

# BRIDGE

## ANNEXE à courrier promotionnel

---

### Quelques explications détaillées

---

#### A. LE *MODUS* SPÉCIFIQUEMENT SPORTIF

##### 1. Le *modus* (renvoi de la p. 2)

Le bridge est un jeu de cartes qui se joue à quatre joueurs, deux contre deux, ou une «paire» contre une autre paire. Limité à cela, lorsqu'il n'est joué que par quatre personnes, il est effectivement un jeu. Pourtant, au club de La Chaux-de-Fonds, on n'y joue jamais qu'à quatre !

Le bridge est un jeu «de levées», à l'instar du jass, de la belote ou du tarot. Une fois les 52 cartes distribuées, face cachée, à chacun des quatre joueurs, qui en détient 13 et peut les regarder sans les montrer aux autres joueurs, les «enchères» commencent et sont suivies de la deuxième phase du jeu, le «jeu de la carte». Passons sur les enchères pour n'examiner ici que le jeu de la carte.

Chaque joueur joue une carte et ces quatre cartes constitueront une «levée» ou un «pli». Chaque pli sera gagné par une paire ou par l'autre. Le nombre de plis gagnés par chaque paire sera l'élément déterminant pour le calcul des points. Dès lors que seul le gain ou la perte d'un pli entre en ligne de compte, non la composition du pli, il suffit, à la fin d'une donne, de se rappeler quelle paire a gagné combien de levées, sans examiner le contenu de ces levées. C'est ainsi que les joueurs ne jouent pas leurs cartes au milieu de la table, comme aux autres jeux, mais les jouent en les posant chacun devant lui, au bord de la table, face ouverte. A la fin du pli, chaque joueur retourne sa carte, la «ferme», et la laisse posée ainsi devant lui au bord de la table. Il la posera horizontalement si le pli est perdu pour sa paire, verticalement s'il est gagné, pour faciliter le décompte à la fin de la donne, à l'issue du treizième pli.

Les quatre groupes de cartes sont ainsi conservés, non mélangés. Cela permet aux joueurs, qui ont initialement battu et distribué les cartes au hasard, de les ranger maintenant dans un étui comportant quatre compartiments, chacun des comparti-

ments étant dénommé, comme chacun des joueurs, par les quatre points cardinaux (de même les deux paires sont dénommées ainsi, l'une «Nord-Sud», l'autre «Est-Ouest»). Cela fait, cet étui pourra être joué par deux autres paires, puis éventuellement par deux autres paires et ainsi de suite.

A l'issue du tournoi ou du match, seule la comparaison des points obtenus aux différentes tables sera pertinente pour le gain du match ou la victoire d'une paire dans un tournoi comportant de nombreuses paires. Ainsi la prime vient non du nombre de points dont le sort a gratifié l'une ou l'autre paire, mais seulement de la comparaison des points réalisés aux différentes tables, par les différents acteurs, qui auront *tous joué la même donne*, les *mêmes cartes*, auront tous été confrontés aux mêmes problèmes et auront obtenu des résultats différents.

Le résultat est une «performance» dès lors qu'il s'appuie sur la comparaison des autres résultats, non sur le sort. La paire qui marquera le plus de points sera la paire qui aura le mieux réussi par comparaison aux autres paires qui auront été confrontées aux mêmes problèmes et auront joué strictement les mêmes cartes.

## **2. Les formes (renvoi de la p. 3)**

Le bridge se joue sous deux formes : le match par quatre et le tournoi par paires.

En match, une équipe composée de deux paires rencontre une autre équipe semblable. A une table deux paires adverses battent, distribuent et jouent, l'une contre l'autre, un groupe de donnes, généralement huit, pendant que les deux autres paires font de même dans une autre salle. A la fin des huit donnes, les huit étuis de chaque salle sont transférés de l'une à l'autre pour être maintenant joués une seconde fois. La paire 1 de l'équipe A, opposée à la paire 1 de l'équipe B, joue en nord-sud, tandis que, dans l'autre salle, la paire 2 de l'équipe A joue en est-ouest. Je suis de l'équipe A : si j'ai marqué davantage de points qu'à l'autre table, c'est soit que j'ai mieux joué que mon homologue de l'équipe B, qui jouait les mêmes cartes que moi, soit que mes adversaires ont moins bien joué que leurs homologues de l'autre table, mes coéquipiers. Seize donnes font généralement une mi-temps et, pour la seconde mi-temps, les deux paires de l'équipe B changent de salle. Un match de trente-deux donnes dure un peu plus de quatre heures. Quelques donnes présenteront une différence de résultat nulle, parce que le même résultat aura été obtenu aux deux tables, et ne feront pas de différence de points. Les points pertinents pour la victoire dépendent de la différence de points d'une table à l'autre.

Le tournoi par paires se joue avec un nombre indéterminé de paires, au moins six, généralement de 8 à 30 en club, de 40 à 80 en tournoi homologué FSB. Au premier tour les donnes sont battues et distribuées au hasard à chaque table, les deux paires jouent deux ou trois étuis, puis les étuis descendent d'une table pendant que les paires est-ouest montent d'une table et ainsi de suite. A la fin du tournoi, les Est-Ouest auront rencontré la plupart des Nord-Sud de leur tournoi ou de leur section et vice-versa. Il existe d'autres formules où, jusqu'à seize paires, chaque paire joue contre chacune des autres. Chaque étui est accompagné d'une fiche ambulante qui recueille les résultats de chaque table. A l'issue du tournoi, la fiche comprendra autant de résultats que les étuis auront été joués. Les paires sont là gratifiées d'un nombre de points qui dépend non des différences des points de jeu entre les résultats, mais seulement du rang de leur résultat. Une séance se joue de vingt-sept à trente donnes, pour une durée d'un peu plus de quatre heures et un tournoi homologué se joue le plus souvent en deux séances, rarement en trois, un tournoi de club en une séance.

Un vendredi sur deux notre club organise un «simultané» par *Internet* : des diagrammes sont téléchargés en début de séance, chaque paire est chargée de «dupliquer» trois ou quatre diagrammes dans des étuis qu'elle ne jouera pas et le tournoi commence avec ces étuis suivant la formule *ad hoc* (en gros trois étuis contre chacune des autres paires). A la fin de la séance les résultats sont introduits sur un logiciel *ad hoc* qui les transmet par *Internet* chez l'organisateur français pour calculation et résultat global : les étuis sont joués en moyenne deux cents fois ! La note d'un score est établie par comparaison avec deux cents autres scores !

\*

\* \*

./.

## B. LES MÉTHODES ET RAISONNEMENTS

(renvoi de la p. 4)

### 1. La technique

A l'instar des échecs, le bridge fait appel à une large palette de facultés intellectuelles. Il se distingue cependant des échecs à maints égards (schématiquement, l'un, le bridge, est peut-être analytique, l'autre, les échecs, synthétique...).

Dans l'incapacité de calculer des millions de positions à l'avance, au contraire d'une machine, le joueur d'échecs doit élaborer des stratégies sur la base de théories. Il doit construire et inventer (songeons à la notion de «sacrifice», la victoire de l'esprit sur la matière!). Cela lui donne un aspect artistique que le bridge n'a pas. Le joueur de bridge, s'il élabore quelque peu dans la première phase de jeu, les «enchères», si cette phase fait appel en partie à son imagination et à son esprit artistique, la plupart du temps il déduit, collectionne et collationne des informations, les compare, les confronte puis raisonne par hypothèses, hypothèses de crainte ou hypothèses de nécessité, par déductions et inférences, souvent par inférences négatives, par pesées des risques ou pesées des coûts de l'erreur.

L'on s'aperçoit déjà que le bridge est plus exigeant sous l'angle de la méthode, quand les échecs s'accommodent de la légèreté, de la liberté d'esprit, de l'inventivité, bref de l'aspect artistique.

Les échecs sont un jeu difficile qui demande une concentration profonde, des efforts de réflexion longs, intenses et pointus, surtout quand on sait que la moindre faille, la moindre minuscule erreur peut venir ruiner trois heures et demie de réflexion. Au contraire, le bridge fait la plupart du temps appel à des raisonnements assez simples, largement pas aussi élaborés, ni aussi complexes ni aussi intenses et pointus que ceux des échecs. Cela s'explique déjà qu'une séance d'un tournoi de bridge n'est qu'un ensemble composite de petits morceaux, ses vingt-sept ou trente donnes, chaque donne étant indépendante des précédentes (et la même valeur étant attribuée, en tournoi par paires, à chacune d'elles). En quelque sorte une séance est constituée de vingt-sept «parties». L'on peut donc se tromper lourdement sur une donne, même plusieurs, et encore remporter la victoire. L'on sait que cela n'est pas possible aux échecs où la moindre erreur est fatale !

Quand le joueur d'échecs peut élaborer une stratégie à long terme, quand il peut gérer sa pendule, utiliser trois quarts d'heure pour un seul coup (KORTCHNOÏ, en début de partie, contre un nouveau coup de KARPOV !), le joueur de bridge ne

dispose que de brefs temps de réflexion pour résoudre ses problèmes. Une donne ne doit pas durer beaucoup plus de 7 minutes. En tournoi par paires, les joueurs disposent de 15 minutes pour un groupe de deux donnes ou de 20 minutes pour un groupe de trois donnes (il est vrai qu'en match, là où l'on joue deux mi-temps de seize donnes, il est admissible de réfléchir 10 minutes sur une seule carte ! mais cela est rare et plutôt l'apanage d'un champion du monde en championnat du monde !). Mais les problèmes sont d'un autre ordre. Ils sont plus simples, ne nécessitent pas l'élaboration d'une longue stratégie complexe. Il suffit le plus souvent d'être attentif aux bonnes informations, de tenir compte des bonnes informations et de procéder aux bonnes déductions ou inférences négatives (les plus délicates !). Le bon raisonnement s'avère le plus souvent assez simplistes si l'on compare à la complexité des échecs. Mais la difficulté est ailleurs...

Les deux phases de jeux d'une donne de bridge (les «enchères» et le «jeu de la carte») sont bien différentes sous l'angle des méthodes de réflexion ou des qualités intellectuelles requises. Les enchères font appel à l'imagination, à l'intuition, à l'inventivité, à l'expérience, le jeu de la carte à la déduction, à la méthode, à la connaissance de coups classiques, à la technique pure. Mais la clef du succès réside sans doute dans l'attention ou la pertinence que l'on porte à certaines informations reçues, parmi l'ensemble des informations — notamment les non-informations ! — reçues, puis au choix du raisonnement approprié, souvent simple, mais pas si aisé à dénicher. Là réside la difficulté : procéder à la bonne inférence, découvrir, parmi les nombreux raisonnements possibles, celui qui donne la solution. Un peu comme l'œuf de Colomb : «Il suffisait d'y penser» ! Le joueur qui n'a pas vu la solution ne l'aurait, la plupart du temps, pas davantage trouvée avec une heure de réflexion !

A la fin d'une donne presque tous les problèmes sont résolus sans discussion. Ils étaient simples, pourtant des fautes ont été commises. Malgré la simplicité des réflexions, même les champions commettent des fautes. Les échecs sont un jeu d'artistes, le bridge est un jeu de fautes. Pourquoi commet-on des fautes facilement évitables ? Parce que la difficulté ne réside pas dans la complexité du raisonnement, mais dans son choix, là où un grand nombre de raisonnements pourraient être choisis : on n'a pas pensé à tel élément simple, à tel raisonnement simple ! Souvent l'on entend un bridgeur s'exclamer, à la fin de la donne : « Mais c'est bien sûr ! Pourquoi n'y ai-je pas pensé ? ! »

Parmi les raisonnements complexes du bridgeur (il y en a quelques uns !), l'on peut ranger divers calculs statistiques. Un bridgeur doit connaître les probabilités

de répartitions des cartes invisibles et doit confronter les diverses lignes de jeu possibles à ces probabilités. Oui, un bridgeur doit être capable de procéder à quelques calculs élémentaires de probabilités à la table, en quelques secondes. Mais — sous réserve encore de coups techniques élaborés ou de coups «psychologiques», de ruses — ce chapitre se clôt ici.

L'on met volontiers en exergue la mémoire ou l'exercice que le bridge constitue pour celle-ci, parce que le bridgeur devrait se rappeler les cartes jouées. Mais cela est partiellement inexact. Le bridge n'est pas un jeu de mémoire. Avec l'habitude et l'expérience, aucun effort de mémoire n'est requis pour se rappeler les cartes tombées. Cela est automatique parce que s'inscrit dans des schémas. Il n'arrive jamais qu'un joueur s'exclame : «J'ai oublié telle carte» (parfois il arrive que le joueur, qui a vu la petite carte et s'en rappelle la couleur, ne puisse plus se rappeler s'il s'agissait du 6 ou du 7 ; mais il s'agit là d'un problème d'attention, non de mémoire).

Si la mémoire n'est guère sollicitée, il faut en revanche de grandes facultés d'attention et de concentration. Et il faut être capable de rester concentré et attentif dans un environnement souvent défavorable, parfois hostile. La vitesse, ou la brièveté d'une donne de bridge ne sont pas favorables à la concentration ou à l'attention ; les conditions de jeu non plus : un partenaire, deux adversaires, des échanges de politesse (parfois des difficultés relationnelles !), parfois d'autres tables qui commencent leur changement, du bruit, etc. Et une lacune, en matière d'attention ou de concentration, est très péjorative dans ce style de réflexion, là où la complexité n'est pas en cause, seulement le tri des informations et le choix de la bonne réflexion, de la bonne inférence, parmi de nombreuses, là où le temps est limité, du moins «fait pression», là où la vitesse d'exécution est, sinon exigée, bien vue...

Finalement un bon joueur de bridge n'est pas forcément un joueur brillant, capable de coups spectaculaires et complexes, comme doit l'être un bon joueur d'échecs, mais peut-être seulement un joueur qui fait peu de fautes, moins que les autres, qui réussit plus souvent des coups faciles, là où d'autres ratent trop souvent leurs coups faciles. Il n'est pas exagéré de dire qu'un bon joueur de bridge ne doit pas apparaître flamboyant, mais plutôt terne. Le bon joueur est celui qui ne fait pas parler de lui. Il n'est pas nécessaire de voir ses bons coups, il importe de ne pas voir ses mauvais coups ! C'est ainsi la *régularité*, dans la concentration et l'attention, qui font un bon bridgeur.

Or cette régularité ne va pas de soi, notamment quand les éléments sont défavorables, quand le sort s'acharne contre soi, et surtout quand soi-même ou son partenaire ont commis une faute.

Je disais que le sort était étranger au bridge, et cela est bien exact si l'on songe à la chance de recevoir de bonnes cartes, mais inexact sous maints aspects.

## **2. La psychologie comportementale ; la malchance...**

A tout moment le bridgeur est confronté à des choix statistiques. Il doit les calculer et évidemment choisir l'enchère ou la ligne de jeu qui lui donne les *meilleures chances*. La statistique et les probabilités sont présentes en permanence parce que le joueur doit constamment décider en fonction d'éléments inconnus, la position des cartes manquantes réparties dans les trois mains inconnues pendant les enchères, dans les deux mains cachées pendant le jeu de la carte. Par exemple l'on choisit, au jeu de la carte, une ligne de jeu en espérant que telle carte est dans telle main *et* telle carte dans telle autre ou la même. Il s'agit d'une ligne de jeu à 25 %. Peut-être existe-t-il une meilleure ligne de jeu qui ne dépend de la position que d'une seule carte. Celle-ci serait à 50 %. Eh bien, il arrive que le joueur qui choisit la mauvaise ligne, celle à 25 %, gagne son coup quand le joueur qui choisit la meilleure ligne, celle à 50 %, le perd ! On peut alors parler de malchance.

En tournoi par paires, chaque paire est confrontée à un grand nombre de paires adverses, celles-ci changeant toutes les deux ou trois donnes. Il arrive que, contre soi, toutes les paires adverses jouent admirablement, mieux que leurs homologues tenant les mêmes cartes, et l'on récolte alors mauvaise note sur mauvaise note sans rien y pouvoir. On peut encore parler de malchance.

On entend souvent une paire malheureuse se plaindre d'avoir été «massacrée» ou «assassinée» ! Il est vrai que l'on ne perd qu'en raison de la malchance et ne gagne que grâce à son talent ! Cela est bien connu !

Parfois, à l'enchère, faute de pouvoir tout résoudre, l'on parie sur tel élément pour appeler un contrat : même les «bons paris» sont parfois perdants !

Naturellement, cette malchance-là s'estompe à la longue. A la longue, seuls les meilleurs gagnent parce que ce sort-là s'égalise pour tout le monde. Mais sur un tournoi ou une séance, la malchance peut reléguer le champion du monde aux tréfonds du classement, comme la chance donner la victoire à une paire très

modeste. Cela réjouit parfois, enthousiasme des paires modestes qui ont ainsi l'occasion — rarement ! — de briller ! A ce sport, ce n'est pas toujours le meilleur qui gagne !

Cet élément du jeu — ses aléas ! —, qu'on peut juger inférieur, comporte un aspect intéressant que la vie de tous les jours est également ainsi faite : les meilleurs actions ne produisent pas toujours les meilleurs résultats ! Au bridge il faut apprendre à perdre ! Apprendre à rester sportif, correct et poli, « *fair play* », même dans l'adversité, même quand celle-ci se révèle injuste.

Un bridgeur qui s'inscrit à un tournoi n'a qu'une envie, le gagner ! Quand ses affaires tournent mal, il perd facilement le moral, parfois son contrôle. La force d'un bon bridgeur est de rester insensible à ces aspects sur lesquels il n'a pas prise. Comme de conserver le moral quand lui-même ou son partenaire vient de commettre une faute : il serait bien regrettable que cette faute en entraîne d'autres !

Et je ne vous narre pas les difficultés relationnelles au sein d'une paire ! Gérer sa paire, quand tout va mal, quand le partenaire joue mal, n'est pas une mince affaire ! L'on dit volontiers qu'un bon bridgeur est avant tout celui qui sait « faire bien jouer son partenaire » !

L'on s'imagine bien qu'il n'est pas aisé de *toujours* et *régulièrement* « bien jouer », même si le jeu lui-même est assez simple...

Un passionné s'entraîne et travaille son bridge. Il le peut seul, en lisant, en résolvant honnêtement les « *quiz* » (exercice questions-réponses cachées) qu'il croise dans ses lectures, finalement en se familiarisant aux coups classiques, même les plus difficiles. Certains coups de carte sont, pour un débutant, très abscons. Il peut les comprendre, parfois, mais il lui faut compter plusieurs années de pratique avant de les réaliser à la table. Je disais que les coups étaient simples, il existe tout de même une panoplie de coups relativement complexes. Mais cela s'apprend et se travaille...

\*

\* \*