

Match par quatre – Comportement du compétiteur

Coût de l'erreur en match par quatre:

— Donner 1 surlevée 2 surlevées	1 Imp 2 Imp
— Gagner 1 partielle en mineure à la place d'1 Majeure ou SA	1 Imp
— Laisser jouer 1 partielle alors que vous avez 1 petit contrat gagnant ▶ leur contrat gagne: ▶ leur contrat chute de 1:	5 Imp 2 Imp
— Oublier de contrer un contrat adverse: ▶ qui chute de 1 ▶ qui chute de 2 ▶ qui chute de 3	2/3 Imp 5/7 Imp 8/11 Imp
— Donner ou chuter une partielle	5 Imp
— Contrer une partielle adverse qui gagne	8/11 Imp
— Chuter de 3 contrés contre une partielle adverse	9/12 Imp
— Oublier une manche nv / vuln.	6/10 Imp
— Ne pas trouver la bonne défense à 2 de chute nvuln. Contre une manche ou un chelem vulnérable	8/14 Imp
— Donner ou chuter une manche nv / vuln.	10/12 Imp
— Donner un petit chelem nv / vuln.	14/17 Imp
— Donner ou chuter un grand chelem nv /vuln.	17/20 Imp

1/ Le choix des contrats partiels

Contrat	=	+ 1	+ 2	+ 3
SA	90	120	150	180
Majeure	80	110	140	170
Mineure	70	90	110	130

• Pour marquer un point Imp, la différence minimum est de 20. Les marques partielles en Majeure et à SA sont donc équivalentes pour un nombre égal de levées.

• La partielle en mineure coûte 1 Imp à nombre de levées égales (différence de 20/40), mais ne coûte presque rien si vous réalisez une levée supplémentaire.

• Si vous jouez une partielle à SA qui chute, alors qu'un contrat plus tranquille à la couleur Majeur ou mineur gagnait, votre perte sera de 5 Imp. Jouez donc à 5 contre 1 en choisissant le contrat à la couleur.

2/ Le contre des partielles

Le contre d'une partielle en match par quatre est interdit: c'est presque vrai.

L'oubli du contre pour une petite chute fera perdre 3 Imp. En revanche, la partielle contrée et réussie

se traduit par une catastrophe de - 10 Imp.

- Prudence pour contrer les partielles qui peuvent donner la manche: au moins 4 atouts au niveau de 3, 5 atouts au palier de 2 et des levées de tête dans des couleurs courtes.
- Possibilité de contrer des partielles qui ne donnent pas la manche. La perte du contrat en cas de réussite du contrat est faible: $2T \times X = 180$; $2T = 90$ soit 3 Imp.

3/ La loi de Vernes

Dans les enchères compétitives, lorsque les points entre les deux lignes sont dans une fourchette 17/23 H, la défense contre un contrat adverse doit s'effectuer avec un nombre d'atouts dans votre ligne correspondant à la hauteur du contrat: la défense à 4 P contre 4 C nécessite 10 cartes à P.

4/ Les surenchères compétitives

2 de chute contrés (- 500) contre 1 SA font perdre 9 Imp.

Donc interventions, réveils et surenchères évidents. Appliquez la Loi de Vernes.

5/ Les compétitives à haut palier

Dans les séquences du type suivant, Est est amené à prendre une décision délicate: soit de laisser jouer la manche adverse, soit de défendre à 4 P.

Par hypothèse, on suppose que vos adversaires prennent la décision opposée à la vôtre.

NS vulnérable.

♠	D1064	S	O	N	E
♥	4	1 C	1 P	4 C	?
♦	AR62				
♣	9852				

En fait, vous ne savez pas si 4 C et/ou 4 P gagnent ou chutent. Votre choix de passer ou de surenchérir peut amener les pertes ou les gains suivants:

Vous dites 4 P, les adversaires laissent vos partenaires jouer 4 C:

1	4 C = et 4 P =	$620 + 420 = 1060$	➔	+ 14 Imp
2	4 C - 1 et 4 P =	$420 - 100 = 320$	➔	+ 8 Imp
3	4C - 1 et 4 P - 1	$-100 \text{ et } - 50 = -150$	➔	- 4 Imp
4	4 C = et 4 P - 1	$620 - 50 = 570$	➔	+ 11 Imp

La mauvaise décision vous fait perdre seulement 4 Imp et la bonne vous rapporte 8, 11 ou 14.

La surenchère minimise la perte potentielle maximale sur la donne: prendre une assurance à 4 P, la prime d'assurance à payer est de 4 Imp.

« Je veux bien perdre parfois 4 Imp pour éviter d'en perdre 14 de temps en temps ». La vulnérabilité relative est un élément déterminant.

Adages:

- **Le palier de 5 appartient aux adversaires**
- **On ne défend pas rouge contre vert.**

6/ Le « passe Forcing »

Exemple, le camp N/S vulnérable, majoritaires en points H, demande la manche à 4 C en pleine attaque. Est a choisi de défendre à 4 P, posant un problème à S: doit-il contrer 4 P, surenchérir à 5 C ou bien passer?

S	O	N	E
1 K	1 P	2 C	3 P
4 C	—	—	4 P
?			

Le « passe Forcing » est une technique qui aide votre partenaire à prendre la bonne décision dans les enchères compétitives à haut palier. Elle consiste, quand votre camp est clairement en attaque à donner un sens conventionnel à votre enchère de « passe » si la parole revient à votre partenaire.

	A	B	C
♠	5	95	84
♥	AV87	D852	DV7
♦	RDV875	R1075	RV974
♣	A3	AR5	AR2

Par convention, le sens donné aux 3 enchères de S sera le suivant:

- La surenchère à 5 C indique une belle main avec des valeurs distributionnelles qui permettent à S de vraiment penser à gagner 5 C. (A)
- Le X indique une main plate et sans doute minimum avec laquelle S n'envisage pas du tout de gagner 5 C si N n'a rien de plus promis par l'enchère de 2 C. (B)
- Le « passe Forcing » est la 3ème voie qui transfère à N la décision. Dans ce cas, S possède une main non minimum, souvent avec 2 perdantes directes dans la couleur adverse. N est obligé de faire une enchère: X, Blackwood ou cuc-bid de contrôle. (C).

7/ Le jeu de la carte en flanc

La surlevée ne coûtant qu'un seul point Imp, le but de tout de quatre est de faire chuter le déclarant par tous les moyens: entame offensive, contre-attaque agressive, hypothèse de nécessité sur les cartes du partenaire, du déclarant, quitte à donner 1 surlevée ou 2.

8/ Le jeu du déclarant

A l'inverse du jeu en flanc, l'objectif du déclarant sera de réaliser son contrat coûte que coûte, contre toutes distributions au détriment des levées de mieux.

Une levée de mieux rapporte 1 Imp

Une manche chutée par manque de précaution fait perdre de 10/12 Imp.

Le but quand cela est possible d'employer des managements de sécurité afin de réaliser 10 levées à 100 %.