

Atelier Compétitives et Jeu de Flanc

Atelier N° 8

Match par Quatre
Le Camp en Attaque

7 -12- 2012

Nous avons vu l'intérêt de connaître quelques managements de sécurité pour assurer nos contrats contre les mauvaises répartitions. Aujourd'hui nous abordons un second volet fondamental en match par Quatre, la prise de décision en enchères compétitives à haut palier. Ces décisions génèrent d'importants écarts en IMP et il faut s'attacher à comprendre leur fonctionnement et apprendre à les maîtriser. Ce fonctionnement est identique en TPP, à l'exception de la notion de prise d'assurance, spécifique au Match par Quatre et résultat direct du calcul du coût de l'erreur.

Décision compétitive à haut palier

S	O	N	E	IMP/S/T
1 ♠	2 ♥	4 ♠	?	

♠ 752
♥ DV104
♦ RD1097
♣ 9

N
W E
S



Fulvio Fantoni Monaco

Question
Comment savoir ?

Se poser trois questions

S	O	N	E	IMP/S/T
1 ♠	2 ♥	4 ♠	?	

1. Mon camp est il en *attaque* ?

OUI

NON

Je n'ai que 3 choix

2. Que vaut mon Jeu ?

Passé *Forcing*

Force
Distribution
Levées d'attaque
Levées de défense,
Sécurité distributionnelle
Vulnérabilité

Contre *punitif*

Surenchère

3. Quel est le coût de l'erreur ?



♠ 752
♥ DV104
♦ RD1097
♣ 9

N
W E
S

Le camp en attaque

Un camp est en attaque lorsqu'une force minimale de **23 H** est connue par les deux joueurs du camp.
En conséquence..... l'autre camp est en défense et ne pourra pas jouer le contrat gratuitement.



Tor Helness Monaco

Les trois choix du camp en attaque

Passer

Forcing, plutôt encourageant.

Contrer

Décourageant, les honneurs sont plutôt défensifs.

Surenchérir

Nos honneurs sont plutôt offensifs... ..singleton dans la couleur des adversaires, double Fit.....



Décision compétitive

IMP/S/T



Pierre Zimmerman
Monaco

Contrer ...
Passer
Surenchérir ?

S	O	N	E
1♥	1♠	2♠*	4♠
?			

Mon camp est en attaque
Le Partenaire promet 12H et +

Contre

= Je ne veux pas jouer un contrat au palier de 5



♠ D96
♥ RV653
♦ RV3
♣ D5

Ce contre est punitif mais Nord peut l'enlever avec des arguments distributionnels. Le contre transmet une information et *non un ordre*.

Sud a une main plate, plutôt faible avec des points perdus à Pique. La D♠ est une levée de défense plus utile pour faire chuter 4♠ que pour gagner 5♥.

Décision compétitive

IMP/S/T



Franck Multon
Monaco

Contrer ...
Passer
Surenchérir ?

S	O	N	E
1♥	1♠	2♠*	4♠
?			

Mon camp est en attaque
Le Partenaire promet 12H et +

5♦

= Je pense gagner mon contrat en attaque ou être bénéficiaire dans un sacrifice



♠ 83
♥ AR965
♦ AR743
♣ 9

Sud surenchérit à 5♦ pour permettre à son camp la découverte d'un double fit éventuel avec lequel le chelem sera possible si Nord a les bonnes cartes. Cette surenchère est faite dans l'espoir de gagner un contrat en attaque. Elle prend en compte le coût de l'erreur.

Décision compétitive IMP/S/T



Geir Hegelmo
Monaco

Contre ...
Passer ...
Surenchérir ?

S	O	N	E
1♥	1♠	2♠*	4♠
?			

Mon camp est en attaque
Le Partenaire promet 12H et +

Passé

= Je ne peux pas prendre la décision de surenchérir seul



♠V9
♥R9754
♦RD7
♣A74

Sud passe pour laisser Nord décider en fonction de son jeu. Ce passe est *encourageant* avec une main agréable pour surenchérir mais une distribution trop régulière pour le faire librement. Ce Passe est **Forcing** et Nord doit faire une action.



Claudio Nunes Monaco

Le Coût de l'erreur

Salle 1	Salle 2	EUX	NOUS	Résultat
5♥ -1	4♠ =	-100	+ 620	+ 11 imp
5♥* -1	4♠ =	-200	+ 620	+ 9 imp
5♥ -1	4♠ -1	-100	- 100	- 5 imp Assurance
5♥ =	4♠ =	+620	+ 650	+ 15 imp
5♥ =	4♠ -1	+100	+ 650	+ 11 imp

Au bridge, les décisions compétitives ne relèvent jamais du pifomètre.

Toute décision compétitive à haut palier s'appuie sur la **technique** et la prise en compte des trois questions ci-dessous :



- Quel est le Camp en attaque ?
- Que vaut mon jeu en force, distribution, levées d'attaque, levées de défense, sécurité distributionnelle, et vulnérabilité ?
- Quel sera le coût de l'erreur ?



Comment savoir si mon camp est en attaque ?

Un camp est en attaque chaque fois que les deux joueurs ont connaissance d'un minimum de 23H dans leur ligne, mais également lorsque la séquence est FM ou qu'un de deux joueurs a montré un jeu suffisamment fort pour que son Partenaire soit certain que son camp détient une large majorité de points. On peut citer :

- Les séquences 2 sur 1 du silence adverse : ex 1♠ passe 2♣/2♦/2♥/2SA
- Les ouvertures de 2♣ FI ou 2♦ FM
- Les enchères au palier de 3 après intervention du n°2
Ex : 1♠ 2♥ 3♣/3♦
- Les Fits majeurs forts de l'ouvreur



Certaines séquences promettent un minimum de points d'Honneurs

la définition du camp en attaque est aisée pour les deux parties :

✓ 1SA - 2♣ 2♥
passe - ?

$$1SA=15H + 2♣=8H = 23H .$$

Le Camp est en attaque . Le passe de l'Ouvreur d'1SA est **Forcing**.

✓ 2♦* - 2♠ 4♥
- - X

2♦* = 24H ou 9 LDJ + 4H de Nord. Le Répondant contre, **enchère décourageante**.

✓ 1♥ X 3SA* 4♠
- - ?

3SA* Truscott promet un 11/12H et 4 atouts . Le passe de l'Ouvreur est **Forcing**.