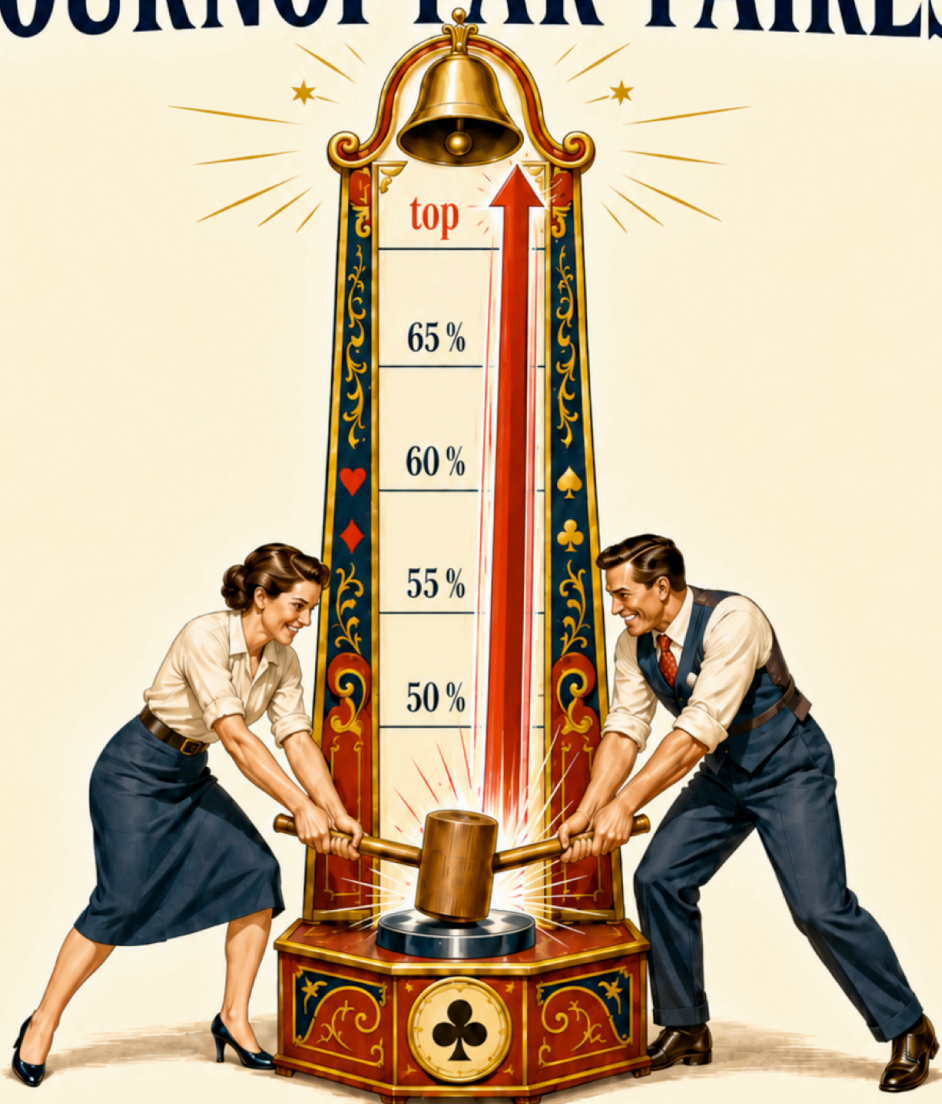


COLLECTION SURCONTRE



STRATÉGIE DU TOURNOI PAR PAIRES



ANDREW ROBSON

Table des matières

Avant-propos à l'édition française	9
Mode d'emploi	10
1. Le tournoi par paires	12
2. L'influence du score	14
3. Un zéro n'est qu'un zéro	16
4. Aller droit au but rapporte	18
5. Ne demandez pas de manches tendues	20
6. Ne mettez pas de sucre sur le miel	22
7. Fit 4-4 : 4♥/♠ ou 3SA ?	24
8. Quand faire un Stayman (ou pas) ?	26
9. Fit 5-3 : 4♥/♠ ou 3SA ?	28
10. Longue majeure : 4♥/♠ ou 3SA ?	30
11. Évitez 5♣/♦	32
12. Ne demandez pas les chelems tangents	34
13. Quel chelem demander ?	36
14. Réfléchissez avant de nommer un contrôle	38

15. Réfléchissez avant de faire une proposition de manche	40
16. Assurez vos partielles	42
17. La vulnérabilité à bas paliers	44
18. Vulnérabilité et enchères de sacrifice	46
19. Quand faire un sacrifice ?	48
20. Les quatre situations de vulnérabilité	50
21. Volez et évitez d'être volé	52
22. Soutenez votre partenaire une seule fois	54
23. Évitez la dernière devine	56
24. Le rebond	58
25. Aidez votre partenaire par vos enchères	60
26. Prenez des risques pour indiquer la bonne entame	62
27. Contrez les enchères artificielles : le Stayman	64
28. Contrez les enchères artificielles : les Texas	66
29. La bataille des partielles	68
30. Réveillez systématiquement	70
31. Perturbez le 1SA adverse	72
32. Sachez contrer les enchères compétitives	74
33. Sachez transformer en pénalité le contre d'appel du partenaire	76
34. Définissez votre objectif de levées (qui peut être différent de votre contrat)	78
35. Quand vous jouez le contrat du champ	80
36. Quand vous jouez un contrat hors-champ	82
37. Si tout va bien, soyez prudents !	84

38. Si tout va mal, soyez audacieux !	86
39. Dans un contrat normal, limitez la chute	88
40. Dans un contrat de sacrifice, la réussite du contrat adverse est une hypothèse de nécessité	90
41. La défense passive	92
42. Tactiques d'entame	94
43. Votre objectif de levées n'est pas toujours de battre le contrat adverse	96
44. N'empaillez pas un as !	98
45. Vous devez faire chuter une manche tendue	100
46. Contre 5♣ / ♦, entamez votre plus belle couleur	102
47. Contre un chelem à la couleur, entamez votre as	104
48. La fréquence des gains prime sur leur montant	106
49. Jouez selon le champ et le paysage	108
50. Concentrez-vous sur la première et la dernière donne	110
Annexe : le concept d'ODR	113

Avant-propos à l'édition française

Je suis très heureux que ce livre ait été traduit et adapté avec autant de soin en français par les éditions Surcontre.

La plupart des parties de bridge en club se jouent en tournoi par paires, et pourtant très peu d'ouvrages ont été consacrés spécifiquement à cette forme particulière de marque, qui exige des stratégies et des tactiques très différentes de la partie libre ou du match par quatre.

J'espère que vous prendrez plaisir à lire ce livre et à voir vos 49 % se transformer en 59 % !

Andrew Robson

Donne 1

	♠ D 4 2	
	♥ 8 5 3	
	♦ R 7 6 3	
	♣ A D 10	
♠ 10 7 3		♠ A 9 8 5
♥ R V 9 4 2		♥ D 10 6
♦ 9 4		♦ 8 5
♣ R 9 2		♣ V 7 5 3
	♠ R V 6	
	♥ A 7	
	♦ A D V 10 2	
	♣ 8 6 4	

S donneur – Personne v.

S	O	N	E
1SA	P	3SA	P
P	P		

Contrat 3SA par S

Entame ♥ 4

Ouest entame du quatre de Cœur pour la dame d'Est. Vous laissez passer, puis vous prenez le retour du dix de Cœur, Ouest fournissant le deux : les Cœurs adverses sont donc presque certainement 5-3.

Planifiez le jeu (a) en match par quatre, (b) en tournoi par paires.

(a) Vous avez sept levées de tête. Attaquer Pique serait fatal : les adversaires prendraient de l'as et encaisseraient trois Cœurs, une de chute assurée. Pour réussir, il faut gagner deux levées de plus sans en céder aucune, et le seul espoir est de jouer Trèfle en trouvant le roi et le valet chez Ouest.

C'est la ligne du match par quatre, où seul compte le contrat : une chute d'un de plus n'y pèse presque rien.

Vous jouez donc petit vers le dix de Trèfle du mort et, si l'impasse réussit, vous rentrez en main pour rejouer vers la dame. Une fois sur quatre environ, Ouest détient le roi et le valet : vous faites neuf levées. Les trois autres fois, l'impasse perdante offre une sixième levée à la défense et vous chutez d'une levée de plus.

(b) En tournoi par paires, il faut au contraire jouer les Piques et non les Trèfles : ils assurent toujours 8 levées. Trois fois sur quatre vous y gagnez, 8 levées au lieu de 7 ; une fois sur quatre seulement vous y perdez, 8 au lieu de 9. Car ici, ce qui compte est la fréquence à laquelle votre ligne gagne, non l'ampleur du gain.

Le tournoi par paires

En club, on joue presque toujours en tournoi par paires, plus facile à organiser que le match par quatre. On écrit pourtant peu sur ce qui en distingue la stratégie.

Tout tient au mode de calcul du score. Sa valeur absolue ne compte pas : seule compte sa valeur relative, celle de votre camp face aux paires assises dans votre direction aux autres tables.

Vous êtes en Nord-Sud. Avec les mêmes cartes, Nord-Sud réalise neuf levées à 3SA aux autres tables, soit 400 points. Vous en faites dix : cette surlevée vous vaut 430 points, un écart minime en match par quatre (ou en partie libre) ; ici, elle vous donne le top, le même top que treize levées ou que 7SA surcontré gagné.

De même, chuter d'une seule levée vous vaut le zéro complet, exactement comme si vous chutiez de 9.

Si tout le monde joue 3SA, le « 3 » n'a plus d'importance : passer de neuf à dix levées compte autant que de huit à neuf, ou de sept à huit. Considérez que vous jouez simplement « Sans-Atout ».

Donne 5

	♠ A 7	
	♥ A 7 5 3	
	♦ 7 6 4 2	
	♣ 10 9 3	
♠ V 10 9 6		♠ 8 5 4
♥ 10 8		♥ R V 9 6
♦ 8 5 3		♦ D V 10 9
♣ A D 7 6		♣ R 4
	♠ R D 3 2	
	♥ D 4 2	
	♦ A R	
	♣ V 8 5 2	

S donneur – Personne v.

S	O	N	E
1SA	P	P	P

Contrat 1SA par S

Entame ♠V

Sur notre donne, Nord passe sagement sur 1SA et le déclarant doit faire preuve d'une bonne technique ne serait-ce que pour réaliser sept levées.

Il prend l'entame du ♠V d'Ouest avec l'as du mort et s'attaque immédiatement (et c'est crucial) aux Trèfles. Ouest prend le ♣10 avec la dame et rejoue le ♠10.

Après avoir pris de la dame de Pique, le déclarant rejoue un petit Trèfle ; Est prend du roi le ♣9 de Nord et switche à Carreau par la dame (les Piques sont sans issue à ce stade alors qu'il a 2 levées à Carreau et une reprise à Cœur). Le déclarant prend du roi et joue un troisième tour de Trèfle. Ouest prend et rejoue le cinq de Carreau pris de l'as du déclarant qui encaisse son valet de Trèfle, tire le roi de Pique et l'as de Cœur pour 7 levées durement gagnées.

Ne demandez pas de manches tendues

Votre partenaire ouvre de 1SA et vous décidez de ne pas chercher la manche. Il joue brillamment, les cartes sont bien placées : neuf levées. En équipes ou en partie libre, vous penseriez : « Dommage, nous n'avons pas dit 3SA, nous aurions marqué la prime de manche. »

En tournoi par paires, 1SA+2 vous vaudra un quasi-top, devant toutes les paires qui ne font que 1SA+1. Marquer 150 (50 de partielle + 100 de levées) contre leur 120 (50 de partielle + 70 de levées) vaut exactement autant que 400 (300 de manche non vulnérable + 100 de levées) contre leur 120. Il suffit de battre leur score : l'écart n'a aucune importance.

Morale : ne forcez pas les manches tendues. Comme le dit l'expert américain Jeff Meckstroth, « en tournoi par paires, il n'y a pas de prime de manche ». Dans les faits, c'est vrai.

Sur l'ouverture de 1SA (15-17 H), ne cherchez pas la manche avec 8 H plats. Le partenaire a le plus souvent 15 H, plus rarement 17. Et même avec 17, la manche peut ne pas être là ; si un peu de chance et de technique donnent neuf levées, 1SA+2 fera un très bon score.

Exercice : que répondez-vous à 1SA ?

- (a) ♠ V 8 6 2 ♥ R V 7 ♦ D 4 2 ♣ V 6 4
(b) ♠ 8 7 ♥ D 7 3 2 ♦ A V 7 4 ♣ V 10 3
(c) ♠ D V 9 ♥ V 10 8 ♦ R V 10 4 2 ♣ 10 8

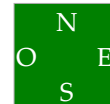
(a) Passe. Beurk ! Un 8 H si stérile (aucune longueur, aucun intermédiaire, aucune séquence) que je passerais aussi en match par quatre.

(b) Passe. Un peu mieux, à peine : valet-dix de Trèfle valent plus qu'un point et il y a deux couleurs quatrièmes. En match par quatre, je dirais 2♣ (Stayman). Mais là encore, passe en tournoi par paires.

(c) 3SA. Quel superbe 8 H : une belle couleur cinquième, d'excellents intermédiaires et des séquences. Il vaut un saut à 3SA dans toutes les formes de bridge.

Donne 18

♠ 10 8 4	♠ 9 6 2	♠ D
♥ R 8 5	♥ A D V 6 2	♥ 7 3
♦ A V 8 4	♦ 9 6 2	♦ D 10 5
♣ D V 4	♣ R 5	♣ A 10 9 7 6 3 2



♠ A R V 7 5 3
♥ 10 9 4
♦ R 7 3
♣ 8

E donneur – NS v.

E	S	O	N
3♣	3♠	4♣	4♠
P	P	P	

Contrat 4♠ par S

Entame ♣ D

4♠ était raisonnable et 5♣ contrés n'auraient pas coûté cher. Mais avec 21 points en Nord-Sud, je doute que beaucoup de joueurs du tournoi aient déclaré 4♠.

Est-Ouest a joué pour la chute. Sur l'entame de la dame de Trèfle, le déclarant a joué petit du mort, mais Est, s'attendant à ce qu'il n'ait qu'un seul Trèfle, a judicieusement pris de l'as pour attaquer Carreau, voyant la menace des Cœurs au mort. Et il a brillamment joué la dame.

Persuadé qu'Est détenait dame, valet et une petite carte à Carreau, le déclarant a fourni petit. Est a alors pu rejouer un deuxième Carreau : Ouest a pris du valet, a encaissé l'as, puis, coup de grâce, a rejoué un quatrième Carreau. Est a coupé de la dame d'atout, transformant le dix de Pique d'Ouest en cinquième levée de la défense... et en top !

Vulnérabilité et enchères de sacrifice*

À haut palier, les décisions en enchères compétitives dépendent étroitement de la vulnérabilité. Prenez le cas d'un sacrifice contre une manche adverse.

Votre vuln.	Leur vuln.	Leur score (pour 4♠)	Chutes contrées supportables
Non	Non	420	2 (300)
Non	Oui	620	3 (500)
Oui	Non	420	1 (200)
Oui	Oui	620	2 (500)

Vous préférez être non vulnérable, puisque vos chutes contrées ne valent que 100, 300, 500 ou 800 points. Mais celle des adversaires compte tout autant : vous les préférez vulnérables, leur manche réussie valant alors 620 points, et non 420.

Voici maintenant ce qui va peut-être vous surprendre. Michael Rosenberg résume sa philosophie du sacrifice en tournoi par paires d'un seul mot : JAMAIS. Pour qu'un sacrifice y soit rentable, trois conditions doivent être réunies :

1. Les adversaires doivent réussir leur manche. Sinon, vous aurez commis la redoutable « crème renversée ».
2. Votre sacrifice ne doit pas coûter plus que la valeur de leur manche.
3. Le champ, c'est-à-dire les paires qui détiennent les cartes de vos adversaires, doit lui aussi déclarer la manche. Il ne sert à rien de se sacrifier pour -300 et de voir une colonne de -170 aux autres tables.

En règle générale, pour bien marquer contre une manche adverse, il faut la faire chuter, non se sacrifier.

** Enchère à un niveau où on sait qu'on va chuter mais en espérant concéder moins de points aux adversaires.*

Donne 42

♠ 10 9 7	♠ A R D	♠ V 5 4 3
♥ A D 9 6	♥ R 10 7 2	♥ 8 3
♦ D 8	♦ 10 5 4	♦ 9 7 6 2
♣ R V 8 4	♣ 10 6 5	♣ 9 7 2
	<div> <div>N</div> <div>O S E</div> </div>	
	♠ 8 6 2	
	♥ V 5 4	
	♦ A R V 3	
	♣ A D 3	

S donneur – Personne v.

S	O	N	E
1SA	P	3SA ¹	P
P	P		

Contrat 3SApar S

Entame ♥ 6

1. Trop régulier pour un Stayman.

Sur l'entame classique (mais erronée) du six de Cœur, le déclarant laisse filer vers son valet, joue vers le dix, puis plus tard vers le roi : dix levées faciles.

L'entame du quatre de Trèfle – prise par le dix du mort – ne donnerait pas de meilleur résultat.

L'entame du dix de Pique offre au déclarant un parcours bien plus difficile, car elle ne donne rien.

Le déclarant jouera probablement un Carreau vers son dix à la deuxième levée : Ouest prend et rejoue un Pique.

Le déclarant pourrait avoir du mal à faire 9 levées ; il pourrait n'en faire que 8.

Dans les deux cas, cela rapportera un très bon score pour Est-Ouest.

Tactiques d'entame

Si le contrat s'annonce banal (1SA passe général, ou 1SA puis 3SA), péchez par excès de passivité : limiter les surlevées compte autant que faire chuter.

Exercice : qu'entameriez-vous contre 1SA-Passe général ?

- | | | | |
|--------------|------------|------------|-----------|
| (a) ♠ 10 9 2 | ♥ R V 9 6 | ♦ R 10 4 2 | ♣ V 6 |
| (b) ♠ A 3 | ♥ D V 8 2 | ♦ D 7 4 | ♣ V 8 5 3 |
| (c) ♠ A 9 2 | ♥ A D 10 4 | ♦ 8 3 2 | ♣ D 9 7 |

(a) ♠10. En paires, éviter de donner une levée est primordial. Avec une bonne couleur cinquième (♥RV972), entamez-la : céder une levée pour en gagner deux de longueur est un bon échange ; la céder pour n'en gagner qu'une ne l'est pas. Évitez donc les couleurs quatrièmes dépareillées. Le dix de Pique ne donne presque rien et peut même établir la couleur du partenaire ; à 1SA, vous aurez le temps de basculer vers la bonne couleur rouge.

(b) ♥D. La séquence à Cœur en fait un meilleur choix que les mineures sans relief, d'autant qu'on préfère entamer d'une majeure : le mort n'aura pas de majeure cinquième (pas de Texas ni de Stayman), mais peut avoir une mineure cinquième. Le deux (quatrième meilleure) ou la dame de Cœur ? La dame évite d'offrir une levée à bon compte sur bien des positions ; les Italiens la privilégient depuis DV sans le dix ni le neuf. Bonne raison d'en faire autant !

(c) ♦8. Ultra-passif. Une entame à Cœur donne trop souvent une levée, et vous aurez tout le temps de les encaisser plus tard, du côté du partenaire si besoin. Sur le choix de la carte : pas la deuxième meilleure d'une misère troisième, elle paraît trop basse ; jouez franchement le huit, top of nothing, pour que le partenaire sache que vous n'avez pas d'honneur.

Les mêmes tactiques passives sont payantes contre un 3SA normal. Par exemple, après 1SA-3SA.