

UNIVERSITE DU BRIDGE

STAGE DE MONITORAT

LE MINIBRIDGE

1. Généralités

Le **Minibridge** est une pédagogie qui prétend faire découvrir, par une progression constante et adaptée :

- Les éléments les plus simples du jeu de la carte avec le mort,
- Les principes et les déductions les plus simples et généraux du "flanc",
- La plupart des **décisions de contrat**.

Ce système d'enseignement et de jeu est transitoire, et disparaîtra au fur et à mesure de l'étude et de l'assimilation des bases simples des enchères.

La règle de décision du contrat final évoluera donc au fur et à mesure des possibilités des élèves, leur permettant des choix de contrat final, s'approchant de mieux en mieux du contrat final « normal » du vrai bridge.

Examinons donc les phases successives de l'évolution de la "règle d'enchères" permettant une approche de plus en plus précise du meilleur contrat.

Les références entre parenthèses correspondent au Livre du Maître 1 du Bridge Français.

2. Première étape : tout à Sans-Atout !

Chapitre 1 - Leçon 1

Première règle de décision du contrat : Sans-Atout

- a. "**Le donneur**" est le premier à annoncer. Il dit "**je passe**" (s'il possède moins de 12 points H) ou "**j'ouvre**" (s'il possède au moins 12 points H). S'il passe, le suivant procède de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des quatre joueurs dise "j'ouvre". Si les quatre joueurs passent, la donne est annulée, et on attaque une autre donne.
- b. Dès qu'un **ouvreur** est trouvé, son partenaire (répondant) annonce à haute voix son nombre de points d'honneur (par exemple : j'ai 6 points). L'ouvreur fait le total des points (H) des deux mains, et si le total atteint ou dépasse 20 H, propose le contrat final au palier fixé par la Table de décision. C'est lui qui jouera le contrat demandé.

- c. Si l'ouvreur constate que son camp possède moins de 20 points H, il passe la parole au joueur qui le suit. Le partenaire de celui-ci annonce son nombre de points, et il décide du palier du contrat final (son camp ayant forcément plus de 20 points H...). C'est lui qui jouera le contrat.
- d. La marque est celle du bridge non vulnérable (*Chapitre 2 - Leçon 1*)
- 40 points pour le premier Sans Atout
 - 30 points pour les suivants

Deux primes sont allouées :

- 50 points pour la réussite d'un contrat partiel
- 300 points pour la manche

Les pénalités encourues sont de 50 points par levée perdue

Notes :

La Table de décision doit être bien en vue (correspondance entre minimum de force et palier de décision)

Le « décideur » de contrat peut aussi bien dire "x SA" ($x = 1, 2, 3...7$) que "j'annonce un contrat de $(6+x)$ levées".

Cette règle simplifiée pour le "tout début" est celle utilisée pour un premier contact avec le bridge sur les foires, stands, arrière-cafés, etc..

3. Deuxième étape : suppression des paliers inutiles et primes de chelem à Sans-Atout

Chapitre 3 - Leçon 1

Montrer par des exemples l'inutilité des paliers de 2, 4 et 5SA sur le plan de la marque : 1SA + 1 marque autant que 2SA.

4. Troisième étape : découverte des contrats à l'atout avec des petits papiers

Chapitre 5

Après l'explication de la différence entre les contrats "avec atout" et "sans atout", on propose la règle pratique suivante aux élèves, pour leur permettre une réflexion et une décision tranquille, qu'un fit ait été découvert ou non :

Deuxième règle : l'atout

- On recherche, comme dans la première règle, un ouvreur (12 H ou plus). Dès qu'un ouvreur est trouvé, son partenaire lui transmet un papier indiquant son nombre de points H et son nombre de cartes dans chaque couleur.
- Si un fit existe, l'ouvreur devra proposer un contrat dans la couleur de ce fit (ou passer). Il évaluera le total en DH (**D**istribution + **H**onneurs) des deux mains (sans oublier les atouts à partir du 9^{ème}, celui-ci valant deux points D). Si le total du camp atteint ou dépasse 20 DH, il proposera un contrat dans la couleur du fit au palier fixé par la Table de décision.
- S'il n'y a pas de fit, il proposera un contrat à SA, si la force du camp est égale ou supérieure à 20 H.
- Si le camp de l'ouvreur ne possède ni 20 H (sans fit), ni 20 DH (avec fit), il passe la parole au joueur qui le suit.
- Celui-ci, à son tour, reçoit un "petit papier"... et décide du contrat final (obligatoirement à la couleur s'il y a un fit).

Qui joue le contrat ainsi décidé ? Pour se rapprocher du "vrai bridge" futur, celui qui jouera le contrat à l'atout sera celui qui possèdera le plus d'atout.

Donc l'ouvreur pourra dire, par exemple : "je joue 3♠" si c'est l'ouvreur qui a le plus d'atout ou bien "tu joues 3♠" si c'est son partenaire qui a le plus d'atout.

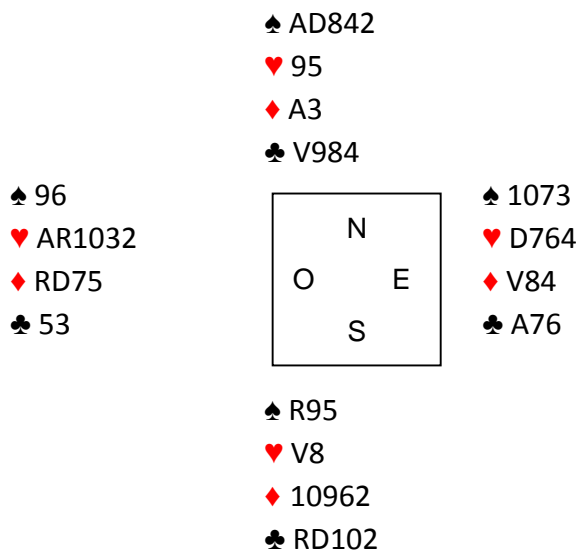
Par contre, en cas d'égalité d'atout, ce sera l'ouvreur (celui qui a le plus de points H) qui jouera le contrat.

La marque à la couleur :

- ♣/♦ : 20 points par levée
- ♥/♠ : 30 points par levée

Un exemple pour montrer l'application de tout ce qui précède. Supposons que vos élèves distribuent librement une donne (apprenez leur à bien battre, pour éviter d'avoir trop de jeu de distributions de mains 4333-4432...), et qu'ils jouent la donne dont le diagramme est indiqué ci-dessous. Voyons ce qu'ils vont en faire selon qu'elle se présente avant ou après la découverte de l'atout.

Nord donneur



Première situation : à Sans-Atout !

Nord, Est et Sud passent. Ouest dit "j'ouvre" et Est répond "j'ai 7 points H". Ouest dit "1SA". Nord entame Pique (sur votre conseil "expliqué"). Tantôt Ouest chutera de un, et le "flanc" sera content d'avoir trouvé la relance Trèfle, tantôt Ouest fera 1SA =, parce que Nord après cinq Piques jouera l'As de Carreau. Cela vous permettra une analyse simple et de bons conseils.

Seul un observateur incompetent en Minibridge viendra ricaner en demandant pourquoi ils ne jouent pas un contrat à Cœur ou à Pique.

Deuxième situation : à la couleur !

Après l'ouverture d'Ouest, Est transmet son papier. Ouest découvre le fit Cœur de neuf cartes et compte 25 points DH. Il décide de jouer le contrat de 3♥. Il réalisera son contrat après quelques conseils de votre part. De quoi vous permettre un commentaire flambant neuf sur l'intérêt de l'atout : six levées à Sans-Atout et neuf à Cœur : quel progrès !