10 8 8
 ♦ V 5 3
 ♣ A 8 5 4 2

 ♠ A 9 8
 ♥ R 5 4
 ♦ 10 8 6
 ♣ 2 10 7

DATE: 9/11
 DONNE N°: 26
 DONNEUR: 0
 VULNERABILITE:

TOUR	PAIRE N°		CONTRAT	JOUE	ENTAME	RESULTAT	SCORE	
	NS	EO					NS	EO
1	8	8	^{surcoube} 4P*	0	XT	-1	400	
2	7	5	4P	E	AT	-1	100	
3	6	4	2T	S	X.	-1		10
4	5	2	4P	E	XT	-1	100	100
5	3	11	5K*	N	VP	-4		800
6	2	9	4P	0		-2	200	
7	1	7	4P	0	AT	-1	100	
8	13	5	4P	0	AT	=		620
9	12	3	3P	0	XT	=		140
10	11	1	4P	0		-1	100	
11	10	12	4P	0	XT	-1	100	
12								

Donne N° 16

Vulnérabilité :
L=0.

♠ 9
 ♥ DU102
 ♦ 106 SA32
 ♣ 6

♠ A85A32
 ♥ A-K
 ♦ 8742
 ♣

♠ K102
 ♥ R95
 ♦ ARV9
 ♣ DV5

♠ R06
 ♥ 863
 ♦ 108
 ♣ AR1098