

# → ÉVALUATION DES MAINS

## TOURNOI PAR PAIRES, MATCH PAR QUATRE ET VULNÉRABILITÉ

par Philippe Caralp  
et Dominique Fonteneau.

COMMENT ENCHÉRIR EN TOURNOI PAR PAIRES ? QUELLES DIFFÉRENCES EXISTE-T-IL AVEC LE MATCH PAR QUATRE ? LA PRISE EN COMPTE DE LA VULNÉRABILITÉ EST-ELLE IDENTIQUE OU NON DANS LES DEUX DISCIPLINES ? PHILIPPE CARALP ET DOMINIQUE FONTENEAU NOUS RAPPELLENT LES FONDAMENTAUX DE CE SUJET DÉLICAT.



Dans cet article, il sera question d'enchères. Plus précisément, de celles qu'on fait en tournoi par paires mais pas en match par quatre et *vice versa*. Car on n'enchérit pas de la même manière dans les deux disciplines, du moins pas tout le temps. Cela tient à la **manière de marquer**.

En **paires**, toutes les donnes sont **équivalentes** et il faut marquer plus (ou perdre moins) que les adversaires placés dans la même orientation que vous (si vous êtes Est-Ouest, il faut battre les autres Est-Ouest).

En **match par quatre**, il faut accumuler le maximum de **points**.

Par exemple, en moyenne sur trois donnes, si vous marquez 10 points de plus que tous les adversaires placés dans la même ligne que vous sur les deux premières donnes et que vous perdez 1000 contre rien sur la troisième, vous êtes favori pour gagner le tournoi (deux tops pour un zéro = 66%) alors qu'en match par quatre, c'est la catastrophe.

Quelle que soit la forme de bridge, c'est toujours une bonne entrée en jeu d'avoir déjà pris note des **vulnérabilités respectives, rouge ou vert**, des deux camps, avant même de regarder la première carte de votre main. Influant sur la marque, cette

notion de vulnérabilité fait varier les scores et déteint sur les enchères. Qui ne se souvient pas d'une défense adverse hasardeuse mais fructueuse au palier de 5, vert contre rouge ? Moins spectaculaire pour les petits contrats mais tout aussi cher en tournoi par paires : suivant la vulnérabilité, une minuscule levée de chute peut vous faire basculer du top au zéro.

### ① Les compétitives à bas palier

#### A) Les surenchères

Il y a plusieurs raisons qui nous poussent à surenchérir sur la dernière annonce adverse :

- ✓ D'abord, on peut espérer **gagner le contrat** que l'on demande. Vous vous battez jusqu'à 3 Carreaux et gagnez ce contrat à votre table tandis que vos partenaires gagnent 2 Piques dans l'autre salle. Vous engrangez 6 imp, soit la valeur de l'enterrement d'une manche non vulnérable. C'est un swing.
- ✓ Ensuite, il est possible que **l'adversaire**, agacé par votre combativité, **surenchérisse** sur votre annonce et **chute**.
- ✓ Enfin, on peut escompter, en chutant peu, **perdre moins que l'adversaire n'aurait gagné** si on lui avait laissé jouer son contrat. On voit dans ce dernier cas l'importance des vulnérabilités.

Voici quelques arguments pour justifier votre pugnacité et surenchérir au palier de 3 :

- ✓ Votre camp possède un **fit neuvième**. En accord avec la loi de Vernes, on ne laisse pas jouer l'adversaire au palier de 2 avec neuf atouts dans sa ligne.
- ✓ Vous possédez un **singleton** dans la **couleur adverse**. Votre fit huitième aura alors un plus fort potentiel de coupes et, augmentant la probabilité d'un fit neuvième adverse, propulsera peut-être l'adversaire à un contrat chutant.
- ✓ Enfin, un **double fit à honneurs concentrés** sera un bon argument pour prendre le contrat.

Un exemple. Vous êtes en Nord :

♠ 754	Sud	O	N	E
♥ RD103	1♦	passé	1♥	1♠
♦ R1082	2♥	2♠	?	
♣ 63				

Une surenchère évidente à 3♥ s'impose. On compte neuf levées si le partenaire possède As-Valet de Cœur et As-Dame de Carreau (quatre atouts, quatre Carreaux et une coupe).

En match par quatre, on fera attention à ne pas subir de grosse pénalité (par exemple, en cas de mauvaises distributions), ce qui incite à une certaine prudence, surtout vulnérable. En tournoi par paires, on prendra plus de risques, restant à la merci d'un contre dès que les adversaires auront le sentiment qu'ils ont été sortis d'un contrat gagnant.

### B) Les réveils

En réveil, la situation est plus délicate car votre partenaire n'est pas entré dans les enchères. Malgré tout, vous pouvez tirer quelques inférences des annonces adverses. Par exemple, s'ils se sont arrêtés au niveau de 2, la force de leur camp est limitée. Voici quelques arguments en réveil pour pousser le camp adverse dans ses retranchements :

- ✓ **Les adversaires possèdent un fit**, vous en aurez très souvent un aussi. On réveillera donc plus facilement après 1♠-2♠ qu'après 1♦-1♠-2♦-2♠.
- ✓ Vous êtes **court** dans la **couleur adverse**.
- ✓ Vous avez une **couleur présentable**.

Vous êtes en Nord :

♠ V1073	S	Ouest	N	E
♥ D952		1♦	passé	2♦
♦ 6	passé	passé	?	
♣ A1084				

Malgré la faiblesse de la main, il serait fort mal joué de laisser les adversaires jouer ce contrat de 2 Carreaux sans combattre. Vous devez contrer. Tant pis si l'ouvreur possède quatre Cœurs et quatre Piques. Le plus souvent, vous aboutirez à un contrat gagnant ou bien vous pousserez l'adversaire au palier de 3.

### C) Le contrat de 1 Sans-Atout

Le contrat de **1 Sans-Atout** possède un **statut à part**. Il est amusant de constater que **ce contrat est le même pour les deux camps**. S'ils veulent l'emporter, déclarant comme défenseurs doivent réaliser sept levées. Ce contrat est donc un lieu de bagarre naturel entre les deux lignes, régi par la table des lois de vulnérabilité, dans une logique qui peut s'appliquer à tous les contrats partiels.

- Vert contre vert, on aime remporter les enchères.
- Rouge contre rouge, on n'aime pas chuter, on préfère faire chuter.
- Vert contre rouge, on surenchérit sur les contrats gagnants adverses.
- Rouge contre vert, on enchérit pour gagner son contrat.

Deux exemples pour conclure ce chapitre sur les partielles.

❶ Vous détenez :

♠ D74  
♥ V63  
♦ 82  
♣ RV954

Votre partenaire ouvre de 1♦ et l'adversaire contre, c'est à vous. Deux enchères viennent à l'esprit : passe et 1SA. Vous êtes misfitté et les forces des deux camps semblent équilibrées.

Comment choisir ?

- ✓ En tournoi par paires, la décision dépendra de la vulnérabilité.
  - Vert contre vert, annoncez 1SA, c'est l'occasion de prendre le contrat.
  - Rouge contre rouge, passez, obligeant l'adversaire à rentrer dans les enchères.
  - Vert contre rouge, annoncez 1SA, pour pousser l'adversaire à dire 2♥ ou 2♠ à l'aveuglette.
  - Rouge contre vert, passez.
- ✓ En match par quatre, passez toujours.

② Vous détenez :

♠ **RV108**

♥ **D1063**

♦ **92**

♣ **RV4**

En tournoi par paires, votre partenaire ouvre de 1♦ en troisième position et l'adversaire contre. Imaginons que vous soyez **dans l'obligation** de produire quatre enchères différentes suivant les vulnérabilités, quel serait votre choix ?

- ✓ Rouge contre rouge : **1♥**, l'enchère standard. À cette vulnérabilité, la prudence est de mise et nous essayons de trouver le meilleur contrat.
- ✓ Vert contre rouge : **surcontre**, misant sur le fait que les adversaires vont chuter. On génère une séquence punitive.
- ✓ Vert contre vert : **1SA**, considérant que le contre adverse diminue les chances de trouver un fit majeur et que la vulnérabilité nous incite à essayer de remporter le contrat.
- ✓ Rouge contre vert : **1♠**, puisqu'il faut trouver une autre enchère que 1SA, surcontre ou 1♥, pariant sur le fait que les adversaires remporteront peut-être les enchères, nous donnons l'entame au partenaire.

### ② Les compétitives à haut palier

Rappel : au niveau de la manche, l'étude statistique de Vernes a montré qu'à **vulnérabilité égale**, on demande **autant de plis** que son camp possède **d'atouts**. Cette loi dite des levées totales subit quelques amendements :

- ✓ À vulnérabilité favorable, on demande une levée de plus et à vulnérabilité défavorable une levée de moins.
- ✓ Sans distribution (sans singleton ni deux doubletons), on demande une levée de moins.
- ✓ Avec un double fit ou une couleur cinquième annexe, on demande une levée de plus.

Ajoutons à cela le conseil suivant : **en tournoi par paires, optez pour l'enchère qui a le plus de chances de bien tomber. En match par quatre, optez pour l'enchère qui rapporte le plus d'imp à long terme.**

Vous êtes en Est, vert contre rouge, avec :

♠ **A2**

♥ **A7643**

♦ **1085**

♣ **A94**

	Sud	O	N	E
♠	passé	2♥	contre	4♥
♥	5♦	passé	passé	?

- ✓ En tournoi par paires, l'absence de distribution de votre main laisse très peu d'espoir de gagner le contrat de 5 Cœurs et vos trois As militent en faveur de la chute du contrat de 5 Carreaux. Statistiquement, l'enchère juste sera donc le contre punitif.
- ✓ En match par quatre, l'adversaire, qui a passé d'entrée, ne surenchérit pas rouge contre vert pour le plaisir de prendre une lourde pénalité contre une manche douteuse. À moins d'être fiché kamikaze, une chicane à Cœur se précise chez lui. D'autre part, pour sa surenchère à 5♦, il n'a pas quatre cartes à Pique et, comme il y a treize Piques dans le jeu, il se pourrait que votre coquin de partenaire ait ouvert de 2♥ avec six Cœurs Roi-Dame-Valet et quatre petits Piques. Avec les deux coupes à Pique en main, vous comptez déjà dix plis. En match par quatre, 5♥ est l'enchère gagnante. Vous remporterez à l'occasion votre contrat si votre partenaire possède le Roi de Trèfle et, dans le cas contraire, l'adversaire pourrait bien gagner 5 Carreaux.

On accepte donc de perdre un petit swing quand les deux contrats chutent d'une levée pour marquer un gros swing quand une des deux manches gagne. C'est le principe de l'assurance.

### ③ 4 en majeure ou 3 Sans-Atout ?

Vous avez de quoi jouer la manche et un fit majeur est possible. Allez-vous toujours le rechercher pour fixer un atout ou bien allez-vous demander 3 Sans-Atout de temps en temps ? Le plus souvent, le type de compétitions ne sera pas un critère de choix. Le point vital sera de juger si les mains se prêtent au jeu à la couleur ou au jeu à Sans-Atout. Avec un double fit et un grand nombre de levées, il arrivera de choisir les Sans-Atout si l'on pense qu'un mauvais partage de la couleur d'atout peut mettre le contrat en danger. Deux exemples (vous êtes en Nord) :

♠ **DV**  
♥ **ARD72**  
♦ **D43**  
♣ **DV9**

	S	Nord
♥		1♥
♥	2♥	2SA
♣	3SA	

3SA montre 9-10 points dans une main 4-3-3-3. Il serait fort mal joué, aussi bien en match par quatre qu'en paires, de rectifier à 4♥. La main se prête au jeu à Sans-Atout. Passez sur 3SA. Remarque : ces 17 points sont si vilains qu'on pourrait penser à ouvrir la main de 1SA.

♠ R	<b>Sud</b>	<b>N</b>
♥ 642	1♥	2♣
♦ ARD8	3♣	3♦
♣ ARV97	3SA	4♣
	4♥	4SA
	5♣	6SA

5♣ montre une seule clé. Avec des jeux très puissants comportant des doubles fits, il sera parfois préférable de choisir les Sans-Atout. Fixer un atout pourrait en effet se montrer préjudiciable en cas de mauvais partage de la couleur. Cerise sur le gâteau, en tournoi par paires, 6 Sans-Atout rapportera une meilleure note.

#### ④ Les chelems

Faut-il enchérir les donnes de chelem de la même manière en paires et en match par quatre ?

Vous détenez en Nord :

♠ ARV10764	<b>Sud</b>	<b>N</b>
♥ 93	2SA	3♥
♦ 52	3SA	4♥(*)
♣ 86	4♠	4SA
	5♣	5SA
	6♠	?

(\*) À nouveau Texas Pique.

Vous avez appris que votre partenaire détenait trois As et trois Rois et seulement deux cartes à Pique sans la Dame. Vous avez maintenant une vision claire de sa main (même si la demande des Rois ne se justifiait peut-être pas) : ♠83 ♥AR4 ♦AR73 ♣AR52. Intrinsèquement, le bon contrat est 6 Piques. Est-ce pour autant le contrat à demander ou peut-on tenter 7 Piques qui nécessite la chute de la Dame d'atout (un peu moins de 52%) ?

- ✓ En match par quatre, vulnérable, vous avez 13 points à gagner mais 17 à perdre et, non vulnérable, 11 à gagner contre 14 à perdre. Le jeu n'en vaut donc pas la chandelle, sauf si vous avez beaucoup de retard à la fin d'un match.
- ✓ En paires, partons du postulat que le champ du tournoi jouera 6 Piques. Jouer 7 Piques rapportera soit un top soit un zéro. À long terme, vous ne serez ni gagnant ni perdant. Il pourrait toutefois être intéressant de déclarer ce grand chelem dans certains cas. Si vous jouez une phase de qualification où il suffit de faire la moyenne pour atteindre

la prochaine étape, mieux vaut jouer la sécurité. Mais si vous avez besoin d'un top pour arracher la qualification ou encore si vous jouez un festival en une seule séance où vous aimeriez bien vous placer dans les premiers, prenez tous les risques.

Un autre problème se pose, faut-il jouer à Pique ou à Sans-Atout ?

Revenons sur le jeu de la carte pour comparer les probabilités de réussite des deux contrats :

- ✓ À 6 Piques, on tire les Piques en tête pour faire plus un dans 52% des cas.
- ✓ À 6 Sans-Atout, le meilleur jeu consiste à faire l'impasse directe à la Dame de Pique, assurant le contrat dans 95% des cas. Vous battrez les 6 Piques lorsque la Dame de Pique est placée (50% des cas) et aussi quand elle est troisième derrière (19% des cas). Vous paierez la Dame mal placée sèche, seconde ainsi que quatrième, environ 30% des cas, une probabilité beaucoup moins forte que la première option.

- ✓ En match par quatre, la question ne se pose pas, on demande 6 Piques. Le partage 4-0 des Piques à droite (5% des cas) condamnerait en effet le contrat de 6 Sans-Atout. La défense laisserait passer le premier tour et les Piques seraient condamnés.
- ✓ En paires, si 6 Piques et 6 Sans-Atout ont une probabilité voisine, on doit déclarer 6 Sans-Atout pour marquer 10 points de plus. 6 Sans-Atout est le bon contrat en tournoi par paires, il devrait vous rapporter 69% en moyenne, un score de rêve. Si l'on peut envisager de "planter" le grand chelem quand on a besoin d'un top plein, 6 Piques, lui, ne doit jamais être appelé.

#### ⑤ Les manches tendues

En match par quatre, on demande souvent les manches quand elles dépendent à la fois d'une impasse et du partage 3-2 des atouts :

♠ R972		N		♠ A865
♥ R864				♥ A92
♦ R75	O		E	♦ 74
♣ 93		S		♣ ARV2
	<b>O</b>			<b>Est</b>
				1SA
	2♣			2♠
	4♠			

Pour gagner 4 Piques avec ces deux mains où seul le Valet de Trèfle est de peu d'intérêt, il faut trouver l'As de Carreau placé et les atouts 3-2, soit une manche à une chance sur trois *grosso modo*. C'est une mauvaise manche en paires mais notre système nous condamne à la jouer.

En revanche, vous aurez quelquefois l'occasion de faire une proposition tendue. Il faudra foncer en match par quatre et au contraire être prudent en paires :

♠ A984  
♥ A72  
♦ AR106  
♣ V5

Après une ouverture de 1SA et un Texas à 2♥, il est naturel de répondre 3♠ en match par quatre pour honorer cette main superbe. Ce serait une erreur à long terme de procéder de même en paires. Si votre partenaire possède un jeu nul, ou même un jeu très faible, vous seriez en danger au palier de 3. Vous devez donc vous contenter de répondre 2♠ et attendre d'avoir un cinquième atout pour faire un saut à 3♠.

Pour conclure, nous aimerions remettre en cause quelques idées reçues et dire un mot sur l'emploi de certaines conventions suivant que l'on joue en paires ou en match par quatre.

- ✓ La réponse de 1SA forcing ainsi que le 2 sur 1 forcing de manche sont des conventions efficaces et confortables en match par quatre pour trouver les chelems et les manches tendues.

En paires, *a contrario*, ces conventions génèrent deux inconvénients rédhibitoires. Primo, demander les manches à 30% et, secundo, reparler après :

S	O	Nord	E
		1♥ (♠)	passé
1SA	passé	?	

- ✓ L'ouverture de 2♥, "bicolore" majeur faible, nous semble une convention plus efficace en paires où laisser jouer 2 Cœurs est beaucoup plus problématique qu'en match par quatre. Sur cette ouverture, l'adversaire intervient et réveille plus souvent dans une situation inconfortable. Par exemple, sur 2♥ adverse, mon partenaire doit-il réveiller à 3♣ avec :

♠ R62	ou bien avec :	♠ AD43
♥ 104		♥ V96
♦ V3		♦ 8
♣ RD10985		♣ ARDV5

Si l'on produit la même enchère avec ces deux jeux, on comprend que le partenaire doit parfois se trouver dans des situations inextricables.

- ✓ La convention "2♥ Bessis", consistant à répondre 2♥ sur l'ouverture d'une mineure du partenaire avec cinq cartes à Pique et quatre à Cœur semble particulièrement adaptée au match par quatre. Cette convention permet d'éviter d'enterrer une manche à Cœur avec ces deux mains (dix levées en double coupe) :

♠ 2	N	♠ A10965
♥ ARD5	O	♥ V1093
♦ 103	E	♦ 742
♣ AV9874	S	♣ R

- ✓ Enfin, d'autres séquences classiquement forcing devraient peut-être devenir seulement encourageantes en paires.

Ainsi, par exemple, après une ouverture de 3 en mineure du partenaire, n'a-t-on pas plus souvent envie de proposer la manche que de l'imposer ou que de rechercher un chelem ? Sur l'ouverture de 3♣ du partenaire, vous possédez cette main magnifique : ♠AR8653 ♥A104 ♦AD9 ♣7. Combien de fois va-t-on gagner la manche à Pique ? Intuitivement, pas plus d'une fois sur deux. On a envie de jouer cette manche quand le partenaire possède deux levées, As-Roi de Trèfle ou bien l'As de Trèfle, deux atouts et une valeur de coupe : ♠72 ♥965 ♦3 ♣AD109864. Mais si l'on intervertit les Piques et les Carreaux, ce qui est plus probable au regard de vos propres longueurs, il faut cette fois réussir deux impasses et trouver les atouts bien partagés pour gagner la manche. Alors, pourquoi aller au casse-pipes en jouant 3♠ forcing plutôt que de demander au partenaire d'exercer son jugement ?

Voilà bien quelques sujets qui méritent une discussion avec le partenaire.