

Le tournoi par paires



Joute entre Richard Cœur de Lion et Saladin,
d'après un manuscrit anglais de 1340

La forme de tournoi la plus fréquemment jouée, parmi vous, fidèles lecteurs, est très certainement le tournoi par paires, qui est la modalité à peu près unique des tournois dits de « régularité ». Or, comme vous le subodorez peut-être, familiers que vous êtes du SEF (« Système d'Enseignement Français »), votre système d'enchères, ainsi que votre jeu de la carte sont délibérément, selon cet enseignement, conçus dans l'optique du match par quatre. Comment se fait-il ? Les deux modes de bridge sont-ils si différents ? Est-il essentiel de changer de méthode ou au moins d'esprit selon que l'on joue en paires ou par quatre ? Sans vouloir répondre de manière définitive, je voudrais vous donner simplement quelques orientations utiles.

Le SEF et tous les systèmes du monde sont orientés essentiellement vers le match par quatre, parce que c'est la forme du bridge la plus équitable, et qui élimine au maximum la part de chance du jeu. En effet, un jeu joué par les Nord-Sud d'une équipe à une table (en salle ouverte), sera joué par les Nord-Sud de l'équipe adverse à l'autre table (en salle fermée). De même évidemment pour les Est-Ouest. Il n'est donc plus question de savoir si l'on a « du jeu » ou non. Les chances sont les mêmes pour les deux équipes. La marque, ici, tient compte de la différence de points obtenus entre les deux tables. 10 points de différence ne comptent pas (exemple : 3SA + 1 versus 4♠ égal à l'autre table). En revanche, une manche annoncée à 4♠ d'un côté alors que l'autre table a joué 3♠ + 1 vulnérables, donne une différence considérable de 500 points, payée 11 points IMP (« international match points »), cette seule différence pouvant souvent décider du sort du match. Ainsi, le match par quatre peut être considéré comme « le vrai bridge ».

Pourquoi, alors, joue-t-on alors le plus souvent en match par paires ? Tout simplement pour des raisons d'organisation. C'est en effet le seul moyen d'admettre des joueurs à la dernière minute, quel que soit le nombre d'équipes de 2, et d'organiser des tournois avec un nombre pair ou impair de tables, et même un nombre impair d'équipes (il y a alors une équipe « relais », différente, à chaque tour). Mais, cette fois, le compte de points par différence ne peut plus s'appliquer. Le seul moyen de compter à peu près équitablement est de comparer les équipes Nord-Sud entre elles et de comparer les équipes Est-Ouest dans un compte à part. Et ici, l'unique critère est le classement, le « top » étant octroyé à l'équipe qui a fait le meilleur score, même si elle n'a que 10 points d'écart avec la suivante. Mettons qu'il y a 11 tables : le 1^{er} marque 10 points, le deuxième 9 points, et ainsi de suite, le dernier ayant un « zéro ». Et ceci tout à fait indépendamment des différences de points. En match par paires, 6SA égal vulnérable (1440) est un top par rapport à 6♠ (1430), alors qu'en match par quatre, cette maigre différence n'est pas comptée. En match par paires, une manche annoncée à 4♠ peut ne rapporter qu'un point par rapport à 3♠ plus 1, tout dépend de ce que les autres (le « champ ») ont annoncé, alors qu'en match par quatre... voir plus haut.

Le « mouvement » de tournoi adopté pour les matchs par paires est le plus souvent celui de Mitchell : les paires « montent » d'une table à chaque tour, tandis que les étuis « descendent ». Le classement final est double : un classement Nord-Sud et un autre Est-Ouest. Ce mouvement est idéal à partir de 5 ou 6 tables, jusqu'à 18 tables. Lorsque le nombre de tables est restreint à 3 ou 4, voire même 5 tables, on choisit plutôt un autre mouvement, dit de Howell, qui permet notamment d'avoir des « relais » (donnes non jouées par les joueurs en trop si le nombre d'équipes de deux est impair) plus courts (3 donnes en général), et aussi de faire jouer chaque équipe contre toutes les autres. Ici, le classement final est unique et, disons-le, dépend beaucoup plus du hasard.

On peut déduire de ce simple exposé que les perspectives des deux modalités de tournois sont complètement différentes : en match par quatre, il ne faut passer à côté d'aucune manche ni d'aucun chelem, la sanction étant très lourde. En match par paires de 28 donnes, chaque donne ne comptant que pour 3,5% du résultat final, compté sur 100%, la plus grosse faute ne peut faire perdre « que » 3,5%. Ceci dit, que ce soit en match par paires ou par quatre, il est impossible de prendre des décisions utiles en enchères (surenchérir, contrer, passer, prendre un risque ou non) si l'on ne connaît pas la marque, que je recommande donc (une fois de plus...) de connaître par cœur. En match par paires, par exemple (exemple vécu personnellement avec la main suivante : ♠953 ♥42 ♦ARDV864 ♣8), l'enchère de 7♦ non vulnérables pour lutter contre 6♥ évidents vulnérables peut être recommandée s'il n'y a « que » 6 de chute : 1400 contre 1430, car 1430 sera un top très partagé chez l'adversaire,

alors que 1400 (moins 6 contrés) représentera un zéro pour eux. En match par quatre en revanche, il n'y a pratiquement aucun bénéfice (1 point IMP).

Tout ceci nous permet de souligner les deux différences fondamentales entre match par quatre et match par paires :

1°) En match par paires, le nombre de points marqué est au deuxième plan, car 10 ou 1000 points de différence ne changent rien : seul le classement entre les paires de la même ligne compte. Alors qu'en match par quatre, c'est justement cette différence qui est essentielle.

2°) En match par quatre, vos adversaires sont à votre table, vous les voyez. En match par paires, vos « challengers » sont les paires de la même ligne (Nord-Sud ou Est-Ouest) aux autres tables : une levée supplémentaire peut alors faire toute la différence. Alors qu'en match par quatre, une levée supplémentaire ne rapporte pas grand-chose (1 point IMP).

Prenons un exemple concret : Après un début d'enchères 1♠-2♠, l'ouvreur dit 3♦, enchère d'essai demandant un complément à ♦. Vous avez dit 2♠ avec la main suivante : ♠1064 ♦R93 ♥R98 ♣D102. Vous avez 8HLD, un complément à ♦, mais votre main n'est pas belle. En match par paires, arrêtez à 3♠, contrat final (celui du champ), et essayez de faire un de mieux. En match par quatre, prenez le risque de demander la manche : 4♠, car un de chute ne coûte que 50 ou 100, alors qu'une manche rapporte 300 ou 500. Le jeu en vaut la chandelle.

Nous avons dit que le SEF était délibérément orienté vers le match par quatre : en effet, les points d'évaluation de mains sont calculés pour qu'une manche ait en gros 45 à 50% de chances de réussite, ce qui est sans doute insuffisant en match par paires (60% ?). De même, un chelem en match par 4 doit être demandé avec 65% de chances seulement, alors qu'en match par paires, il faut au moins 75% de chances (sans aller au chelem, vous aurez la même note que toutes les autres paires qui ne l'ont pas demandé). Une sous-évaluation des mains en paires est donc peu importante, alors qu'elle peut vous faire perdre un match par quatre. Tout de même, pour préserver le moral du lecteur, je cite de mémoire une phrase d'Alain Lévy (qui, de notoriété publique, n'aime pas le match par paires) : « Si tous les joueurs de paires jouaient en tournoi de régularité le jeu que je joue en match par quatre, ils ne seraient certainement pas mal classés ». Ce n'est pas le travail du SEF de différencier les deux façons de jouer. Ceci dit, pour ceux que cela passionne et qui sont au moins en 2^{ème} série majeure, plusieurs ouvrages de bridge sont consacrés au match par paires : *Le tournoi par paires* de Robert Eskinazi ; le livre plus ancien mais très passionnant de Hervé Pacault et Christian Bonafos, en deux volumes (*Le tournoi par paires : les enchères*, et *Le tournoi par paires : le jeu de la carte*).

Terminons ce très vague tour d'horizon par une réflexion sur le problème de la vulnérabilité. Combien de fois avons-nous entendu, en tournoi de régularité, dans le silence adverse, la réflexion suivante : « Non vulnérable, j'aurais fait un effort, mais vulnérable, je n'ai pas osé... ». Cette réflexion, pour un camp en attaque, n'a aucun sens ! Que l'on soit vulnérable ou non, le nombre de points HLD pour réaliser une manche majeure (50% de chances) est le même (27HLD) et le nombre de levées à réaliser aussi (10 levées). La vulnérabilité n'a rien à voir là-dedans. En match par 4, il est vrai que la chute coûte 100 vulnérable contre 50 seulement, non vulnérable. En match par paire, vous jouez contre les autres joueurs de la même ligne, et cette différence n'existe donc plus ! La vulnérabilité ne doit donc avoir aucune influence en attaque.

En défense en revanche, la vulnérabilité favorable doit vous inciter à défendre très facilement puisque contre une manche vulnérable, vous pouvez vous permettre 3 de chute non vulnérable (contrés, évidemment), marquant alors un top (contre un zéro pour moins 4, méfiez-vous donc tout de même). Contre un contrat partiel, il faut défendre également, d'autant que les adversaires n'osent pas souvent contrer un partiel : contre 2♥ ou 2♠ (110), vous pouvez vous permettre moins 2 non vulnérable à 3♣ ou 3♦, mais moins 1 seulement si vous êtes vulnérables. Vous constatez que la vulnérabilité des adversaires, dans ce cas, importe peu, seule la vôtre compte... On en tire deux conséquences importantes : dans un match par paires, il ne faut presque jamais laisser les adversaires jouer 2♥ ou 2♠ (s'ils s'arrêtent là, c'est que votre camp a tout de même un peu de jeu...) et donc réveiller très facilement. Inversement, si on vous enlève un contrat partiel, envisagez de contrer, même sans levée de défense, surtout si le contrat qu'on vous a enlevé était celui du champ. En effet, si les adversaires réussissent leur contrat, contré ou non, vous êtes au zéro. S'ils font moins 1 non contré (et même contré, non vulnérables), vous êtes encore au zéro. Pour avoir une chance de transformer ce zéro en top, il faut donc contrer, et réaliser 1 levée de chute vulnérable (le fameux 200 contre 110) ou 2 levées non vulnérable. Aujourd'hui, contrairement à ce qui se disait autrefois, on doit donc contrer souvent un partiel en match par paires. Il va de soi qu'en match par quatre, on ne contre (presque) jamais un contrat partiel, de peur de donner une prime de manche illégitime ! Un cours est, dans ce site, à la disposition des joueurs de première série : *Le contre punitif en TPP*. Vous trouverez aussi de bonnes notions dans un site concurrent : *Adélie-bridge*. Je vous souhaite d'excellents tournois de régularité.

Olivier CHAILLEY