


A qui appartient la donne ?

Votre Partenaire ouvre d'1♥ en Ouest et vous répondez 2♥. Nord réveille les enchères par 3♣. Quelle est votre décision en EST ?

O	N	E	S
1♥	-	2♥	-
-	3♣	?	

♠A109 **TPP /O/T**
 ♥D76
 ♦103
 ♣DV1097

♠764		♠D832
♥RV1083		♥A94
♦A64		♦R98
♣A4		♣862
	♠RV5	
	♥52	
	♦DV752	
	♣R53	

Très simple, le Passe est exclu, Tournoi par paires oblige. Laissez les adversaires jouer le contrat quand votre camp est majoritaire est une décision perdante à la marque. Vous échangez un 110 probable dans votre colonne contre un 110 dans la colonne adverse (partielle gagnée) ou un 100 dans votre colonne (partielle adverse chutée d'une). Vous avez donc le choix entre surenchérir ou surcontrer.

Bien au fait de la loi de Vernes, vous rejetez la surenchère à 3♥. Vous savez que toute surenchère est basée sur une plus - value distributionnelle et non sur un quelconque surplus de force en points d'honneur. Vous avez beau scrutez vos cartes, vous n'y voyez ni atout supplémentaire, ni singleton dans la couleur adverse, ni distribution bicolore à honneurs concentrés.

Il ne reste donc que le Contre, punitif, bien entendu, puisque le soutien à 2♥ a zoné votre main et vous posez ce carton sur la table avec détermination. Vous entamez atout et vous encaissez entre 200 et 500 pour un Top mérité.

En Match par 4, une telle décision relèverait de la « démence » ! Pourquoi ? Parce qu'il y a très peu à gagner et beaucoup à perdre.

Calculons. Vous décidez de passer sur 3♣ et le contrat chute d'une. Vous encaissez 100 points. Si dans l'autre salle, les adversaires sont autorisés à jouer 2♥, le camp adverse marque 110 points. Vous perdez donc 10 points soit zéro IMP. Le coup est « Payé » et ne vous coûte rien.

Si vous contrez 3♣ et que le coup chute d'une, vous marquez 200 points soit, à comparer aux 110 marqués par les adversaires, vous gagnez 90 soit 3IMP. Mais si, le contrat de 3♣ gagne, les adversaires marquent 670+110 points soit 780 points et une perte de 12 ou 13 IMP. Vous admettez que le risque est disproportionné et la sagesse est de laisser les adversaires chuter en paix les partielles .

Mais me direz- vous, n'est ce pas la même chose en TPP ? Si le contrat de 3T contré gagne, la marque de 670 équivaut à un zéro. Certes, mais la note de 100 dans votre colonne (3T moins un non contré) ou même pire, la note de 110 dans leur colonne (3T égal) au lieu des 110 que marquera la majorité du champ équivaldrait de toutes façons à une note très médiocre. Le risque est donc justifié. Les réflexions que nous inspirent donc cette donne peuvent être résumées ci dessous.

En Tournoi par paires, ne laissez pas les adversaires jouer «à l'œil » quand vous avez la majorité des points

En Match par 4, ne contrez pas les partielles (sauf la chute en main !)

Que ce soit en Match par quatre ou en Tournoi par paires, aucune surenchère ne doit être basée sur une force en points d'honneur .

Toute surenchère doit s'appuyer sur un argument distributionnel : 9ème atout, singleton dans la couleur adverse, bicolores à honneur concentrés

Ce qui précède constitue le premier volet d'une série consacrée à la question fondamentale pour les la marque en enchères compétitives “ A qui appartient la donne”. Concluons ce chapitre par une phrase d'Alain Lévy concernant le Tournoi par paires “ Il n'est pas facile de jouer contre des adversaires qui surenchérissent ou réveillent sans relâche. Leur action vous fait sortir du champ. Si vous baissez les bras, le combat est perdu d'avance. Rendez coup pour coup. Vous prendrez quelques zéros imprenables mais le bilan sera nettement positif.

Nota Bene

Au contrat de 2♥, vous gagnerez si vous trouvez la Dame d'atout ou plus simplement, en éliminant les couleurs, les unes après les autres, obligeant, in fine, l'adversaire à jouer atout.