

MARQUE (partie libre)

La marque : son but

- La **première partie de la marque** (en général en bas de la « feuille de marque ») sert à suivre le déroulement des trois manches du jeu. On ne note ici que les points des levées annoncées et réalisées (voir tableau ci-dessous).
 - Dès qu'une équipe a cumulé 100 points ou plus, en une ou plusieurs donnes, elle a donc gagné une manche, on tire un trait et on passe à la manche suivante, notée en dessous.
 - On appelle **contrat partiel** un contrat qui est au-dessous de la manche (moins de 100 points) :
 - ▶ Ex. : 3♠ = 90, ou 2SA = 70. Les manches directes sont 3SA = 100, 4♥ ou 4♠ = 120, 5♣ ou 5♦ = 100.
 - Lorsqu'une équipe a gagné deux manches, la partie est finie.
 - ▶ Souvent, on en profite pour changer de partenaire avant d'entamer une nouvelle partie.
- La **deuxième partie de la marque** (souvent au-dessus de la première) compte les primes et bonus (cf. tableau).

Rappels :

- La **vulnérabilité** (cf. « Règles du jeu ») augmente les points de chute d'un contrat. On sera plus sérieux...
 - On devient vulnérable lorsqu'on a déjà gagné une manche, en partie libre.
- Le **Contre** cherche à punir l'adversaire qui aurait enchéri un peu trop haut (souvent pour vous « barrer »).
 - Contre, en général, double les gains et les chutes (voir barème). **Surcontre** les quadruple.

Colonne des tricks (levées annoncées et faites) : points de manche (au-dessous de la ligne).

Chaque trick demandé et fait	Non vulnérable			Vulnérable		
	Non contre	Contré	Surcontre	Non contre	Contré	Surcontre
A trèfle ou à carreau (♣ ou ♦)	20	40	80	Idem		
A cœur ou à pique (♥ ou p*)	30	60	120			
A sans-atout (SA) : Le premier Les suivants	40 30	80 60	160 120			

100 points de tricks (levées au-delà de 6) font une manche.

Colonne des primes et bonus (au-dessus de la ligne).

	Non vulnérable	Vulnérable
Levées supplémentaires : Non contrées	Valeur du trick	
Contrées	100	200
Surcontrées	200	400
Contrats contrés ou surcontrés et réussis	Bonification : 50 (dits « de bien joué »)	
Levées manquantes : Non contrées, chacune	50	100
Contrées, la première	100	200
La suivante	200	300
La troisième	200	300
Les suivantes	300	300
Surcontrées	Doublent tous les points du « contre »	
Petit chelem réalisé	500	750
Grand chelem réalisé	1000	1500

Pour une partie gagnée : on rajoute 700 points (en 2 manches) ou 500 points (en 3 manches).

MARQUE (tournois, compétition)

La marque : but légèrement différent

- En tournoi**, il n'y a pas de cumul des points pour réaliser une manche. Toutes les donnes sont indépendantes. En d'autres termes, on recommence tout à chaque donne... Pour conserver la **vulnérabilité**, la règle stipule que :
 - Par convention, on décide successivement à **chaque donne, sans jouer une vraie partie** :
 - ▶ 1) Personne vulnérable, 2) Nord-Sud vulnérables, 3) Est-Ouest vulnérables, 4) Tous vulnérables, etc.
- Il n'y a donc plus de prime de partie (700 ou 500 points), celle-ci est remplacée par des primes de manche (infra).
- A chaque donne, un contrat partiel réussi, quel qu'il soit, est augmenté de 50 points (50 de « bien joué »).
- Une manche réussie (nécessairement d'un seul coup) : non vulnérable (NV) = 300, vulnérable (V) = 500.
 - Ex. : 2♥ réussis + 1 de « mieux ». 2♥ = 60, +1 = 30, prime = 50. En tout = 140 gagnés sur la donne.
 - Ex. : 4♠ réussis, NV. 4♠ = 120, manche NV = 300. Total = 420.
 - Ex. : 6♣ réussis +1, V. 6♣ = 120, +1 = 20, manche = 500, chelem = 750. Total = 1390.

Principe : Il est INDISPENSABLE de connaître la MARQUE par cœur.

- La marque est la seule partie du bridge à connaître par cœur :
 - En effet, le reste du jeu et toutes les stratégies découlent de cette marque !
- Tout le reste du jeu, enchères et jeu de la carte découle d'un **enchaînement logique**, à partir de la marque !
 - Il n'y a donc rien à apprendre par cœur, en dehors de la marque...