

1 - Différence entre le match par 4 (Duplicate) et le tournoi par paires.

STRATEGIES COMPAREES PAR 4 ET PAR PAIRES

SECTEUR De JEU	MATCH PAR 4	TOURNOI par PAIRES
<u>ENCHERES à 2</u> Manches	"Pousser" les manches : demander les manches vulnérables à 38% de chance Manches non vulnérables à 45% de chance	- Marquer dans sa colonne (la bonne ...) - Eviter les manches tendues qui ne viennent pas facilement à l'enchère.
Chelems	- Appeler les petits chelems à 50% - Appeler les grands chelems à 66%	- Appeler les chelems que le champ du tournoi va appeler (mains lourdes en points H) - N'appeler les chelems qui reposent sur des concordances distributionnelles qu'avec 80 % de chances.
Partielles	- jouer dans l'atout le plus long et le plus sûr. - Ne pas chercher à améliorer la partielle.	- Eviter les mineures; rechercher les S-A. - Ne pas dédaigner les contrats majeurs à 7 atouts.
<u>ENCHERES</u> <u>COMPETITIVES</u> A bas palier	- Ne pas risquer une lourde pénalité (interventions sérieuses au palier de 2, surenchères en sécurité distributionnelle). - Laisser jouer les adversaires s'ils ont une bonne chance de chuter. - Ne contrer une partielle que si on espère, au minimum 2 de chute.	- Ne pas "lâcher le morceau" facilement (défendre la partielle). - Intervenir "souple", bousculer les adversaires (barrages). - Contrer punitif si une chute adverse non contrée vaudrait un mauvais coup.
A haut palier	- Contrer les adversaires qui, manifestement, font un sacrifice. <i>(la nuit, les déplacements sont plus chers !)</i> « Ils » vont le savoir ! - Dans le doute, surenchérir. - Eviter de défendre si les adversaires sont au palier de 5.	- Ne pas surenchérir en attaque au palier de 5 sans de solides arguments. - Ne pas hésiter à défendre "vert contre rouge" même si on n'est pas sûr que le contrat adverse gagne.
<u>JEU DE LA CARTE</u> En face du mort	Jouer en sécurité : - Assurer son contrat. - Négliger les sur levées s'il existe un risque minime de chute.	Analyser le contrat et l'entame : - Contrat du champ : jouer optimiste, chercher les surlevées, éviter le "magie score" de 200 dans la colonne adverse. - Contrat hors champ (ex: manche tendue): prendre tous les risques pour gagner
En flanc	Chercher à battre le contrat à tout prix ! - Utiliser le principe de nécessité (si, pour battre le contrat, le partenaire doit posséder une certaine carte, on part du principe qu'il l'a). - Donner une sur levée n'est pas grave.	- Contrat du champ : éviter de livrer la moindre levée indue au déclarant. - Contrat hors champ (ex : manche tendue ou contrat contré): chercher à battre le coup (principe de nécessité).
<u>STRATEGIE</u> <u>GENERALE</u>	- Discipline, sécurité, solidité. - Pas de "coups de poker" sur toutes les donnes, d'enchères à l'emporte-pièce. - Faire confiance aux partenaires de l'autre salle. - Faire peu de cas du niveau des adversaires.	- Optimisme, agressivité, risques calculés. - Présence à la table, opportunisme. - Prendre en compte le niveau des adversaires (savoir jouer "le paysage").

2 - Différence entre le match par 4 (Duplicate) et le tournoi par paires.

A LA CARTE :

En Match par quatre, l'objectif est simple, les deux camps doivent négliger les surlevées :

- * Le déclarant doit tout faire pour assurer son contrat
- * La défense doit tout mettre en œuvre pour le faire chuter

En tournoi par paires, si le contrat est normal, **prenez des risques** (raisonnables) en face du mort pour faire du mieux

Entame : Dame de ♥

♠	R82
♥	A82
♦	R42
♣	V963
N O E S	
♠	74
♥	R75
♦	A83
♣	ARD52

SUD	OUEST	NORD	EST
1 SA	P	3 SA	Fin

Par quatre : Sud encaisse ses neuf levées sans demander son reste.

Par paires, il faut jouer ♠ vers le Roi à la deuxième levée. Même si l'As est en Est, rien ne prouve que ce dernier devinera qu'il faut en rejouer (il n'a pas vu le jeu de Sud et n'a pas toujours ADVIOx !). Le plus souvent, il rejouera ♥. De plus, les ♠ peuvent bloquer en flanc. Bref, Sud fera beaucoup plus souvent +1 que -1, ce qui suffit à rendre bon le pari.

En revanche, **soyez plutôt frileux en flanc** : ne jouez pas les positions de chute miraculeuses s'il existe un risque trop important de livrer une sur levée. Très souvent, limiter le déclarant à son nombre minimum de levées permet de scorer entre 7 et 9 sur 10.

♠	DV105	SUD	NORD
♥	R8	1 ♠	2 ♣
♦	75	2 ♠	4 ♠
♣	ADV105		
N O E S		♠	83
		♥	AD54
		♦	AR96
		♣	432

Entame : 2 de ♦

Sud fournit le 10 de ♦ sur le Roi, dévoilant très probablement D10 ou V10 secs, Ouest n'ayant pas entamé d'un petit avec Dame/Valet.

Par ailleurs, Sud ayant ouvert, on peut lui octroyer As/Roi de ♠ et le Roi de ♣.

3 - Différence entre le match par 4 (Duplicate) et le tournoi par paires.

- **En match par quatre**, il existe un espoir de chute : la Dame de ♦ en Ouest (ce qui laisserait 11 ou 12 H en Sud, selon son nombre de Valets rouges). Il faudrait alors rejouer un petit ♦ sous l'As : moins un... ou plus un si la Dame de ♦ est en Sud. En jouant ainsi, on perd souvent 1 ou 2 imp., mais de temps en temps, on en gagne 12.
- **Par paires**, il n'est pas question de risquer de livrer une ou deux levées supplémentaires, pour un espoir de chute somme toute hypothétique. Le mieux est donc d'encaisser les deux honneurs à ♦, puis l'As de ♥ ! En effet, si Sud possède six ♠, il va faire onze levées sur un retour neutre à l'atout et le limiter à juste fait rapportera déjà une excellente note, les 650 fleurissant sur la feuille. Une exception, toutefois : si vous jugez que le contrat nommé par vos adversaires sera peu souvent demandé, mettez tout en œuvre pour le faire chuter. Si vous filez une sur levée dans la bagarre, n'ayez pas de regrets : vous serez passé de 1 ou 2/10 à 0/10, ce qui ne fait pas beaucoup d'écart. En revanche, si vous battez le coup, vous récupérerez une note à 9 ou 10/10.

SUD	OUEST	NORD	EST
			1 ♠
P	2 ♠	P	P
3 ♦	Fin		

Il est très rare d'assurer moins un en match par quatre, à moins d'être contré et de risquer une pénalité astronomique. Par paires, il faut essayer d'estimer si 50 ou 100 peut amener un bon coup ou pas :

♠	85									
♥	A64									
♦	R985									
♣	RV54									
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">S</td> </tr> </table>			N		O		E	S		
	N									
O		E								
S										
♠	942									
♥	1083									
♦	A10762									
♣	A3									

Entame : 3 de ♠.

La défense encaisse deux ♠ et rejoue ♥. Sud prend de l'As au deuxième tour et découvre le partage 3-1 des ♦ (singleton en Est).

Imaginons que les premières levées ne lui aient pas permis de compter précisément les points des adversaires pour diagnostiquer l'emplacement de la Dame de ♣.

- **Par quatre**, Sud doit faire l'impasse à ♣, pour tout bêtement essayer de gagner son contrat : il y a beaucoup plus d'imp. à gagner qu'à perdre, même vulnérable.

- **Par paires**, vulnérable, pas question de chuter de deux (200), car on jouera 2 ♠ à beaucoup de tables (peu de Sud sauront réveiller !) et ce contrat gagne visiblement, la défense ne devant pas pouvoir faire mieux que un ♥, un

♦ et trois ♣. Il faut donc assurer moins un. Non vulnérable, en revanche, il faut essayer de gagner, puisque la chute subie (moins deux, 100 pour Est-Ouest) resterait inférieure aux 110 points de 2 ♠, d'autant plus que si la Dame de ♣ est en Ouest, on chutera 3 ♠ à certaines tables et qu'il faut alors marquer dans sa colonne pour prendre un véritable top.

- **en cas de contre punitif adverse**, il faudrait encore essayer de gagner : à -1 (200), on perd -3 imp. par rapport aux 110 de 24. À -2 (500), c'est -9 imp., mais à 670 (juste fait), c'est un gain énorme de 13 imp. !