

Le tournoi par paires en questions

par GUY LASSERRE

Il existe différentes façons de pratiquer le bridge : le tournoi par paires, le match par quatre, la partie libre... Dans ce premier numéro de l'As de Trèfle, nous nous en tiendrons aux principales caractéristiques du **tournoi par paires (TPP)** avant de vous proposer un quiz d'enchères et quatre exercices de jeu de la carte (deux avec le mort, deux en flanc), grâce auxquels vous pourrez tester vos connaissances.

Quelles en sont les spécificités ?

D'abord, **quelques mots clés** :

- le **TOP** : la meilleure note attribuée au score le plus élevé
- le **ZERO** : la plus mauvaise note
- la **MOYENNE** : 50% sur la donne
- le **CHAMP** du tournoi : il est constitué par l'ensemble des adversaires assis dans la même ligne
- la **MARQUE** : ce qui importe en Tournoi par Paires est de **marquer plus que les autres**, même avec une différence infime. Exemple :

	contrat et score	note des NS	note des EO
table 1	2P + 1 : 140 en Nord-Sud	TOP	ZERO
table 2	1SA + 1 : 120 en Nord-Sud	MOYENNE	MOYENNE
table 3	3T = : 110 en Nord-Sud	ZERO	TOP

Si les Nord-Sud de la table 1 avaient marqué le score de 1000 au lieu de celui de 140, leur note aurait été la même. Il n'existe pas de « gros » ni de « petit » top. De plus, toutes les donnes ont la même importance en regard du résultat final.

Quel est le rôle de la vulnérabilité ?

Il est clair qu'en TPP la vulnérabilité joue un rôle essentiel, notamment en enchères compétitives. Ainsi, défendre à 500 (trois de chute contrôlé non vulnérable ou deux de chute contrôlé vulnérable) contre 620 (réussite d'une manche vulnérable) peut rapporter une note proche du top, alors qu'en duplicate, le bénéfice résultant d'une telle action serait beaucoup moins significatif. Par ailleurs, perdre 200 dans une partielle est presque toujours synonyme de zéro, car cette note fatidique est plus mauvaise que toutes les partielles (de 70 à 180), que les adversaires auraient pu marquer. Ce n'est pas pour rien que les Anglo-Saxons ont baptisé ce score « Baiser de la Mort » !

Comment obtenir une bonne note ?

Il ne suffit pas de gagner son contrat pour marquer une bonne note. Quel que soit le contrat joué (partielle, manche ou chelem), votre note ne sera supérieure à la moyenne :

- que si vous jouez un contrat plus rémunérateur que le champ, par exemple : 2 Piques +1 (140) contre 1SA +1 (120) ou, encore mieux, contre 3 Trèfles égal (110)
- ou bien, si vous jouez le contrat du champ, qu'à condition de réaliser une levée de plus que vos adversaires, le « nec plus ultra ».

Faut-il jouer le plus souvent possible à Sans-Atout ?

Certes, la marque favorise les contrats joués à Sans-Atout, mais, comme un atout huitième procure le plus souvent une (ou plusieurs) levée(s) supplémentaire(s), il sera bénéfique de privilégier un atout majeur huitième, surtout au niveau des partielles, car, au contrat de 1SA, les adversaires disposent de suffisamment de reprises pour mener à bien l'affranchissement de leurs couleurs longues. En revanche, avec un surcroît de points ou avec des couleurs longues maîtresses, il sera souvent préférable de jouer les manches et les chelems à Sans-Atout plutôt qu'à la couleur.



Enchères

Est-il préférable d'avoir un style solide ou agressif ?

L'idéal est d'avoir un style suffisamment sérieux pour éviter les zéros, mais aussi suffisamment agressif à bas palier pour obtenir des tops ou tout au moins réaliser des bons coups. Dans le domaine spécifique des enchères à bas palier, la rivalité pour « l'achat » de la partielle donne souvent lieu à des combats sans merci qui peuvent déboucher sur des contres punitifs périlleux pour leurs auteurs.

A-t-on intérêt à demander beaucoup de manches et de chelems ?

Seuls les manches et les chelems évidents, en raison du nombre de points possédés (25 pour les manches et 33 pour les chelems), sont demandés par le champ. En conséquence, il est inutile de « pousser » exagérément, sous peine de marquer le plus souvent une mauvaise note, alors que la fameuse levée supplémentaire dans un paisible contrat partiel vous rapportera le même bon coup qu'une manche ou un chelem réussis sur la corde raide.

Bien jouer la carte est-il plus important que bien enchérir ?

C'est indéniablement votre capacité à réaliser une levée supplémentaire avec le mort (ou en flanc), qui est décisive. Toutefois, même si les enchères jouent un rôle secondaire par rapport au jeu de la carte, vous devez toujours vous ingénieur à déclarer sans fioriture le contrat que vous avez envie de jouer, toute enchère inutile pouvant se révéler extrêmement néfaste en raison des indications qu'elle est susceptible d'apporter au flanc.

La chance joue-t-elle un rôle important ?

Il est impensable d'espérer bien scorer en TPP sans un minimum de chance. Celle-ci s'exprime sous la forme de cadeaux de la part de l'adversaire ou encore par la réussite de contrats « hors champ » qui ont bien tourné. Ainsi, à la fin d'un tournoi, votre score peut tout aussi bien s'avérer médiocre quand la chance n'a pas été au rendez-vous, ou flatter lorsque vos adversaires ont accumulé des mauvais coups contre vous.

Pour atténuer l'effet du facteur chance et rendre le champ le plus homogène possible, les grandes épreuves nationales et internationales se déroulent sur un grand nombre de séances avec éliminatoires, demi-finale et finale.

Quel conseil donneriez-vous pour réussir en TPP ?

Quatre champions répondent :

Hervé Pacault : « Intervenez dans une bonne couleur afin d'indiquer l'entame à votre partenaire. »

Marc Bompis : « Soignez particulièrement l'entame et le flanc. »

Marcin Lesniewski : « Faites toujours preuve de sang-froid. »

Norberto Bocchi : « Gagnez la bataille des compétitives au palier de deux et de trois. »

Quelle est votre enchère en tournoi par paires avec la main de Sud ?

1

♠ A104	Personne vulnérable
♥ D10763	
♦ R5	
♣ D92	

S	O	N	E
	1	1	1
1	1	2	1
?			

3SA : il est inutile de prospecter un fit 5-3 à Cœur, puisque, avec un total de 29-30 points H et deux mains régulières dans votre ligne, votre camp devrait s'adjuger autant de levées à Sans-Atout qu'à la couleur.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Avec d'importantes réserves, il peut être néfaste de jouer à la couleur plutôt qu'à Sans-Atout (à cause de la marque).

3

♠ 5	Nord Sud vulnérables
♥ 9762	
♦ AV94	
♣ DV102	

S	O	N	E
			1
1	2	1	1
?			

2SA : un réveil bicolore mineur s'impose, car votre partenaire (marqué avec un singleton à Cœur) est favori pour avoir un fit dans (au moins) une de vos couleurs.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Quand l'adversaire s'arrête au palier d'un contrat de deux fitté, il faut presque toujours réveiller.

2

♠ A62	Tous vulnérables
♥ 54	
♦ AV83	
♣ R962	

S	O	N	E
	1	1	2
1	1	2	3
?			

PASSE : votre partenaire a fait son travail en réveillant à 2 Piques au deuxième tour. Le palier de trois appartient aux adversaires. Aussi, sans plus-values distributionnelles, ne reparez pas.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Le réveil de votre camp a poussé vos adversaires fittés un cran au-dessus, ne gâchez pas tout en étant trop bavard.

4

♠ V742	Est Ouest vulnérables
♥ D63	
♦ A85	
♣ V62	

S	O	N	E
		1	1
?			

PASSE : si votre partenaire est minimum, il sera en danger à 2SA et, s'il est maximum, la manche ne gagnera pas souvent.

LE CONSEIL DE L'EXPERT

Essayez avant toute chose de marquer dans votre colonne quand vous avez une main limite.

S	O	N	E
1SA	passé	3SA	fin
	♠ R2 ♥ DV4 ♦ 9643 ♣ AR62		
	N O E S		
	♠ A4 ♥ AR95 ♦ AV102 ♣ 974		

Contrat : 3 Sans-Atout

Entame : Dame de Pique

Vous avez atteint le contrat de 3SA qui va être celui du champ.

Vous distinguez neuf levées de tête (deux Piques, quatre Cœurs, un Carreau et deux Trèfles).

Vont-elles suffire à votre bonheur ?

Non, il vous faut à tout prix exploiter les Carreaux. Prenez l'entame à Pique à l'aide du Roi et tentez immédiatement une première impasse en jouant

le 3 de Carreau du mort vers le Valet (partir du 9 coûterait une levée dans le cas de la Dame ou du Roi sec en Est).

Ouest prend de la Dame de Carreau et continue à Pique. Qu'à cela ne tienne, retournez en Nord à Cœur ou à Trèfle et rejouez un petit Carreau et, sur une petite carte d'Est, passez le 10. La réussite de cette seconde impasse (une double impasse a trois chances sur quatre d'être couronnée de succès) vous assure onze levées (si partage 3-2).

LES QUATRE JEUX

	♠ R2 ♥ DV4 ♦ 9643 ♣ AR62	
♠ DV1098 ♥ 763 ♦ D7 ♣ V85	N O E S	♠ 7653 ♥ 1082 ♦ R85 ♣ D103
	♠ A4 ♥ AR95 ♦ AV102 ♣ 974	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

En paires, ne craignez pas de chuter avec de bonnes chances de levée(s) supplémentaire(s).

S	O	N	E
1♥	passé	1♠	passé
2♥	passé	4♥	fin
	♠ RDV104 ♥ R32 ♦ 753 ♣ AV		
	N O E S		
	♠ A2 ♥ AV10654 ♦ R62 ♣ 64		

Contrat : 4 Cœurs

Entame : Roi de Trèfle

Quelle ligne de jeu allez-vous adopter ?

Vous avez sans doute reconnu un problème classique d'**adversaire dangereux** : après l'As de Trèfle, vous pouvez assurer la réussite de ce contrat en jouant le Roi de Cœur et en tentant l'impasse de « sécurité » à la Dame sur Est afin de lui interdire de prendre la main et de traverser le Roi de Carreau. Ici, il n'en est pas question, car vos chances de levées supplémentaires

sont trop importantes. Alors, jouez le Roi et l'As de Cœur en tête (maniement normal à 9 cartes) et encaissez les Piques du mort. Si la Dame tombe, vous vous adjugerez douze levées, quitte parfois à chuter, si toutes les circonstances défavorables sont réunies : Dame d'atout troisième et moins de trois Piques en Est + As de Carreau mal placé. Mais tant pis, même si vous chutez, vous aurez malgré tout bien joué.

LES QUATRE JEUX

	♠ RDV104 ♥ R32 ♦ 753 ♣ AV	
♠ 9653 ♥ D8 ♦ A84 ♣ RD75	N O E S	♠ 87 ♥ 97 ♦ DV109 ♣ 109832
	♠ A2 ♥ AV10654 ♦ R62 ♣ 64	

LE CONSEIL DE L'EXPERT

En TPP, les jeux de sécurité sont exclus !

TOURNOI PAR PAIRES, QUATRE PROBLÈMES DE JEU DE LA CARTE : DEUX AVEC LE MORT ET DEUX EN FLANC.

S	O	N	E
1♠	pas	1♥	pas
1SA	pas	3SA	fin

	♠ 963	
	♥ ARDV	
	♦ DV10	
	♣ 975	
♠ AV82	O N E O S E	
♥ 84		
♦ R4		
♣ R10863		

Contrat : 3 Sans-Atout joué par Sud
Entame : vous entamez, en quatrième meilleure, du 6 de Trèfle.
 Le Valet d'Est est capturé par la Dame du déclarant. Sud monte au mort à Cœur et présente la Dame de Carreau (le 2 en Est, le 5 et votre Roi).
Que jouez-vous ensuite ?
 Premier constat : votre partenaire n'a pas l'As de Trèfle.
 Comptons les points : 11H chez vous + 13H en Nord = 24 H visibles.
 Il en reste 16, ce qui en laisse de 2 à 4 en Est.
 Comptons les levées du déclarant : deux Trèfles + quatre Coeurs + quatre Carreaux (Est a fourni le 2 en pair-impair) = dix.

Si vous contre-attaquez du 2 de Pique (prometteur dans la couleur) et qu'Est a le Roi 3ème ou 4ème, le contrat va chuter, mais, s'il n'a que la Dame, vous allez faire cadeau au déclarant de sa onzième levée. Comme le champ ne rejouera pas volontiers petit Pique, imitez-le, faites profil bas et poursuivez du Roi de Trèfle pour ne pas prendre un zéro sur cette donne.

LES QUATRE JEUX

	♠ 963	
	♥ ARDV	
	♦ DV10	
	♣ 975	
♠ AV82	O N E O S E	♠ D107
♥ 84		♥ 109765
♦ R4		♦ 632
♣ R10863		♣ V4
	♠ R54	
	♥ 32	
	♦ A9875	
	♣ AD2	

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 En TPP, soyez sage en flanc, plutôt que d'essayer désespérément de faire des levées, n'en donnez pas !

S	O	N	E
1SA	fin		

	♠ 1074	
	♥ 762	
	♦ D103	
	♣ R964	
	O N E O S E	♠ 963
		♥ D983
		♦ V94
		♣ AD5

Contrat : 1 Sans-Atout joué par Sud
Entame : votre partenaire entame du Valet de Cœur pour le 2, le 9 chez vous et le Roi. Le déclarant joue le Valet de Trèfle (Ouest fournit le 7). Tout d'abord, interprétez avec soin tout ce que vous avez appris après les deux premières levées :
 -comme vous avez sous les yeux le 9 et le 8 de Cœur, l'entame du Valet « tête de séquence » provient à coup sûr de ♥ V10x troisièmes et pas de ♥ V10xx (entame de la 4ème Meilleure) ni de ♥ AV10x (entame fortement déconseillée),
 -le 7 de Trèfle d'Ouest montre deux cartes dans la couleur. Il reste donc huit cartes (sans couleur cinquième) entre les Piques et les Carreaux chez votre associé, qui, par ailleurs, détient entre 9 et 11 points d'honneurs.
Que faites-vous ?
 Prenez la levée avec la Dame de Trèfle et contre-attaquez du 9 de Pique (la plus grosse dans 3 cartes en « top of nothing », comme à l'entame).

Ouest remporte le pli grâce au Valet (ou au Roi, si Sud a joué la Dame) et rejoue Cœur. En main à l'As de Trèfle, vous encaisserez le 13ème Cœur avant de revenir à Pique. Lorsque Sud jouera Carreau, votre partenaire prendra de l'As et votre camp s'adjugera au total deux Coeurs, deux Trèfles, trois Piques et un Carreau (soit deux de chute), ce qui vous donnera une note voisine du top. Ajoutons qu'une entame à Pique ou à Carreau aurait permis au déclarant de gagner 1SA et un retour à Cœur après la Dame de Trèfle n'aurait fait chuter que d'une levée.

LES QUATRE JEUX

	♠ 1074	
	♥ 762	
	♦ D103	
	♣ R964	
♠ RV85	O N E O S E	♠ 963
♥ V104		♥ D983
♦ A872		♦ V94
♣ 73		♣ AD5
	♠ AD2	
	♥ AR5	
	♦ R65	
	♣ V1082	

LE CONSEIL DE L'EXPERT
 Sans couleur cinquième, entamez neutre contre 1SA.

[Retour Menu](#)