

Présentation

Le **bridge** est un jeu de cartes ♣, ♦, ♥, ♠, de type jeu de levées, consistant à comptabiliser le nombre de levées réalisées. Il se pratique avec un jeu de 52 cartes, par quatre joueurs, opposant deux équipes composées de deux partenaires.

Il se déroule en deux phases :

1. les enchères qui déterminent le contrat à jouer par le déclarant ;
2. le jeu de la carte pendant lequel le déclarant tente de réaliser au moins le nombre de levées (plis) annoncé par le contrat.

L'objectif de chaque équipe est de marquer le plus grand nombre de points possible, en réussissant ou en faisant échouer (« chuter ») un contrat, c'est-à-dire une promesse faite par une des deux paires de réaliser un certain nombre de levées. Pour aboutir à un contrat, les quatre joueurs passent par une séquence d'enchères ; chacun leur tour, ils ont la possibilité de proposer un contrat, associé ou pas à une couleur d'atout. C'est le camp du joueur qui a émis l'enchère la plus forte qui joue le contrat. On parle de camp déclarant.

Histoire

Plusieurs jeux de cartes comparables au whist sont répertoriés depuis le début du **xvi^e siècle**. Ce sont tous des jeux de levées, avec beaucoup de variations mineures. Le whist devint le jeu dominant et compta de nombreux pratiquants pendant trois siècles.

Origines du bridge

Dans les années 1890, la possibilité pour le donneur de choisir l'atout devint populaire aux États-Unis et au Royaume-Uni. Le jeu qui en résultait fut appelé *bridge whist* dont l'origine étymologique viendrait du russe *biritch* bien qu'il existe d'autres théories. En 1904, se mit en place une phase d'enchères pour déterminer quel joueur désignera la couleur d'atout.

Au **xiv^e**, les cartes à jouer arrivent en Europe depuis le **Moyen-Orient**, via l'Italie et l'Espagne. Au **xv^e**, le principe de l'atout du **tarot** adapté aux cartes ordinaires est appelé « Triomphe », « Triunfo » en Espagne et « Trumpf » en Allemagne ; il devient

le « French Trump » en Angleterre. Au **xviii^e**, le **Trump** est renommé **Whisk**, qui deviendra **Whist** en 1674.

Le schéma ci-dessous représente la naissance et l'évolution à partir de différents jeux de cartes, qui aboutira au Bridge : une synthèse du **Trump** anglais, du **Quadrille** français, de **l'Hombre** espagnol et du **Biritch** russe.

Sous la forme *Biritch*, le Bridge apparaît en Angleterre en 1885 : l'innovation distinguant ce jeu du *Whist* est la présence d'**un jeu visible**, appelé par la suite **le mort**, et de trois jeux cachés.

Le *Bridge-plafond* marqua en 1886 l'apparition des enchères entre les deux camps et de la prime spéciale pour l'équipe qui demande et réalise une manche.

Dans la version *Bridge aux enchères* (ou *Auction bridge*) de 1890 (qui introduisit entre autres l'innovation du « contre d'appel »), le **donneur** désigne l'atout, ou passe pour laisser ce choix à son partenaire : cette action correspond à l'expression anglaise **to bridge** : « jeter un pont ».

Structures nationales et internationales actuelles :

- En 1928, l'Américain Auction Bridge League devient l'**American Contract Bridge League (A.C.B.L)**
- La première fédération mondiale est constituée en 1932, sous le nom d'International Bridge League ; ses statuts seront modifiés en 1958 et elle prendra le nom de **World Bridge Federation (W.B.F.)**
- La **fédération française** est constituée en 1935 et la **fédération suisse** en 1950
- La fédération européenne (**European Bridge League - E.B.L.**) est créée à Copenhague en 1947
- Enfin, les premières lois internationales du bridge sont publiées, sous l'égide du Portland Club de Londres et de l'A.C.B.L, en 1949. Les compétitions internationales commencent.....

Formules de compétitions:

Comme la plupart des jeux de cartes, le bridge est un jeu de hasard.

Néanmoins, pour atténuer la part de la chance et permettre, en compétition, au talent des joueurs de s'exprimer, le score de chacun est comparé à celui des autres. Il existe deux systèmes principaux :

1. Tournois par paires

Dans un tournoi par paires, les joueurs ne sont pas fixes.

- Mouvement de type Mitchell : les joueurs d'une ligne donnée — généralement, Est-Ouest — circulent de table en table ; dans le même temps, les donnes tournent en sens inverse. En fin de compte, chaque donne est jouée le même nombre de fois ; en fonction du nombre de tables, chaque paire jouera ou non toutes les donnes, et affrontera tout ou partie des paires de l'autre ligne.
- Mouvement de type Howell : dans ce type de mouvement, une paire sera parfois Nord-Sud, parfois Est-Ouest. Chaque paire suit un plan de mouvement connu à l'avance qui l'amènera à rencontrer les autres paires. Les donnes sont fixes, c'est-à-dire qu'elles restent sur les tables où elles sont jouées, ce sont les paires qui se déplacent. Ce type de mouvement est en général utilisé quand le nombre total de paires ne permet pas d'organiser un mouvement de type Mitchell.

On compare ensuite les résultats, ligne par ligne : d'un côté, tous les Nord-Sud, de l'autre, tous les Est-Ouest en cas de mouvement Mitchell, ou une liste unique en cas d'Howell.

On les classe par donne, et par score dans le cadre de chaque donne. Sur chaque donne, chaque paire marque deux points (points *MP* pour l'anglais *Match Point*) pour chaque autre paire qui a eu un score moindre, et un point pour chaque autre paire qui a fait le même score.

Ces points sont additionnés pour déterminer les vainqueurs. On peut compter différemment, en attribuant pour chaque donne un score égal à $2x(-)$, ce qui revient au même. Cette formule privilégie la place sur le score.

Les scores finaux sont donnés en pourcentage, un résultat compris entre 0 et 100 % : 100 % est le meilleur résultat, il signifie que la paire a joué toutes les donnes strictement mieux que toutes les autres paires ; 50 % signifie que la paire a joué en moyenne toutes les donnes comme les autres, et 0 % signifiant que la paire de joueur est la seule à avoir eu le plus mauvais résultat.

En pratique, la grande majorité des paires terminent avec un score situé entre 40 et 60 %.

Le calcul de pourcentage sur une donne

Il est décidé d'une note maximale ; elle sera égale au nombre de paires de joueurs participants au tournoi, diminué de 1.

Cette note est attribuée ensuite au meilleur joueur, puis un point de moins pour le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier.

En cas d'ex-aequo, on fait la somme de leurs points et on divise par le nombre d'ex-aequo, chacun marque le chiffre ainsi obtenu. Le tout est converti en pourcentage : on multiplie les points par 100 et on divise par le nombre de points maximal.

En prenant comme exemple les résultats d'un tournoi incluant 9 paires de participants : le plus mauvais score est de 110, 1 paire a marqué 140, 2 ont obtenu 170, 4 ont obtenu 620, la meilleure paire a atteint 650 points.

Les points obtenus seront :

- 0 point pour la paire de joueurs ayant atteint 110, *ce qui donnera* : $0 \times 100/8 = \mathbf{0\%}$
- 1 point pour celles qui ont atteint 140, *ce qui donnera* : $1 \times 100/8 = \mathbf{12,5\%}$
- $(3+2)/2$ soit 2,5 points pour les équipes marquant 170, *ce qui donnera* : $2,5 \times 100/8 = \mathbf{31,25\%}$
- $(7+6+5+4)/4$ soit 5,5 points pour celles marquant 620, ce qui donnera : $5,5 \times 100/8 = \mathbf{68,75\%}$
- 8 points pour le score maximal 650, *ce qui donnera* : $8 \times 100/8 = \mathbf{100\%}$

2. Matches par quatre

Dans un match par quatre, ou **duplicate**, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent sur les mêmes donnes en croisant les lignes (Nord-Sud de l'équipe A joue contre Est-Ouest de l'équipe B, et réciproquement).

On compare ensuite, donne par donne, le score des deux équipes : on convertit la différence de scores entre les deux équipes en « points de match internationaux » ou IMP (pour *International Match Points* en anglais) selon une table de conversion standard.

Ces points de match s'additionnent pour déterminer l'équipe gagnante.

Si la compétition s'inscrit dans le cadre d'un championnat, la différence finale en IMP est transformée en points de victoire selon un clef propre à chaque championnat (mais en pratique fortement standard selon le nombre de donnes jouées pendant le match).

Dans cette formule, ce sont les écarts qui comptent et la stratégie diffère donc légèrement mais sensiblement de celle du tournoi par paires classique.

Table des IMP

| Différence de Points | | IMPs | Différence de Points | | IMPs | Différence de Points | | IMPs |
|----------------------|-----|------|----------------------|------|------|----------------------|------|------|
| de | à | | de | à | | de | à | |
| 0 | 10 | 0 | 370 | 420 | 9 | 1750 | 1990 | 18 |
| 20 | 40 | 1 | 430 | 490 | 10 | 2000 | 2240 | 19 |
| 50 | 80 | 2 | 500 | 590 | 11 | 2250 | 2490 | 20 |
| 90 | 120 | 3 | 600 | 740 | 12 | 2500 | 2990 | 21 |
| 130 | 160 | 4 | 750 | 890 | 13 | 3000 | 3490 | 22 |
| 170 | 210 | 5 | 900 | 1090 | 14 | 3500 | 3990 | 23 |
| 220 | 260 | 6 | 1100 | 1290 | 15 | 4000 ou plus | | 24 |
| 270 | 310 | 7 | 1300 | 1490 | 16 | | | |
| 320 | 360 | 8 | 1500 | 1740 | 17 | | | |

Les matches par quatre servent de support à différentes formes de compétitions, dont :

- les matches par KO, par exemple en Coupe de France,
- les tournois en poules, dans lesquels chaque équipe affronte chacune des autres,
- les pattons, dans lesquels chaque équipe rencontre un sous-ensemble des autres, d'une façon organisée pour approcher autant que possible l'équité.

3. Autres formules

Tournoi Butler

Il s'agit, en résumé, d'une compétition par paires où les points sont comptés (presque) comme en match par quatre. Il existe deux variantes principales:

- ou bien chaque paire est comparée en IMP à chaque autre paire et on divise ensuite ce résultat par le nombre de paires (ou par ce nombre moins 1).
- ou bien chaque paire est comparée en IMP à un score médian (ou, plus rarement, à un score moyen)

Il est également fréquent de ne pas tenir compte des scores les plus extrêmes (par exemple les 5 % meilleurs scores et les 5 % pire scores).