

LES REGLES DU JEU DE BRIDGE (6) (fin)

La VULNERABILITE

La partie de Bridge se déroule donc en trois manches. Lorsqu'une manche a été gagnée par une équipe de deux (100 points accumulés), cette équipe est dite vulnérable, jusqu'à la fin de la partie.

- Cela signifie que les points de pénalité, en cas de chute, sont nettement majorés (voir barème plus bas).
- Les points de manche sont en revanche inchangés.
- Le but est permettre à l'équipe non vulnérable de se défendre en risquant moins si elle chute. Elle peut donc devenir plus agressive (barrage).
- Lorsque chaque équipe a gagné une manche, on dit « manche A » (partie libre seulement) ou « tous vulnérables ». L'équipe qui gagne la manche suivante gagne automatiquement la partie.

La MARQUE (2) : les bonus, les pénalités, les comptes de fin de partie

Bonus, pénalités :

Après chaque donne, on comptabilise les points gagnés ou perdus, que l'on inscrit sur la feuille de match. Les points de manche sont marqués dans la partie inférieure, les points de pénalité ou de bonus sont inscrits dans la partie supérieure de la colonne, habituellement de bas en haut (les points « s'accumulent »).

- Levées de « mieux », ou surlevées :
 - ▶ Non contrées, vulnérables ou non : comme les levées déclarées (20 pour ♣ et ♦, 30 pour ♥ et ♠, etc.).
 - ▶ Contrées, par levée : Non vulnérable : 100 points Vulnérable : 200 points
 - ▶ Surcontrées, par levée : Non vulnérable : 200 points Vulnérable : 400 points
- Levées de chute :
 - ▶ Non contrées, par levée : Non vulnérable : 50 points Vulnérable : 100 points
 - ▶ Contrées, par levée : Non vulnérable :
 - La première : 100 points
 - Les deux suivantes : 200° points
 - Les suivantes : 300 points
 - ▶ Vulnérable :
 - La première : 200 points
 - Les suivantes : 300 points
 - ▶ Surcontrées, par levée : Comme ci-dessus (contre) multiplié par 2.
- Autres bonus :
 - ▶ Pour un contrat partiel contré ou surcontré et fait (on dit aussi « égal ») : 50 pts dits « de bien joué ».
 - ▶ Petit chelem annoncé et fait : Non vulnérable : 500 points Vulnérable : 750 points
 - ▶ Grand chelem annoncé et fait : Non vulnérable : 1000 points Vulnérable : 1500 points
- Points de partie :
 - ▶ Partie gagnée en trois manches : 500 points
 - ▶ Partie gagnée en deux manches : 700 points

Comptes de fin de partie :

- Lorsque deux manches ont été gagnées par une équipe, on marque les points du gagnant en haut (500 ou 700 points de bonus).
- On additionne alors la totalité des deux colonnes : points de manche + bonus et pénalités (celles des autres, bien entendu !). On obtient un nombre de points gagné par chaque équipe.
- L'équipe ayant gagné le plus de points est l'équipe gagnante.
 - ▶ On voit qu'on peut parfois (souvent ?) gagner alors qu'on a perdu deux manches, donc la partie ; Il suffit d'avoir accumulé assez de points « en haut » pour battre les points de manche, les primes de partie et les bonus des adversaires.
- La différence entre ces deux colonnes indique l'écart des points entre les deux équipes.
- Il est d'usage de diviser ces point par 100, ce qui donne un chiffre, le plus souvent inférieur à 15. S'il se termine par « ,5 », on arrondit au chiffre supérieur. On dit qu'on a gagné de 850 points par exemple, ou plutôt de 9 (8,5 arrondi) « fiches ».
- Ce terme de « fiche » découle des parties de bridges jouées avec de l'argent (surtout avant la guerre, et actuellement encore en Angleterre), où l'on jouait par exemple 1 franc la fiche.

Principes :

La VULNERABILITE (une manche gagnée) augmente les pénalités de chute.

Au bridge, connaître la marque est INDISPENSABLE