



BRIDGE CLUB DE CARCASSONNE

LES COMPÉTITIONS PAR 4

Au Bridge, il existe plusieurs formes de compétition parmi lesquelles :

- le Tournoi par paire,
- Le Match par équipe encore appelé Match par Quatre ou Duplicate

Le Match par quatre est une confrontation de deux équipes, formées chacune au minimum de deux paires.

- Les équipes peuvent être composées de 4, 5 ou 6 joueurs (4 qui jouent 1 ou 2 en relai)
- L'équipe est toujours désignée par le nom de son *capitaine*, 1^{ère} personne nommée lors de l'inscription à la compétition

1 – QUELQUES NOTIONS DE BASES

1- Lors des matchs par 4, on parle de :

- **salle ouverte**, où les spectateurs (kibbitz en “langage” bridge) sont admis
- **salle fermée**, où les spectateurs ne sont pas admis

2 - Numérotation des tables

- **dans la salle ouverte**, les tables sont numérotées 1, 2, 3 etc.... suivant le nombre d'équipes inscrites
- **dans la salle fermée**, les tables correspondantes pour chaque équipe sont numérotées 101, 102, 103 etc.... suivant le nombre d'équipes inscrites

3 - Position des joueurs d'une équipe

Les positions des joueurs d'une équipe (NS, EO) sont décidées, après discussion, par le capitaine de l'équipe (l'arbitre n'intervient pas)

2 – LA MISE EN PLACE DES ÉQUIPES

Exemple :TABLE 1 ÉQUIPE A CONTRE ÉQUIPE B

La 1^{ère} équipe nommée (A) reçoit,

La 2ème équipe nommée (B) est reçue.

1 – MISE EN PLACE SANS MI-TEMPS

L'équipe qui reçoit

positionne 2 joueurs en N-S en salle ouverte (table 1)
et 2 joueurs en E-O en salle fermée (table 101)

L'équipe qui est reçue

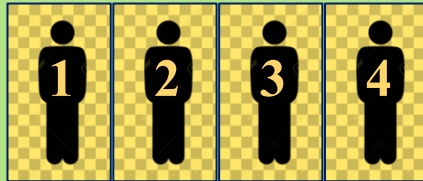
positionne 2 joueurs en E-O en salle ouverte (table 1)
et 2 joueurs en N-S en salle fermée (table 101)

AVERTISSEMENT :

Il appartient au capitaine de chaque équipe de vérifier le bon positionnement de ses équipiers

1 – MISE EN PLACE SANS MI-TEMPS

ÉQUIPE A



ÉQUIPE B

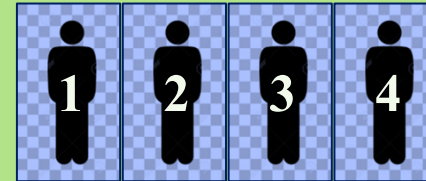


TABLE 1 (salle ouverte)

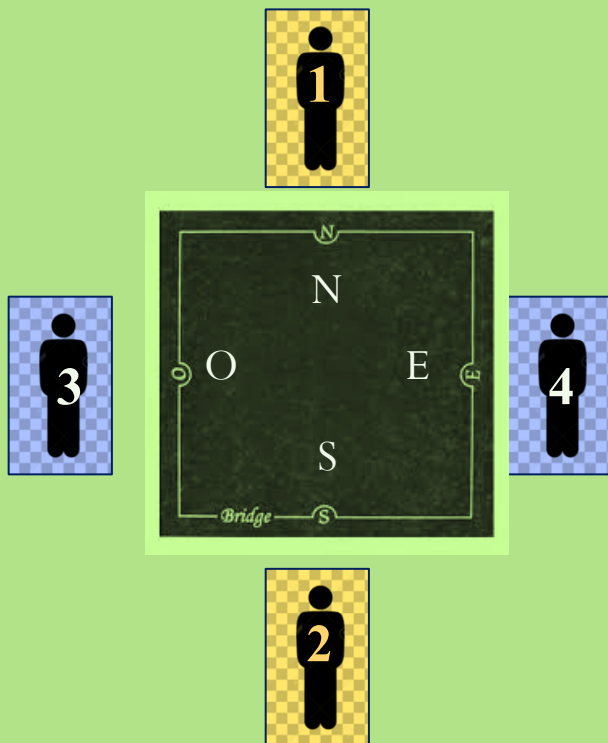
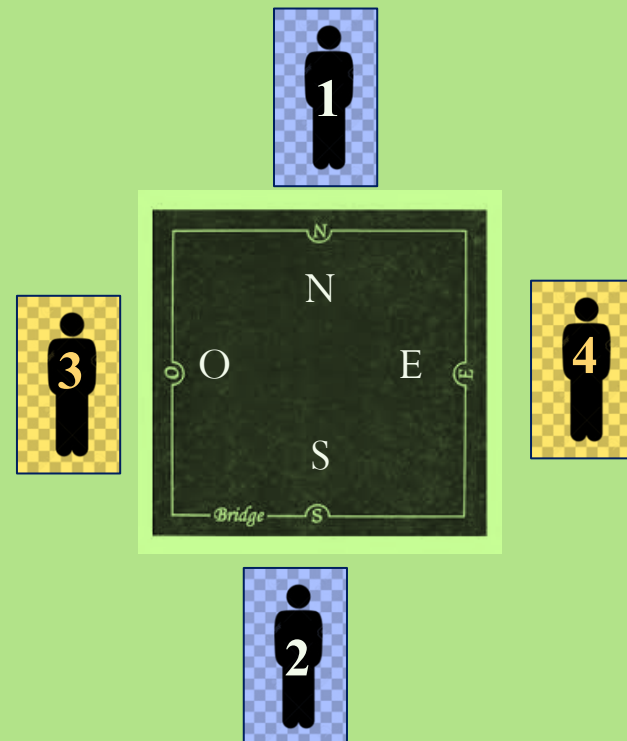


TABLE 101 (salle fermée)



2– MISE EN PLACE AVEC MI-TEMPS

1ère mi-temps : la position des joueurs est identique que lors d'un match sans mi-temps

L'équipe qui reçoit
positionne les joueurs 1 et 2 en N-S salle ouverte (table 1)
et les joueurs 3 et 4 en E-O salle fermée (table 101)

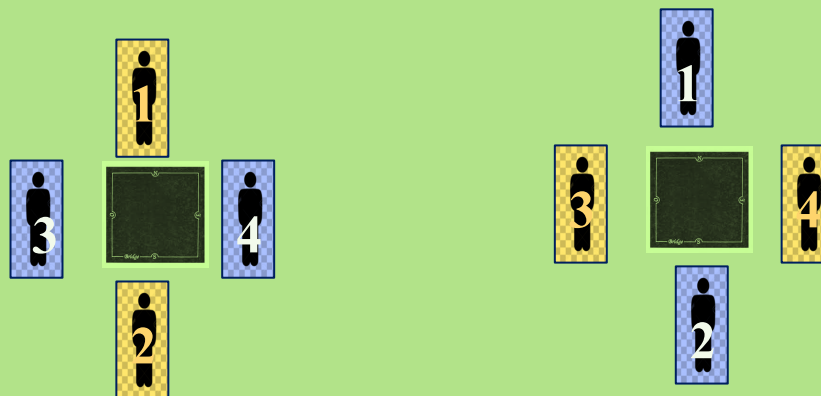
L'équipe qui est reçue
positionne les joueurs 3 et 4 en E-O salle ouverte (table 1)
et les joueurs 1 et 2 en N-S salle fermée (table 101)

2ème mi-temps :

- Les joueurs de l'équipe qui **reçoit** gardent la **même position**
- Les joueurs de l'équipe qui **est reçue** permutent :
 - * les joueurs **1 et 2 en E-O salle ouverte (table 1)**
 - * les joueurs **3 et 4 en N-S salle fermée (table 101)**

2 – MISE EN PLACE AVEC MI-TEMPS

1^{ère} mi-temps identique :



2^{ème} mi-temps :

TABLE 1 (salle ouverte)

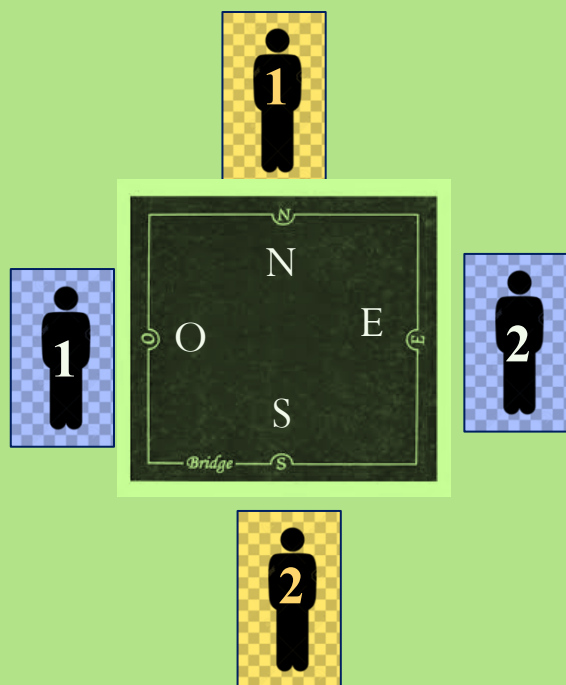
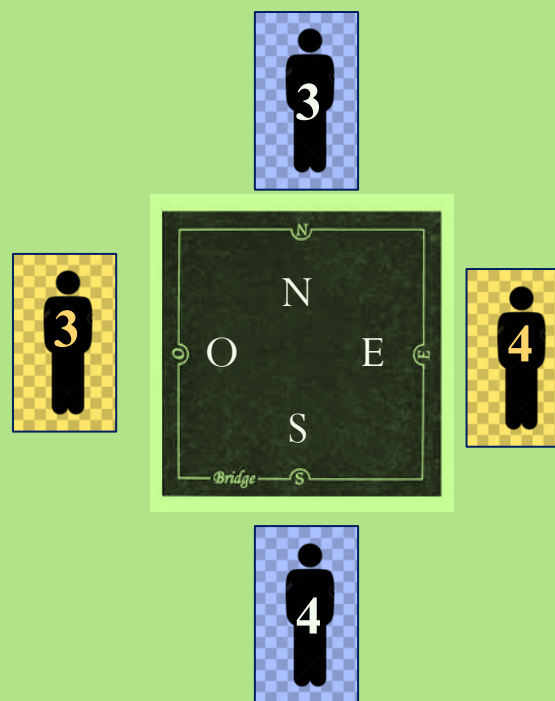


TABLE 101 (salle fermée)



3 – PRÉPARATION DES ÉTUIS

Exemple :MATCH DE 12 DONNES

TABLE 1:

Préparation des **étuis 1 à 6** : les joueurs battent, distribuent et rangent les cartes dans l'étui ou les étuis dont ils sont les donneurs

TABLE 101:

Préparation des **étuis 7 à 12** : les joueurs battent, distribuent et rangent les cartes dans l'étui ou les étuis dont ils sont les donneurs

4 – PHASES DE JEU

1 - LE JEU

Vous jouez sans pause les 6 donnes préparées à votre table.

A la fin des 6 donnes, l'arbitre procédera à l'échange des étuis entre les tables 1 et 101.

Vous jouez donc les donnes que vos équipiers ont déjà jouées mais dans la position inverse :

TABLE 1 étuis 1 à 6

les joueurs **1 et 2** de l'équipe **A** jouent en position **NS**,

les joueurs **1 et 2** de l'équipe **B** jouent en position **EO**

TABLE 101 étuis 7 à 12

les joueurs **3 et 4** de l'équipe **A** jouent en position **EO**,

les joueurs **3 et 4** de l'équipe **B** jouent en position **NS**

RAPPEL

À la fin de chaque donne, ne rangez pas vos cartes avant que tous les joueurs soient d'accord sur le résultat.

En cas de litige faites appel à l'arbitre

2 - LA MARQUE

En match par 4, le résultat ne se calcule pas en % mais en points
IMP (International Match Point)

Lorsque l'on joue par paire tous les joueurs jouent les mêmes donnes et le but est de réaliser un meilleur score que les autres joueurs.

Lorsque l'on joue en IMP, le but est de réaliser le plus gros écart possible par rapport aux autres joueurs.

En points IMP, il faut avant tout éviter les chutes !!

Exemple:

Vous jouez un 3SA. En tournoi par paire, il faudra essayer de faire une levée supplémentaire (parfois au risque de chuter le contrat) alors qu'en IMP, on se contentera des 9 levées s'il y a le moindre risque de chuter en essayant d'en faire une supplémentaire.

EN CONCLUSION

Par paire : j'essaye de faire le maximum de plis.

Par 4 : **j'assure surtout mon contrat** pour marquer des points.

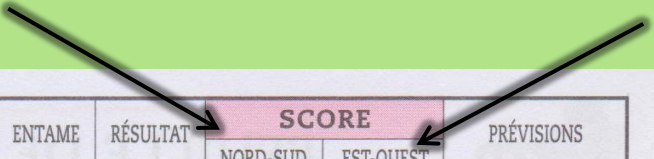
PETITS CONSEILS POUR PLUS DE CLARTÉ

Sur la feuille de marque et **avant le début** de la compétition

- **Remplacez les mentions :**

Nord-Sud par **EUX**

Est-Ouest par **NOUS**

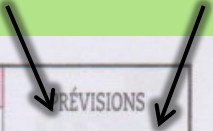


ETUI N°	VULNÉRABILITÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						NORD-SUD	EST-OUEST		
1	P								
2	NS								
3	EO								

- **Créez, à la place de prévision, les colonnes**

EUX

NOUS



ETUI N°	VULNÉRABILITÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						NORD-SUD	EST-OUEST		
1	P								
2	NS								
3	EO								

ETUI N°	VULNÉRABILITÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						NORD-SUD	EST-OUEST		
1	P								
2	NS								
3	EO								
4	T								
5	NS								
6	EO								
7	T								
8	P								
9	EO								
10	T								
11	P								
12	NS								
13	T								
14	P								
15	NS								
16	EO								

0 à 10 = 0	370 à 420 = 9	1750 à 1990 = 18
20 à 40 = 1	430 à 490 = 10	2000 à 2240 = 19
50 à 80 = 2	500 à 590 = 11	2250 à 2490 = 20
90 à 120 = 3	600 à 740 = 12	2500 à 2990 = 21
130 à 160 = 4	750 à 890 = 13	3000 à 3490 = 22
170 à 210 = 5	900 à 1090 = 14	3500 à 3990 = 23
220 à 260 = 6	1100 à 1290 = 15	4000 + = 24
270 à 310 = 7	1300 à 1490 = 16	
320 à 360 = 8	1500 à 1740 = 17	

3 - CALCUL DES POINTS

A l'issue des 14 donnes, vous vous réunissez avec vos partenaires pour comparer les scores obtenus.

Pour cela, vous lisez les résultats **donne par donne** sur les **2 feuilles de la même équipe**

EXEMPLE : **donne 1 :**

table 1 Nous 420

table 101 Eux 420

Différence 0 : « PAYÉ »

inscrire 0 pour Nous et pour Eux

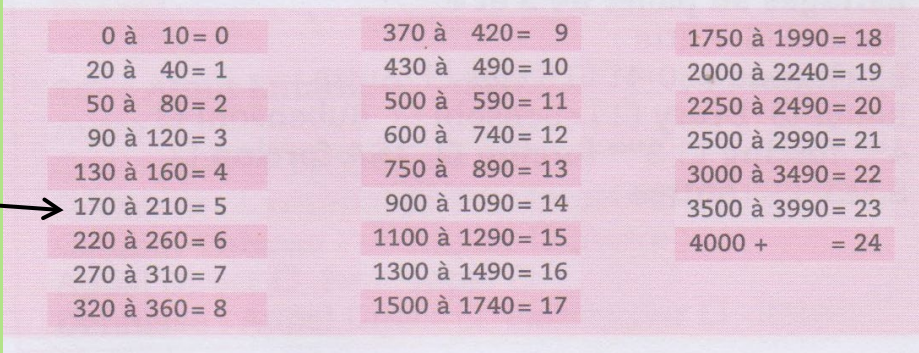
donne 2 :

table 1 Nous 100

table 101 Nous 110

Total 210 pour Nous

Pour trouver le résultat,
il faut se référer au barème
figurant sur la feuille de score



0 à 10 = 0	370 à 420 = 9	1750 à 1990 = 18
20 à 40 = 1	430 à 490 = 10	2000 à 2240 = 19
50 à 80 = 2	500 à 590 = 11	2250 à 2490 = 20
90 à 120 = 3	600 à 740 = 12	2500 à 2990 = 21
130 à 160 = 4	750 à 890 = 13	3000 à 3490 = 22
170 à 210 = 5	900 à 1090 = 14	3500 à 3990 = 23
220 à 260 = 6	1100 à 1290 = 15	4000 + = 24
270 à 310 = 7	1300 à 1490 = 16	
320 à 360 = 8	1500 à 1740 = 17	

Résultat inscrire **5 IMP** pour Nous

FEUILLE DE MARQUE MODIFIÉE

Barème IMP

ETUI N°	VULNÉRABILITÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						EUX	NOUS	EUX	NOUS
1	P								
2	NS								
3	EO								
4	T								
5	NS								
6	EO								
7	T								
8	P								
9	EO								
10	T								
11	P								
12	NS								
13	T								
14	P								
15	NS								
16	EO								

Résultat
en IMP

0 à 10 = 0	370 à 420 = 9	1750 à 1990 = 18
20 à 40 = 1	430 à 490 = 10	2000 à 2240 = 19
50 à 80 = 2	500 à 590 = 11	2250 à 2490 = 20
90 à 120 = 3	600 à 740 = 12	2500 à 2990 = 21
130 à 160 = 4	750 à 890 = 13	3000 à 3490 = 22
170 à 210 = 5	900 à 1090 = 14	3500 à 3990 = 23
220 à 260 = 6	1100 à 1290 = 15	4000 + = 24
270 à 310 = 7	1300 à 1490 = 16	
320 à 360 = 8	1500 à 1740 = 17	

- Continuez ainsi pour chaque donne,
- Faire le total des points obtenus par chaque équipe.
- Vous obtenez le résultat du match.
- Vérifier avec le responsable de l'autre équipe que vous trouvez les mêmes résultats.
- Si le match se joue en 2 mi-temps, les résultats de chaque mi-temps s'additionnent pour obtenir le résultat du match.

CALCUL DU RÉSULTAT D'UN MATCH (ou d'une mi-temps)

L'ÉQUIPE A (NOUS) compare ses 2 feuilles de marque

ETU N°	VENUE/ALLÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						EUX	NOUS	EUX	NOUS
1	P	4C	E	3P	=	420		0	0
2	NS	2P	N	AC	=		110		5
3	EO	3SA	O	8T	+1	630		1	
4	T	1SA	S	4C	=		90	1	
5	NS	6P	E	AK	-1		50		11
6	EO	4P	N	3C	-1	50		6	
7	T	5T	E	AP	=	600			2
8	P	3SA	S	DP	+1		430	0	0
9	EO								
10	T								
11	P								
12	NS								
13	T								
14	P								
15	NS								
16	EO								

ETU N°	VENUE/ALLÉ	CONTRAT FINAL	PAR	ENTAME	RÉSULTAT	SCORE		PRÉVISIONS	
						EUX	NOUS	EUX	NOUS
1	P	4C	E	3P	=		420	0	0
2	NS	2P	N	AC	-1		100		5
3	EO	3SA	O	VP	=		600	1	
4	T	2T	N	RC	+2	130		1	
5	NS	4P	E	AK	+1		450		11
6	EO	3P	N	3C	=	170		6	
7	T	3SA	E	2P	+2		660		2
8	P	4C	S	DP	=	420		0	0
9	EO								
10	T								
11	P								
12	NS								
13	T								
14	P								
15	NS								
16	EO								

0 à 10=0	370 à 420=9	1750 à 1990=18
20 à 40=1	430 à 490=10	2000 à 2240=19
50 à 80=2	500 à 590=11	2250 à 2490=20
90 à 120=3	600 à 740=12	2500 à 2990=21
130 à 160=4	750 à 890=13	3000 à 3490=22
170 à 210=5	900 à 1090=14	3500 à 3990=23
220 à 260=6	1100 à 1290=15	4000 + =24
270 à 310=7	1300 à 1490=16	
320 à 360=8	1500 à 1740=17	

0 à 10=0	370 à 420=9	1750 à 1990=18
20 à 40=1	430 à 490=10	2000 à 2240=19
50 à 80=2	500 à 590=11	2250 à 2490=20
90 à 120=3	600 à 740=12	2500 à 2990=21
130 à 160=4	750 à 890=13	3000 à 3490=22
170 à 210=5	900 à 1090=14	3500 à 3990=23
220 à 260=6	1100 à 1290=15	4000 + =24
270 à 310=7	1300 à 1490=16	
320 à 360=8	1500 à 1740=17	

Donne 1 : EUX 420 NOUS 420
0 pour EUX 0 pour NOUS 0 IMP

Donne 2 : NOUS 110 NOUS 100
210 pour NOUS soit 5 IMP pour Nous

Donne 3 : EUX 630 NOUS 600
30 pour EUX soit 1 IMP pour Eux

Donne 4 : NOUS 90 EUX 130
40 pour EUX soit 1 IMP pour EUX

Donne 5 : NOUS 50 NOUS 450
500 pour NOUS soit 11 IMP pour Nous

Donne 6 : EUX 50 EUX 170
220 pour EUX soit 6 IMP pour Eux

Donne 7 : EUX 600 NOUS 660
60 pour NOUS soit 2 IMP pour Nous

Donne 8 : NOUS 430 EUX 420
10 pour NOUS soit 0 IMP

SUR CES 8 DONNES :

NOUS : 0+5+11+2 + 0 = 18 IMP

EUX : 0+1+1+6 + 0 = 8 IMP

L'ÉQUIPE A GAGNE 18 à 8

DERNIÈRE ÉTAPE

Elle est effectuée **par l'arbitre** qui transforme les points **IMP** en points de victoire (**PV**) selon le barème suivant :

Dans notre exemple l'équipe A gagne 18 à 8 en IMP , soit un écart de **10 points**

Le résultat affiché sera de
13,43 à 6,57



IMP	PV	IMP	PV
0	10,00 - 10,00	25	16,97 - 3,03
1	10,39 - 9,61	26	17,16 - 2,84
2	10,77 - 9,23	27	17,34 - 2,66
3	11,14 - 8,86	28	17,51 - 2,49
4	11,50 - 8,50	29	17,68 - 2,32
5	11,85 - 8,15	30	17,84 - 2,16
6	12,18 - 7,82	31	18,00 - 2,00
7	12,51 - 7,49	32	18,15 - 1,85
8	12,83 - 7,17	33	18,30 - 1,70
9	13,14 - 6,86	34	18,44 - 1,56
10	13,43 - 6,57	35	18,58 - 1,42
11	13,72 - 6,28	36	18,71 - 1,29
12	14,00 - 6,00	37	18,84 - 1,16
13	14,28 - 5,72	38	18,97 - 1,03
14	14,54 - 5,46	39	19,10 - 0,90
15	14,80 - 5,20	40	19,22 - 0,78
16	15,05 - 4,95	41	19,33 - 0,67
17	15,29 - 4,71	42	19,44 - 0,56
18	15,52 - 4,48	43	19,55 - 0,45
19	15,75 - 4,25	44	19,66 - 0,34
20	15,97 - 4,03	45	19,76 - 0,24
21	16,18 - 3,82	46	19,86 - 0,14
22	16,39 - 3,61	47	19,96 - 0,04
23	16,59 - 3,41	48	20,00 - 0,00
24	16,78 - 3,22		

DERNIÈRES RECOMMANDATIONS

En cas de litige (entame hors tour, contestation des résultats d'une donne, renonce etc..)

FAITES APPEL À L'ARBITRE

N'entamez jamais de discussion avec vos adversaires, c'est une source de conflit donc d'énervement et de perte de concentration.

L'arbitre doit être considéré comme une aide et non comme un censeur

Comme au club, il faut bien vérifier le résultat de chaque donne sur la bridgemate:

- Contrat (quel contrat et par qui),
- le résultat obtenu,
- le score.

Une fois validées, ces informations ne sont modifiables que par l'arbitre et après accord des 4 joueurs présents à la table.