

# Atelier Compétitives et Jeu de Flanc

## 4 Règles du Match par 4



Atelier N° 17

3 -04- 2015

Cet Atelier est consacré aux règles spécifiques à adopter en Match par quatre pour y améliorer son score et plus particulièrement au **Jeu avec le Mort** et aux managements de sécurité.



## Comprendre la marque en IMP

Probabilités de réussite nécessaires à la demande d'un contrat

### Manche NV

45%

+ 6 IMP

-5 IMP

-2 IMP si la manche chutait de 2

....la manche verte rapporte 40% de moins que sa sœur rouge. Sa réussite doit tenir à une impasse maximum. En cas de doute, il faut rester circonspect.

### Manche V

34%

+10 IMP

-6 IMP

-3 IMP si la manche chutait de 2

....la manche vulnérable rapporte **beaucoup** pour une perte relativement faible. Elle doit être demandée à 1 chance sur 3 d'être gagnée. Si vous hésitez, demandez toujours la manche ! Ensuite, mettez tout en œuvre pour l'**assurer**.

### Petit Chelem NV

50%

V

### Grand Chelem NV

56%

V

....le petit chelem nécessite au moins 50% de chances de gain .  
Le grand chelem nécessite une forte probabilité de gain et on doit visualiser les 13 levées. D'après Patrice Marmion .... Le Cours de Bridge



## Jeu avec le Mort en IMP



J'ai 9 levées de tête.  
Mon objectif est d'en **assurer 12**.

S	N
2SA	6SA

IMP/S/T

♠ R62

♥ R75

♦ V764

♣ AR8

D♠ 

N	E
W	S

♠ A8

♥ AV8

♦ AR852

♣ DV3

## Jeu avec le Mort en IMP

IMP/S/T

**S** **N**  
2SA 6SA



### 1. Lutter contre la facilité

12 levées à la bataille 2♠+2♥+3♣+5♦  
et même 13, si l'impasse ♥ réussit !

### 2. Poser l'hypothèse de crainte

Répartition des Carreaux 4-0

### 3. Connaître le maniement de sécurité contre les ♦ 4-0 ?

♦ V764  
D1093  D1093  
♦ AR852

Le 2♦ vers le V♦ !  
OUEST défause: EST prend le V♦ et  
♦ AR8 permettent de capturer ♦ 1093  
EST défause, OUEST ne fait que la D♦

### 4. Appliquer la sécurité dans le contexte de la donne

Ce maniement **assure** 4 levées de ♦ jamais 5 et ne procure donc que 11 levées. On ne peut l'appliquer que si on trouve une 12<sup>ème</sup> levée et cela ne peut être qu'à Coeur !

SUD doit commencer par l'impasse ♥. Si elle réussit, il jouera les ♦ en sécurité, si elle échoue, il tirera les ♦ en tête.

♠ R62  
♥ R75  
♦ V764  
♣ AR8  
D♠   
♠ A8  
♥ AV8  
♦ AR852  
♣ DV3

## Jeu avec le Mort en IMP

Sécurité

**S** **N**  
2SA 6SA

IMP/S/T



Ce coup joué à la table en Mixte Excellence par Quatre en mars 2015 a rapporté **17 IMP** à son auteur ! Bravo

♠ R62  
♥ R75  
♦ V764  
♣ AR8  
♠ DV10954   
♥ 10432  
♦   
♣ 642  
♠ A8  
♥ AV8  
♦ AR852  
♣ DV3  
♠ 73  
♥ D96  
♦ D1093  
♣ 10975



## Maniements de Sécurité à connaître

♠ RV42  
  
♠ A953

Pour 3 levées

R♠ et 2♠ vers le 9♠ si EST fournit petit.

♠ V32  
  
♠ AR954

Pour 4 levées

A♠ et 4♠ vers le V♠.

♠ A92  
  
♠ RV543

Pour 4 levées

R♠ et 3♠ vers A9♠

♠ AV2  
  
♠ R9543

Pour 4 levées

A♠ puis 3♠ vers V-2♠ après être rentré en main.

On accepte de payer une prime d'assurance d'une levée

Pour ne jamais en perdre 2 avec D10xx dans 1 main

## Maniements de Sécurité à connaître



♠ ADV5  
N E  
W S  
 ♠ 7642

Pour 3 levées

A♠ en tête contre le R♠ sec et petit vers ♠DV

♠ AV53  
N E  
W S  
 ♠ R64

Pour 3 levées

A-R♠ et 4♣ vers le V♠

♠ R10652  
N E  
W S  
 ♠ A943

Pour 4 levées

2♠ vers le 9♠ ou 3♠ vers le 10♠ contre ♠DVxx.

♠ AD53  
N E  
W S  
 ♠ 762

Pour 2 levées

A♠, coup à blanc et petit vers D♠

Pour faire toutes les levées, par nécessité ou en TPP

Impasse répétée au R♠ et partage 3-2

Impasse à la D♠ et partage 3-3

A♠ R♠ en tête  
 Impasse à l'H restant si un H apparait au 1<sup>er</sup> tour

Impasse au R♠ et partage 3-3

## Petit Echauffement n°1

O E  
 1SA 3SA

3SA par OUEST  
 Entame 3♠.

IMP/O/T

Quel Joueur avec le Mort êtes vous ?



Xavier Loret

♠ AR2  
 ♥ V65  
 ♦ A7  
 ♣ A10732

N E  
W S

♠ 85  
 ♥ D73  
 ♦ R1083  
 ♣ RD84

## Petit Echauffement n°2

IMP/N/T



Eric Kokish

♠ D962  
 ♥ RDV3  
 ♦ 83  
 ♣ A84

N E  
W S

♠ A3  
 ♥ A1065  
 ♦ D62  
 ♣ R732

Sud joue 4♥  
 Entame du 8♥

N	S
1♣	1♥
2♥	4♥

Quel est votre plan de jeu ?

Mon Conseil : de la **méthode** :

1. Comptez vos levées de tête : 7
2. Passez en revue les techniques pour trouver les 3 levées manquantes affranchissement d'honneur ou de longueur, coupes, impasses etc....
3. Point des communications
4. Avant de lâcher la main, comptez les levées de tête que l'adversaire peut encaisser.
5. Allez y, **jouez** pour la levée suivante en suivant votre **plan**.

# Petit Echauffement n°1

IMP/O/T

O	E
1SA	3SA



♣ V965

Entame 3♠

♠ AR2

♠ 85

♥ V65



♥ D73

♦ A7

♦ R1083

♣ A10732

♣ RD84

♣ V965

Hypothèse de crainte : les ♣ 4-0 On peut prendre ♣ V965 des 2 côtés  
L'entame du 3♠ donne la clé du coup

Nord a 4♠ et n'a pas de 5ème, il l'aurait entamée. Il est 4-4-4-1  
Il n'a donc pas de chicane et les 4 ♣ sont donc plutôt en Nord et on encaisse l'A♣.

# Petit Echauffement n°2

IMP/N/T

N	S
1♣	1♥
2♥	4♥

♠ D962

♥ RDV3

♦ 83

♣ A84

Si je lâche la main à ♣, la défense encaisse 3 levées. Je ne peux pas cumuler les chances d'une levée à ♠

Les ♣ seuls (coupe et 3/3) ne procurent que 9 levées

Il faut faire la ♦ D  
**Nécessité AR♦ en EST**



♠ A3

♥ A1065

♦ D62

♣ R732

**Plan**

2 fois du Mort vers D♦  
Défausse 4♣ du Mort sur D♦  
Coupe d'1♣  
Si ♣ 3/3 = 10 levées  
Sinon 2ème Coupe ♣  
Ou impasse indirecte à ♠  
**10 levées**

levées du Déclarant	
7 sûres	4 potentielles
♠ 1	♠ 1
♥ 4	♥ 1 coupe ♣
♦ 0	♦ 1
♣ 2	♣ 1 longueur
levées de la défense	
2 sûres	2 potentielles
♠	♠ 1
♥	♥
♦ A R	♦
♣	♣ 1



# Maniements de couleur



Maniement de Nécessité	Maniement de la Meilleure Chance	Maniement de Sécurité
♥D862  ♥A10753	♥D862  ♥A109743	♥ADV5  ♥7642
1 seule position permet de faire toutes les levées. Valet sec en OUEST.	2 positions favorables pour le <u>maximum des levées</u> : V♥ sec à gauche ou R♥ sec. Le R♥ sec est 2 fois probable.	Protection contre une position défavorable des cartes : <u>Prime</u> d'une levée.
<b>Nécessité pour 5 levées</b> D♥ contre R♥ en EST et V♥ sec en Ouest . Ensuite Impasse au 9♥	<b>Meilleure chance pour 6 levées</b> L' A♥ en tête	<b>Sécurité pour 3 levées</b> A♥ en tête contre R♥ sec et petit vers D♥ et V♥



# Règle des impasses forcantes



Quand peut on faire sans risques une impasse forcante ?

Règle n°1	Règle n°2	Règle n°3
♥AD103  ♥V92	♥AD1032  ♥V94	♥AD9765  ♥V432
Le nombre d'Honneurs ou équivalents dans les 2 mains est supérieur d'1 unité au nombre de cartes du côté le + long. <b>Exemple 1</b> 5 H ou équivalents : As+Dame+10+Valet+9 Le côté le + long compte 4 cartes <u>La Règle N°1 s'applique</u> Je peux faire une impasse forcante et jouer le 9♥ vers le 3♥ et V♥ pour le 10♥.	Le nombre d'Honneurs ou équivalents que l'on possède est = au nombre total de cartes détenues par les adversaires <b>Exemple 2</b> La Règle n°1 ne s'applique pas, <u>la Règle °2, si !</u> 5 H en Nord Sud et un résidu de 5 cartes en Est Ouest. Je peux faire un impasse forcante en partant du V♥	L'impasse forcante directe est obligatoire quand les adversaires détiennent <u>3 cartes</u> qui sont précisément, la 2ème, la 5ème et une carte inférieure autre que la 6ème. <b>Exemple 3</b> V♥ pour capturer R♥, 10♥,8♥ en Ouest.

1

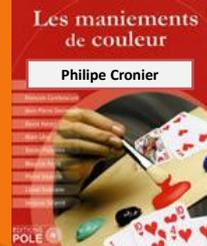
2

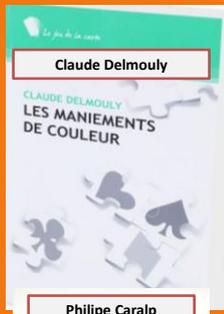
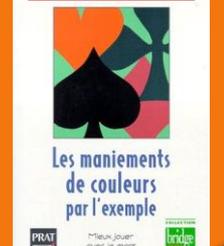
3

4







**Lire pour progresser**

