

LA VALEUR DES AS DANS LE COMPTE DES POINTS

Joël Bradmetz 2015

Le compte des points d'une main ressemble beaucoup au caddie des courses, on y trouve de tout et sa valeur totale correspond à une infinité de compositions différentes. C'est la compression ultime de l'information contrainte par l'austérité du langage des enchères.

Il existe trois grands types de comptes : les points d'honneur (*PH*), les points qui amalgament les honneurs et la distribution (*PHL*) et les points dits de soutien qui réévaluent la main quand un fit est acquis (*PHS*), et de nombreuses façons de les nommer et de les coder : système *SEF* et variantes de tel ou tel pédagogue, systèmes *Charles-Gigault*, *Kaplan-Rubens*, *Zar*, etc. Chaque paire de haut niveau a son système qui n'est jamais entièrement expliqué, d'autant qu'on peut cacher certaines dispositions sous la rubrique du *jugement*.

Le compte des points a deux types de fonctions qui n'ont pas les mêmes contraintes:

1) renseigner le partenaire sur la force de la main, et 2) aider à prendre la décision finale : passer, contrer ou surenchérir. Ainsi, un robot qui prend ses décisions finales avec un échantillon de mains simulées en double mort (*double dummy solver*) est plus sensible à la précision de la description qu'à l'ajustement aux contrats. Pour les contrats à SA les PH sont robustes et très prédictifs de la réussite quand les jeux sont réguliers, pour les contrats à la couleur, c'est plus compliqué.

Beaucoup d'auteurs dénoncent l'imprécision du compte simple:

$$A = 4; R = 3; D = 2; V = 1.$$

Les raisons en sont diverses et tiennent notamment à la dévalorisation des As et à la survalorisation des petits honneurs (en oubliant de plus les X et les 9). Nous présentons ici une méthode d'évaluation empirique de l'influence des As. Elle consiste simplement à répondre à la question suivante:

Les As ont-ils une influence sur la réussite d'un contrat en tenant constante la valeur de l'évaluation de la main en PHS ?

Nous avons évalué le contrat du palier de 4 (manche en majeure) sur 120 000 donnes aléatoires montrant 27 PHS dans la ligne. On extrait les pourcentages de réussite à ce seuil qu'on exige habituellement pour demander le contrat au palier de 4, et on les indexe au nombre d'As de la ligne déclarante. Nous comparons deux types de calcul des *PHS* : celui classique du *SEF* et le système *Zar* que nous avons rééchelonné pour le rendre comparable.

Voici les résultats, donnés en pourcentages. Le tableau croise les levées réalisées et le nombre d'As de la ligne; %R est le % de contrats de 4 réalisés (avec 10,11,12,ou 13 levées); Lev. est le nombre moyen de levées réalisées avec un nombre d'As donné :

	27 PHS selon le compte des points SEF										27 PHS selon le compte des points Zar									
	6	7	8	9	10	11	12	13	% R	Lev.	7	8	9	10	11	12	13	% R	Lev.	
0 As	1	16	47	31	5				5	9	12	39	43	6				6	9,2	
1 As	1	10	33	41	14	1			19	9,5	7	26	44	22	2			23	9,7	
2 As		3	20	42	27	8			35	10	3	16	42	31	8			39	10	
3 As		1	11	30	38	17	3		58	10,5	1	10	33	38	15	3		56	10,5	
4As			7	24	40	21	7	1	69	10,8		5	23	38	22	10	2	72	10,9	

Pourcentage de réussite des contrats joués avec 27 PHS en fonction du nombre d'As.

Observations.

- Il y a très peu de différences entre le compte SEF et le compte Zar.
- Les manches se demandent avec 35 à 40 % de réussite selon le contexte, on voit que cette contrainte est parfaitement respectée pour 27 PHS avec deux As dans la ligne, resp. 35% et 39%. Les chances de réussite d'un contrat au palier de 4 avec 27 PHS sont bien approximées avec une fonction de type :

$$\% \text{ de réussite} = 19 \times \text{nombre d'As}$$

- On voit que de façon presque linéaire chaque As compte pour une demi-levée (colonne Lev.), ce qui justifie une décote d'un point en dessous de 2 et une surcote identique au-dessus.
- Pour les chelems cet effet devient tellement sensible (d'où le Blackwood) que le compte des points n'a plus beaucoup de sens.
- Enfin, demander un contrat au palier de 4 à 37% avec 27 PHS ne signifie pas que seulement 37% des contrats de 4 sont réussis puisqu'on en demande aussi beaucoup avec 28, 29, 30, 31 PHS et parfois plus.

Conséquences.

L'équilibre est atteint avec 2 As dans la ligne, reportons dans un nouveau tableau les % de réussite du contrat de 4 avec 27 PHS en fonction des As, pour la ligne Nord-Sud.

Les colonnes sont affectées à Nord, les lignes à Sud.

Dans la partie gauche, le tableau donne le % de réussite des contrats en fonction du nombre d'As des joueurs.

Dans la partie centrale, le tableau donne le bonus-malus (en PHS) qui devrait être appliqué à la ligne en fonction des As des deux joueurs, de façon à refléter la vraie valeur de leur jeu.

La partie droite donne cette valeur pour chaque joueur, cumulée, elle respecte la pénalité globale.

	nombre d'As de Nord							nombre d'As de Nord							bonus-malus de Nord				
	0	1	2	3	4			0	1	2	3	4			-1	0	1	2	3
0	5	19	35	58	69		0	-2	-1	0	1	2		-1	-2	-1	0	1	2
1	19	35	58	69			1	-1	0	1	2			0	-1	0	1	2	
2	35	58	69				2	0	1	2				1	0	1	2		
3	58	69					3	1	2					2	1	2			
4	69						4	2						3	2				
	% de réussite des contrats							bonus-malus de la ligne							bonus-malus de la ligne				

Application pratique simple :

Sans As, un joueur ôte un point à son total PHS.

Avec un As il ne fait rien.

Il ajoute un point par nombre d'As supérieur à 1 dans sa main, soit 1,2,3 pour 2,3 et 4 As. Le total de la ligne respecte ainsi les cases du tableau.

27 PHS sans As en valent 25 et donnent 36% de réussite d'un contrat au palier de 3.

27 PHS avec 1 As en valent 26 et donnent 57% de réussite au palier de 3 et 15% au palier de 4.

27 PHS avec 2 As en valent 27 et donnent 35% de réussite au palier de 4.

27 PHS avec 3 As en valent 28 et donnent 58% de réussite au palier de 4.

27 PHS avec 4 As en valent 29 et donnent 69% de réussite au palier de 4 et 29% au palier de 5.

Validation

Nous avons fait jouer 5000 donnes à un programme (personnel) contre lui-même en le limitant aux enchères, les scores étant calculés non pas d'après le résultat du jeu de la carte mais simplement en référence au *par* de la donne et aux meilleurs contrats auxquels chaque joueur peut prétendre dans chaque couleur, calculés par DDS.

Le résultat est sans appel : la cotation des As telle qu'elle est préconisée ci-dessus apporte un gain de 0,2 IMP par donne.

Remarques:

La décision finale est presque toujours validée par une évaluation conduite par DDS et l'apport des As intervient surtout dans les phases préliminaires et intermédiaires des enchères.

La prise en compte des As peut naturellement interagir avec d'autres composantes de tel ou tel compte de points qui les apprécierait indirectement et moduler la valeur obtenue ci-dessus.

Vous pouvez évaluer et tester des modifications de vos systèmes de comptes de points sur des dizaines de milliers de donnes aléatoires en quelques secondes avec le logiciel ScanPoints en téléchargement libre sur

<https://www.scanbridge.net>.

Vous trouverez dans l'aide du logiciel une analyse originale de la validité prédictive élevée des différents comptes. Leurs limites tiennent à ce qu'ils ne prennent pas en compte de façon suffisante et rigoureuse le caractère amical ou inamical de l'adversaire, ils n'en ont qu'une approche statistique alors qu'un DDS fournit une analyse parfaite au cas par cas et un résultat statistique amélioré avec une analyse Monte-Carlo.