

Lorsqu'on sait que la courte est une chicane, les choses sont compliquées et les corrections s'échelonnent entre +2 et -3. Il n'y a donc jamais plus de trois points perdus (statistiquement !).

6. Raffinement du compte des atouts

- ♣ Dévaluer d'un point seulement les atouts (6, 1) ou (7, 0).
- ♣ Dévaluer de trois points (au lieu de deux) les atouts (4, 3).
- ♣ Ne pas compter le point du dixième atout avec les atouts (5, 5).
- ♣ Ne pas compter le point du onzième atout avec les atouts (6, 5) ou (7, 4).

Il s'agit de plus ou moins-values peu fréquentes donc intégrables au compte de base DH*, sans remettre en cause les barres de ce compte.

7. Autres plus ou moins-values

- ♣ Les honneurs d'atout ont une plus-value proche d'un quart de point.
- ♣ Le Dix d'atout vaut un demi-point.
- ♣ Le Neuf d'atout vaut un quart de point.
- ♣ Les Dix des couleurs autres que l'atout valent un quart de point.

La plus-value des honneurs d'atout est inférieure à un quart de point et ne peut être comptabilisée car cela perturberait les barres.

D'une façon générale il faut éviter de comptabiliser simultanément trop de plus ou moins-values de natures distinctes. Dans le cas présent il suffit de connaître l'existence d'une petite plus-value pour les honneurs d'atout. Cela fait comprendre l'intérêt du soutien par un honneur second. Cela montre aussi l'intérêt de posséder un bon atout.

9. Répartition des cartes du camp de la défense

La répartition des cartes dans le camp de la défense a une influence importante sur le nombre de levées que réalisera le déclarant. Seules les annonces adverses peuvent donner des indications au camp du déclarant.

Un facteur particulièrement intéressant est la répartition des atouts dans le camp adverse. Voici les plus ou moins-values, arrondies au demi-point le plus proche, pour 3, 4, 5 et 6 atouts dans le camp adverse.

- ♣ 3 atouts : (2, 1) et (3, 0) valent respectivement 0 et -1
- ♣ 4 atouts : (2, 2), (3, 1) et (4, 0) valent respectivement +1/2, -1/2 et -2
- ♣ 5 atouts : (3, 2), (4, 1) et (5, 0) valent respectivement +1, -1 et -3
- ♣ 6 atouts : (3, 3), (4, 2), (5, 1) et (6,0) valent respectivement +1, -1/2, -2 1/2 et -4 1/2

ÉCOLE Thierry ROUFFET



Statistiques et évaluation des mains

Les pourcentages de donnes jouées à sans-atout et dans les différentes couleurs sont les suivants :

Sans-atout	Pique	Cœur	Carreau	Trèfle
27 %	28 %	24 %	11 %	10 %.

Une chose importante pour le bridgeur est la connaissance des **barres**.

Par exemple la **barre** des **3SA à 50 %** est le nombre de points avec lequel on a 50 % de chances de gagner un contrat de 3 SA.

On obtient pour cette barre la valeur **24,2 points**, en faisant une interpolation dans la table des pourcentages. On peut calculer toutes les barres que l'on veut.

1. LE COMPTE DES POINTS D'HONNEURS A SANS-ATOUT

Les points d'honneurs ont un rôle primordial à sans-atout.

Nous commencerons par examiner la question du compte optimal pour les 4 facteurs pour les donnes jouées à sans-atout :

- ♣ nombre d'As,
- ♣ nombre de Rois,
- ♣ nombre de Dames
- ♣ et nombre de Valets,

Imposons la valeur 10 pour le total des points d'honneurs dans une couleur, ce qui détermine l'unité du compte. Les statistiques donnent :

$$\text{As} = 4,17 - \text{Roi} = 3,03 - \text{Dame} = 1,99 - \text{Valet} = 1,00$$

On peut faire l'arrondissement Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1.

Il subsiste alors pour l'As une plus-value de 0,17 point, que l'on ne peut pas effacer par un coup de pouce de quelques centièmes de point.

Les bridgeurs savent, au moins intuitivement, que la présence d'une couleur sixième ou septième modifie sensiblement la nature d'une donne de sans-atout.

Cela conduit à séparer les donnes

- ♣ avec des couleurs au plus cinquièmes (78 % des donnes),
- ♣ des donnes avec une longueur au moins sixième (18 % couleur sixième et 4 % couleur septième).

On a les résultats suivants pour les donnes avec des longueurs au plus cinquièmes :

$$\text{As} = 4,00 - \text{Roi} = 2,97 - \text{Dame} = 1,99 - \text{Valet} = 1,04$$

- Le compte de point 4-3-2-1 fonctionne très bien pour les mains avec des longueurs au plus 5^{ème}.
- Avec des longues au moins 6^{èmes}, il faut réévaluer les As.

2. ÉVALUATION DES MAINS À SANS-ATOUT DONNES AVEC DES LONGUEURS AU PLUS CINQUIÈMES

On prend le compte H comme **compte de base** à sans-atout, pour les donnes avec des couleurs au plus cinquièmes.

Comme nous l'avons dit dans le paragraphe précédent, le compte H est pratiquement optimal.

On obtient les pourcentages en arrondissant :

	Sud	S	O	N	E	
♠	9842			1♠	-	MAIN 1 – 11DH – 10DH*
♥	RV6	2♠				
♦	107					
♣	RV52					

	Sud	S	O	N	E	
♠	A842			1♠	-	MAIN 2 – 11DH – 12DH*
♥	976	3♠				
♦	A7					
♣	9732					

Dans l'évaluation en DH, les deux mains valent 11 DH sur une ouverture de 1♠ du partenaire (8 H plus 1 D pour le doubleton plus 2 D pour le 9^{ème} atout).

La main 1 vaut 10 DH* avec la moins-value de 1 H* pour 4 honneurs R-D-V.

La main 2 vaut 12 DH* avec la plus-value de 1 H* due à l'absence de R-D-V.

4. Honneurs secs et doubletons d'honneurs dans les couleurs autres que l'atout

Les valeurs adoptées pour les honneurs, les atouts et les coupes influencent de façon non négligeable les valeurs des honneurs secs et des doubletons d'honneurs, dans les couleurs autres que l'atout.

Voici les indications que nous pouvons donner, avec DH* comme compte de base:

- ♣ Moins-values proches d'un point pour As sec et Roi sec.
- ♣ Moins-value d'environ un demi-point pour Dame sèche.
- ♣ Moins-value ne dépassant pas un quart de point pour Valet sec.
- ♣ Moins-values autour d'un demi-point pour les doubletons d'honneurs.

Avec DH comme compte de base, on a des moins-values beaucoup plus importantes car il s'ajoutera les moins-values des honneurs R-D-V. Dévaluer seulement les honneurs R-D-V qui sont secs ou dans un doubleton ne paraît pas raisonnable.

5. Points perdus en face d'une chicane ou d'un singleton

Règle des points perdus en face d'une courte.

- ♣ Avec au plus un Valet, plus-value de 1 point
- ♣ Avec 2 ou 3 gros honneurs (As, Roi ou Dame), moins-value de 1 point.

Remarque : on n'effectue donc aucune correction dans le cas d'un seul gros honneur en face d'une courte dont on ignore s'il s'agit d'un singleton ou d'une chicane.

Avec moins de huit atouts, on doit retrancher deux points par atout manquant. Par exemple, lorsqu'on joue avec les atouts (5, 2), ce qui n'est pas une situation anormale, on doit retrancher deux points.

Pour les coupes on compte usuellement :

- ♣ 1 point pour le doubleton (ou pour deux doubletons)
- ♠ 2 points pour le singleton
- ♥ 3 points pour la chicane.

La valeur de la chicane est un peu supérieure à trois points et celle du doubleton est un peu inférieure à un point.

La valeur de la chicane est difficile à cerner. On peut compter 4 points pour une chicane avec au moins 4 atouts et 3 points pour une chicane avec au plus 3 atouts.

Les valeurs des doubletons ne s'ajoutent que partiellement, de sorte que la valeur de deux doubletons est pratiquement égale à un point.

3. Les comptes DH et DH*

Le compte DH est H + D et le compte DH* est H* + D.

Voici, avec le compte DH*, les points nécessaires pour gagner différents contrats avec des probabilités données (gagner un contrat de 10 levées signifie faire au moins 10 levées).

	10 levées	11 levées	12 levées
Réussite à 50 %	26,7 DH*	29,9 DH*	33,1 DH*

Réussir	Avec 25 DH*	Avec 26 DH*	Avec 27 DH*	Avec 28 DH*
10 levées	29 %	41 %	53 %	66 %

Réussir	Avec 28 DH*	Avec 29 DH*	Avec 30 DH*	Avec 31 DH*
11 levées	27 %	38 %	51 %	65 %

Réussir	Avec 31DH*	Avec 32 DH*	Avec 33 DH*	Avec 34 DH*
12 levées	23 %	35 %	48 %	64 %

Dans tout ce qui suit nous prenons DH* comme compte de base.

Il peut aider à distinguer des différences qui n'apparaissent pas lorsqu'on utilise le compte DH.

Voici deux exemples qui illustrent cet aspect des choses :

	Avec 22 H	Avec 23 H	Avec 24 H	Avec 25 H	Avec 26 H
Faire 3 SA	23 %	34 %	47 %	60 %	73 %

	Avec 30 H	Avec 31 H	Avec 32 H	Avec 33 H	Avec 34 H
Faire 6 SA	29 %	43 %	60 %	77 %	91 %

1. Les points de longueur

La main de référence est la main 4333 qui comporte 0 point de plus-value.

	Groupe 1			Groupe 2			Groupe 3		
	4333	4432	4441	5332	5422	5431	5440	5521	5530
Décl	0,0	0,1	0,4	0,4	0,4	0,6	1,4	0,6	1,1
Moyenne	0,1			0,4			0,9		
Mort	0,0	0,1	0,1	0,4	0,5	0,5	0,9	0,9	1,2
Moyenne	0,1			0,5			0,9		

L'examen du tableau montre que l'on peut compter un demi-point dans une main qui possède une longueur cinquième.

On ne peut pas à priori additionner les valeurs des distributions des deux mains car elles relèvent de deux ensembles différents de facteurs. L'étude statistique montre que si le déclarant et le mort sont dans le deuxième groupe de distributions, il ne faut compter qu'une seule des deux distributions. Dans le cadre du bridge cela signifie qu'on peut rarement affranchir deux longueurs cinquièmes.

- Ajoutez ½ point (de longueur) pour une couleur 5^{ème}.
- On ne peut pas à priori additionner les points de longueur des deux mains.

2. La valeur des 10

Il est instructif de comparer les valeurs des 4 honneurs avec les valeurs que l'on obtient en intégrant les Dix :

$$As = 4,00 \quad Roi = 2,97 \quad Dame = 1,99 \quad Valet = 1,04$$

$$As = 3,96 \quad Roi = 2,95 \quad Dame = 2,01 \quad Valet = 1,08 \quad Dix = 0,51$$

On voit que les valeurs des honneurs sont peu perturbées par l'adjonction des Dix, ce qui permet d'attribuer aux Dix une valeur d'un demi-point.

La façon d'intégrer la valeur des Dix dans le compte de base demande de l'attention. Une main possède en moyenne un Dix. Si donc on compte chaque Dix un demi-point, le nombre de points du camp augmente en moyenne d'un point, ce qui fait monter toutes les barres d'un point.

Pour ne pas changer les barres, on doit créditer une main qui possède n Dix d'une plus ou moins-value égale à $0,5(n - 1)$ points.

Cela donne $-0,5$ pour zéro Dix, 0 pour un Dix, $0,5$ pour deux Dix, 1 pour trois Dix et $1,5$ pour quatre Dix.

On peut développer les mêmes considérations pour les Neuf qui valent un quart de point.

En pratique, les plus ou moins-values en fonction du nombre de 10 :

	Pas de dix	Un dix	Deux dix	Trois dix	Quatre dix
Plus-value	-0.5	0	0.5	1	1.5

3. Autres plus ou moins-values à sans-atout

Si l'un des jeux est très faible, il faut retrancher un point.

Contrairement à ce que pensent de nombreux bridgeurs, pas de plus ou moins-values notables pour les combinaisons d'honneurs, les honneurs secs et les doubletons d'honneurs.

- Enlever un point pour une main de un à quatre points d'honneur.

3. ÉVALUATION DES MAINS À SANS-ATOUT DONNES AVEC UNE COULEUR 6^{ème} ou 7^{ème}

Jouer à sans-atout avec une longueur sixième ou septième relève du jugement du bridgeur.

D'après les statistiques précédentes, on peut envisager un contrat de 3SA avec :

- ♣ 24 H et une longueur cinquième
- ♣ 23 H et une longueur sixième
- ♣ 22 H et une longueur septième.

Il faut avoir le temps d'affranchir la couleur longue. Celle-ci doit être **suffisamment forte**.

Nous pensons que ces indications suffisent pour l'évaluation des mains avec une couleur sixième ou septième et qu'il n'y a pas lieu d'élaborer un compte spécifique.

4. ÉVALUATION DES MAINS À LA COULEUR

1. Points d'honneurs (points H) et points d'honneurs corrigés (points H*)

Quand nous parlerons des Rois, des Dames et des Valets, nous dirons brièvement R-D-V.

Le compte 4-3-2-1 des honneurs (points H) est imparfait à la couleur.

On obtient un compte nettement meilleur, noté H*, en dévaluant d'un demi-point les R-D-V des couleurs autres que l'atout.

Pour ne pas remettre en cause la barre des 10 levées à 50 % avec 26,7 points, on doit créditer une main qui possède n honneurs R-D-V d'une plus ou moins-value égale à $-0,5(n - 2)$. Cela donne :

Nombre de R-D-V En dehors de l'atout	Ajouter	Ne rien corriger	Retrancher
0	1 point		
1	½ point		
2		H* = H	
3			-½ point
4			- 1 point
5			- 1,5 point
6			- 2 points
7			- 2,5 points
8			- 3 points
9			- 3,5 points

En pratique :

- ♣ Même calcul avec deux honneurs détenus parmi RDV en dehors de l'atout
- ♣ Enlever ½ par nombre de RDV détenus autres que l'atout à partir de deux (RDV).
- ♣ Ajouter ½ point ou 1 point si vous détenez un ou zéro RDV en dehors de l'atout.

Le compte H* ainsi obtenu corrige le compte H de façon **très satisfaisante**.

Il faut cependant mentionner que les honneurs d'atout sont très légèrement sous-estimés, l'erreur commise étant inférieure au quart de point.

2. Valeur des atouts et des coupes (points D)

Pour la valeur des atouts il faut raisonner au niveau du camp. On prend comme situation de référence huit atouts dans le camp.

On compte **deux points pour le neuvième atout** et un point pour les suivants.

Avec huit atouts, on ne compte rien.