

NOTIONS GÉNÉRALES

Le jeu de bridge donne le droit de communiquer légalement en respectant un protocole hiérarchisé qui utilise un vocabulaire restreint. Chaque mot de ce vocabulaire est constitué par trois types de *lettres*. Il y a d'abord les chiffres, au nombre de sept, les couleurs qui sont Trèfle, Carreau, Cœur, Pique ainsi que Sans-Atout et les *lettres-mots* Contre, Surcontre et Passe. Cet "alphabet" sert à composer un vocabulaire de **38 mots** exactement, ce sont les ENCHÈRES (à noter, une enchère doit toujours contenir deux lettres ou une lettre-mot). Ce vocabulaire, ou **langage élémentaire des enchères**, a pour fonction de permettre de décrire le mieux possible un ensemble de 13 cartes distribuées au hasard à chaque joueur. Chaque équipe de deux joueurs se sert de ce langage pour réduire la part du hasard afin de décider de la meilleure "transaction", c'est-à-dire tenter de réussir la meilleure marque possible en fonction de la valeur du jeu possédé.

Est-ce vraiment important d'avoir un code, une grammaire, un système de communication s'il y a un nombre infini de possibilités ? Serait-il possible que tout cela soit de la poudre aux yeux et qu'en bout de ligne le bridge soit semblable au poker ?

Imaginez une table avec quatre joueurs où chacun détient 13 cartes différentes. Chaque joueur détient donc 13 probabilités différentes sur 52. Pour "deviner" exactement une main, les chances sont les suivantes. Pour prédire une carte contenue dans une main, il y a 13 chances sur 52 ou 1 chance sur 4. Et, il y a 13 cartes à identifier. En probabilité, on énoncerait la chance de deviner une main comme suit : **une chance sur quatre exposant treize** ou « $\frac{1}{4^{13}}$ ». Donc, si on multiplie $\frac{1}{4}$ à 13 reprises, cela donne environ 1 chance sur 64 millions.

Autrement dit, il existe un éventail de 64 millions de mains différentes à décrire, ou à deviner ! Cependant, il n'y a effectivement que les 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi et As qui ont une valeur quantitative, les autres cartes n'ont qu'une valeur qualitative. Il faut déduire qu'il y a moins de mains “effectives” que le chiffre mentionné plus haut. Ce chiffre doit être réduit par un facteur entre 10 et 100 ce qui revient à environ 1 chance sur 1,5 million. Ce chiffre demeure quand même impressionnant et il faut, malgré tout, réussir à déterminer la main de notre partenaire ET ce dernier doit faire de même afin que l'équipe détermine le meilleur contrat à jouer.

Ça paraît impossible d'y arriver efficacement avec un vocabulaire de seulement 38 mots ou **enchères**. À première vue, réussir à connaître la main d'un joueur à qui l'on a donné 13 cartes provenant d'un jeu de 52 cartes en ayant le droit d'utiliser seulement quelques mots d'information afin de trouver la “bonne combinaison” parmi plusieurs millions relève du hasard plus que de la technique. Par contre, le bridge se joue en équipe et cela n'est pas un simple caprice, c'est un véritable sport d'équipe. Il y a donc deux équipes qui s'affrontent et non simplement quatre joueurs ! Ce qui veut dire que vous possédez, vous aussi, 13 cartes (que vous connaissez) ce qui implique que votre partenaire possède 13 cartes sur les 39 cartes restantes. Donc, le nombre de mains différentes ou d'éventualités possibles que votre partenaire peut posséder équivaut à 1 chance sur 3 multipliée 13 fois, ce qui donne 1,5 million que l'on doit aussi réduire (par le facteur efficace) à environ **30 à 50,000 mains “effectives”**. De plus, vous êtes deux personnes à parler à tour de rôle à quelques reprises ce qui augmente les possibilités d'échanger des renseignements. Ajouter le fait que le troisième joueur n'a plus que 13 cartes possibles sur 26, donc $\frac{1}{2}$ multiplié 13 fois ce qui lui donne au plus 8000 mains possibles, tandis que le quatrième joueur, lui, n'a plus qu'une seule main possible et, aussi, le fait que ces derniers participent aux enchères. Autrement dit, lorsque deux équipes de deux joueurs précisent leurs mains, ils échangent beaucoup d'informations avant d'arriver à conclure un contrat de bridge. Bref, le bridge n'est pas une activité mystique avec des milliards de milliards de probabilités où les joueurs qui gagnent régulièrement sont des génies ou des devins. En fait, il y a des milliards de donnes différentes, et captivantes. Mais, dans la pratique, *chaque membre d'une même équipe connaît ses propres 13 cartes et il reste “seulement” de 30 à 50, 000 éventualités effectives à analyser.*

Le bridge n'est donc pas un jeu de pur hasard comme le poker ou les loteries. Par un **langage des enchères élaboré**, il est réellement possible de

réduire considérablement la part du hasard dans ce jeu. Gagner régulièrement au bridge n'a rien à voir avec le talent ou la douance, c'est une question de méthode.

Excusez-moi pour cette diversion un peu scientifique, mais je me devais de vous démystifier le côté supposément quasi infini des probabilités du bridge.

Ce qui est un peu compliqué c'est de créer un nombre très élevé de descriptions, le langage des enchères, avec un "alphabet" et des règles de jeu qui n'autorisent la création que d'un nombre très limité de mots, ou d'enchères, soit 38. Pour y arriver, il a fallu créer une syntaxe, ou grammaire, pour améliorer l'efficacité de ce langage. Cette syntaxe est appelée, le **système d'enchères**.

Le système de base à l'origine du bridge moderne est le système *Goren*. L'As vaut 4 points, le Roi 3 points, la Dame 2 points et le Valet 1 point. Il y a donc 10 points possibles par couleur, donc 40 points en tout. Ces points servent à évaluer les chances d'avoir le meilleur sur l'adversaire. Théoriquement, si vous possédez plus de la moitié des points vous devriez l'emporter et, plus vous en avez, plus vous devriez faire un grand nombre de levées. Ce système de pointage est la première brique pour permettre l'élaboration d'un système beaucoup plus précis. Arrêtons là le verbiage et apprenons le plus concrètement possible.

Comme il y a toujours un **donneur** (*dealer*) et qu'il est le premier à parler, il sera nommé, dans ce Livre, suivant la position du droit de parole, soit le **joueur # 1**. Le joueur # 2 et le joueur # 4 seront ses adversaires, le joueur # 3 sera son équipier. La distribution des mains sera présentée comme dans la réalité, soit par les quatre points cardinaux : Nord, Est, Sud et Ouest. Le Nord sera toujours situé en haut, l'Est à droite, le Sud en bas et l'Ouest à gauche. Pour simplifier la **présentation des mains**, la ligne supérieure montrera les Piques, au-dessous ce sera les Cœurs, puis les Carreaux et les Trèfles.

Le donneur parle le premier et, s'il n'a pas une main intéressante, il doit déclarer *Passé*. Chaque joueur parle, ou déclare, à tour de rôle dans le sens horaire. Le premier joueur à posséder une main valable va annoncer une enchère, on l'appelle l'**ouvreur**. Son partenaire devient le **répondant**. L'équipe adverse entre en **défense sur le plan des enchères**, cette nuance est une notion importante

car le langage ne sera pas tout à fait le même, il sera cependant plus simple et plus direct. C'est en partie pourquoi nous verrons le langage défensif simultanément avec celui de l'équipe offensive. Lorsque le contrat est établi par l'une ou l'autre des équipes, le joueur qui a nommé le premier la couleur du contrat est appelé le **déclarant**. Son partenaire sera le **mort** après que le joueur à gauche du déclarant aura joué la première carte, l'**entame**. Ce dernier et son partenaire deviennent les **défenseurs du contrat**.

Il y a donc une défensive des enchères qui correspond AU LANGAGE DES ENCHÈRES EMPLOYÉ PAR L'ÉQUIPE QUI N'A PAS OUVERT LES ENCHÈRES et une défensive de contrat qui s'adresse à l'équipe qui n'a pas remporté les enchères. Il est donc possible qu'une équipe offensive, celle qui a ouvert les enchères, se retrouve finalement en défensive de contrat si l'équipe en défensive des enchères remporte ces dites enchères.

À moins de spécifications contraires, l'emploi isolé du mot «défensive» ou «défenseur» référera systématiquement à la notion de **défensive des enchères** qui correspond évidemment au sujet de ce Livre. Contrairement, la *défensive de contrat* constitue une habilité différente tout comme le *jeu de la carte*. Ces deux habilités requièrent chacune un apprentissage spécifique qui est cependant moins complexe.

Tout est en place, les cartes sont données, la première chose à faire est d'évaluer votre main quelque soit votre position.

Le bridge moderne utilise le système d'évaluation de pointage **HL**, qui signifie **Honneur-Longueur**. Dans un premier temps, vous comptez tous vos points d'Honneur, puis vous additionnez vos points de longueur qui consistent à compter UN POINT DE PLUS POUR CHAQUE CARTE DANS UNE COULEUR, OU SUITE, QUI EN POSSÈDE PLUS DE QUATRE.

Ce système plus moderne, qui reconnaît une valeur à la distribution, est la **BASE**. À moins d'indications contraires, ce système d'évaluation du pointage sera utilisé dans le maximum de circonstances dans le but d'éviter la confusion et de faciliter la mémorisation. Ainsi, chaque fois que le pointage sera exprimé sans spécifications, ce sera le système de pointage HL, c'est-à-dire le système Honneur-Longueur, qui sera sous-entendu.

Ajoutons finalement que le système des enchères le plus reconnu en Amérique est le système **Standard américain**. Ce système s'est modernisé avec la venue de la convention d'*ouverture au niveau 1 à la couleur* appelée **Ouverture à la Majeure Cinquième**. C'est cet *ensemble* qui sera utilisé comme base générale afin que l'élaboration du langage des enchères que je vous propose rejoigne le plus grand nombre de bridgeurs possibles.

Cependant, dans ce Livre, je vais ajouter des précisions, pousser plus loin, voire changer certaines règles ou adopter des principes appartenant à d'autres systèmes plus modernes ou non.

Je ne perdrai pas de temps à faire des comparaisons et des démonstrations de supériorité ou d'infériorité de telles ou telles conventions ou à expliquer ce qui appartient à tel ou tel système. Il faut bien admettre qu'il est impossible d'avoir un système parfait pouvant couvrir à cent pour cent toutes les probabilités du bridge. Le mérite d'un système de communication ne doit pas être basé uniquement sur sa performance "théorique"; il faut tenir compte de sa convivialité, c'est-à-dire de sa **maniabilité**. Un bon système de communication doit permettre à ses adeptes de pouvoir s'exprimer d'une manière qui respecte la logique de la pensée humaine. C'est pourquoi je ne priorise pas les conventions très artificielles ou les règles dogmatiques. *Donner sa confiance doit mener à la compréhension et à sa propre prise en charge, tandis que la foi...*

«Complément» au système d'évaluation Honneur-Longueur

L'évaluation d'une main d'ouverture se doit d'être très précise, donc, pour éviter tout dérapage dans les communications, il faut établir clairement une méthode d'évaluation valable tout en étant simple. L'emploi d'une méthode mathématiquement complexe rendrait l'exercice du bridge tellement laborieux que cela reviendrait à laisser libre cours à son imagination tout comme une méthode d'évaluation trop *générale*. Le système HL est une excellente méthode d'évaluation malgré son apparente simplicité; l'ajout des points de longueur tient réellement compte de la valeur distributive d'une main de bridge **sans avoir besoin de savoir** si le contrat se conclura à l'atout ou à Sans-Atout.

Cette technique d'évaluation possède donc une efficacité mathématique indéniable qui est d'autant plus élevée qu'elle est simple et objectivable. Il est

ainsi possible d'exercer la description d'une main d'ouverture de façon disciplinée et rigoureuse.

Serait-il possible d'améliorer cette méthode spécifiquement pour les mains d'ouverture sans compliquer les choses ou confondre le tout avec la véritable RÉÉVALUATION des mains ? En effet, il faut définitivement trouver un **critère objectif** pour trancher officiellement la question des mains limites de 11-12 points qui sont valables pour une ouverture et, aussi, celles qui chevauchent deux catégories de mains, tant pour l'offensive que la défensive, comme déclarant ou comme répondant. À première vue, c'est le fait de retrouver une *courte* qui devrait donner une plus-value. Cela est partiellement vrai mais est tout à fait incompatible avec le système HL qui contient une VALEUR DISTRIBUTIVE INTRINSÈQUE basée sur la longueur des suites. N'oubliez jamais que *les points pour les couleurs courtes ont une valeur négative lorsqu'il n'y a pas de fit* et que le contrat se conclut à Sans-Atout ou est joué avec un fit non valable.

Je vous suggère donc d'apporter le COMPLÉMENT suivant au système de pointage HL. Cet ajout respecte à merveille la nature de ce système et permet d'inclure une valeur réelle, entre autres aux fameuses mains bicolores, sans créer de contradictions ou de confusion avec les propos qui sont tenus dans ce Livre.

Ce COMPLÉMENT fera dorénavant partie intégrante du système HL et doit être ajouté systématiquement au compte des points d'Honneur lorsqu'il se présente. Sa définition est la suivante :

Lors de l'ÉVALUATION de TOUTES mains de bridge, il faut ajouter UN point d'Honneur lorsqu'il y a :

- **au plus une Dame à demi perdante, ou un Valet perdant,**
- **et la présence de quatre petits Honneurs qui sont les Valets, les 10 et les 9 associés au 8 de la même couleur.**