

Le bridge

en matchs par quatre

1. Rencontre de deux équipes

Une équipe de 4 joueurs (les receveurs) reçoit une autre équipe (les visiteurs).

On place les deux tables dans deux salles séparées, pour qu'il n'y ait pas d'interférence. Et les paires de chacune des équipes occupent des positions opposées.

Le match en 24 donnes se fait le plus souvent en deux mi-temps de 12 donnes :

1^{ère} mi-temps : on fait 2x6 donnes dans une position,

2^{ème} mi-temps : les paires invitées permutent, et à nouveau 2x6 donnes.

2. Tournois de matchs/4 par poules

Mouvement utilisé dans le « tournoi des clubs » organisé par le comité

C'est un tournoi de n équipes, où chaque équipe rencontre toute les autres en un match de 2 mi-temps.

Ce type de tournoi est forcément étalé dans le temps.

Pour un tournoi à la journée, on peut faire une Poule s'il n'y a que très peu d'équipes (4 ou 5)

3. Tournois en Patton Suisse

Mouvement utilisé dans toutes les finales et compétitions fédérales. Et Challenge André Hild.

C'est un tournoi de journée, où n équipes vont s'affronter en environ n/3 matchs d'une seule mi-temps (toujours < n/2 matchs) ;

Ex : 12 équipes feront 4 matchs d'une seule mi-temps de 6 donnes.

Déroulement d'un Patton Suisse : les équipes étant triées par leur IV (Indice de Valeur), les rencontres des 1 ou 2 premiers matchs sont prédéterminés par ces IV. Pour les matchs suivants, les rencontres sont déterminées par le classement général au match précédent ; le 1er contre 2ème, 3ème contre 4ème, etc. ..., sans que les équipes ne se rencontrent à nouveau.

- classement et numérotation automatique des équipes par IV (dès l'inscription)

- Si 1 seul match prédéterminé : rencontres = 1-12, 2-11, ... , 6-7

- Si 2 matchs prédéterminés : - 1^{er} match : 1-2, 3-4, ..., 11-12.

- 2^{ème} match : 1-11, 2-12, 3-9, ..., 5-7, 6-8.

- *Au challenge A.Hild, le 1^{er} match est prédéterminé par les classements au tournoi précédent, sinon par l'IV, suivant l'ordre 1-6, 2-7, 3-8, ... pour 12 équipes.*

- S'il y a un nombre impair d'équipes alors on fait un **Ghana** où vont s'affronter 3 équipes sur les 2 premiers matchs. Au 3^{ème} match la plus faible équipe devient Bye, les deux autres intègrent le Suisse, puis le Bye tourne aux matchs suivants.

Organisation : Les équipes sont réparties en Receveurs et Visiteurs, dans deux salles dites Ouverte (A) et Fermée (B). En salle Fermée (les joueurs n'ont pas le droit d'en sortir), par tradition, on y met les visiteurs en NS.

Salle Ouverte : Receveur en NS Visiteurs en EW (BridgeMate A)

Salle Fermée : Visiteur en NS Receveur en EW (BridgeMate B)

Sur la fiche de placement : **Colonne de gauche = Equipes Receveurs** NS en salle Ouverte
Colonne de droite = Equipes Visiteurs NS en salle Fermée

Vérification des résultats sur BridgeMate au dernier écran du match : « Fin de séance »

Rapidement (dans les 20s) sinon on ne peut pas y revenir.

- Presser [Score]
- Vérifier les résultats
- Presser [Modif] pour corriger éventuellement. (à paramétrer ds les BM)

Si le temps est dépassé : appelez l'arbitre pour qu'il vous donne accès au « Récapitulatif des scores »

4. Calcul des points

La marque des points se fait en **IMP** (International Match Points).

- Sur les deux tables, chaque équipe note le score de chaque donne.
- En fin de match, les EW se déplacent pour regagner la table de leur équipe, et faire les calculs.
- Pour chaque donne, on calcule l'écart entre les scores des deux équipes, puis on cherche cet EcartScore du camp gagnant sur le tableau pour trouver son IMP correspondant (tableau sur la feuille de score).
L'IMP de l'autre équipe = 0
- On fait la somme des IMP de chaque camp pour obtenir le résultat du match (ou mi-temps) :
ie : équipe 3 gagne contre équipe 5 : 23 à 12 .
- Le capitaine des Receveurs vérifie que les deux tables trouvent le même résultat (sinon on recalcul), et porte ce résultat à l'arbitre.

S'il y a des BridgeMates, tous ce travail est fait par le logiciel de dépouillement (MagicContest).

- Ensuite, le logiciel de dépouillement calcule les PV (Points de Victoire) du gagnant du match (c'est complexe)

$$PV = f(\text{écart des 2 IMP, nb donnes}) \quad (\text{note sur 20})$$

$$PV \text{ du perdant} = 20 - PV \text{ gagnant}$$

$$PV \text{ cumulé courant} = PV \text{ cumulé des matchs précédents} + PV \text{ du match courant}$$

+ Bonus Suisse

Pas de Bonus au 1^{er} tour

Les scores sont affichés en PV du match et PV cumulés.

En compétition fédérale, les scores sont affichés en %, pour plus de clarté.

- Ensuite, si pas de contestation, le tournoi est homologué : la FFB affectate des PE (Points d'Expert) aux équipes :

$$PE = f(PV, \text{rang, nb d'équipe}) + \text{Bonus}(\text{rang théorique, rang, ..})$$

5. Stratégie de jeu

De la différence du mode de calcul des points en tournoi par paire (TPP) et en Match/4, découle de grosses différences de stratégie.

En tournoi par paire, on demande une manche si sa probabilité est bonne. Et faire une manche ne suffit pas, il faut faire un maximum de levées de jeu. Parfois, prendre le risque (à bon escient) de chuter une manche en essayant de faire +1, et un top.

En match/4, les demandes de manche sont plus agressives, de probabilité plus faible. L'important est d'assurer la manche, sans prendre de risque à essayer d'en faire plus. Du coup, la défense devra prendre tous les risques pour faire chuter, quitte à donner un pli de plus.

Réaliser 2 SA = 120 est identique à 2 C = 110

3 SA + 1 = 430 est identique à 4 P = 420

Une manche non demandée mais réalisée Vulnérable conduira à une marque IMP de 10 points, ou un chelem non demandé mais réalisé à un écart Vulnérable de 13 points IMP, ce qui est énorme. Il vaut mieux demander avec un gros risque de chute que de ne pas demander alors que c'était faisable.

Quelques règles :

- ne pas empailler les manches (surtout vulnérables) et les chelems.
- ne contrer des partielles que presque à coup sûr.
- assurer son contrat : utiliser les jeux de sécurité pour faire plus souvent « égal » et moins souvent « +1 ».
- tout faire pour gagner son contrat tendu, même si cela risque de faire chuter d'une levée supplémentaire.
- tout tenter pour faire chuter le déclarant, même si cela risque de lui faire faire du mieux.

***** βπ *****