

# Le match par quatre en questions

par **MARC KERLERO**

Dans le premier numéro de l'As de Trèfle, Guy Lasserre vous donnait les clés indispensables pour réussir en tournoi par paires. Marc Kerlero, lui, expose aujourd'hui les caractéristiques techniques du match par quatre. Il s'efforce de répondre aux questions que vous pouvez vous poser. Principalement à l'enchère.



## Pourquoi la stratégie à appliquer est-elle différente de celle du tournoi par paires ?

Tout tient à la marque :

- par paires, on classe les différents scores sans s'occuper des écarts. Pour avoir un top, il faut marquer plus que tous les autres concurrents
- par quatre, on compare les scores de deux tables et l'on transforme cet écart en imps (international match points). Ainsi, une levée de mieux au même contrat donne un écart de 20 ou 30 points, soit 1 imp. En revanche, un contrat de 4♠ vulnérable (620) à une table contre 2♠ +2 (170) à l'autre table génère un écart de 450 points, soit 10 imps. Par paires, il serait tout à fait possible que l'écart de note entre 2♠ +2 et 4♠ = soit le même qu'entre 4♠ = et 4♠ +1. Ce dernier pourrait même être beaucoup plus important.

## Faut-il pousser les manches ?

La réponse est incontestablement oui, du moins en position vulnérable. En effet, «empailler» un 4 Piques vulnérable coûte 10 imps quand il gagne (+620). Attention tout de même de ne pas déclarer aveuglément 3SA avec 23 points réguliers banals. Poussez plutôt les manches à la couleur reposant sur des mains bien distribuées, avec par exemple un fit neuvième et un singleton, même si vous n'avez pas beaucoup de points d'honneurs. Non vulnérable, c'est différent, demandez les manches ayant environ une chance sur deux de gagner.

## Faut-il pousser les chelems ?

Non, gagner 6♠ (1430) contre 4♠ +2 (680) ne rapporte pas davantage (13 imps) que coûte la chute du chelem (-100 contre 650). Même chose, non vulnérable (+11 ou -11 imps). En revanche, il est important de toujours essayer de déclarer le meilleur chelem, mineur ou majeur, à la couleur ou à Sans-Atout. Si vous atteignez un excellent 6♣ =, alors que vos adversaires demandent un mauvais 6♠ = dans l'autre salle, vous ne perdrez que 2 imps, mais, si votre 6♣ gagne alors que leur 6♠ chute, vous engrangerez 16 imps (vulnérable) ou 14 imps (non vulnérable), ce que l'on appelle un gros « swing ».

## Dans quel cas faut-il défendre contre une manche adverse ?

- Par paires, si vos adversaires gagnent 4♥ vulnérable (620), vous pouvez prendre un top en perdant 500 à 4♠ contré. Par quatre, ce genre de pari est mal joué, car l'opération ne vous rapportera que 3 imps (620 - 500 = 120) avec le risque d'en perdre 12 si 4♥ chute (500 + 100 = 600). Or, ce n'est pas parce que vos adversaires ont déclaré 4♥ qu'ils vont le gagner ! Le sacrifice à 4♠ contre 4♥ ne doit donc s'envisager que lorsque que les chances de gain de 4♥ sont très importantes et que l'on estime s'adjuger soi-même :
- 8 ou 9 levées à 4♠ vert contre rouge,
  - probablement 9, peut-être 10, mais au moins 8 à vulnérabilité égale,
  - au moins 9 rouge contre vert.

## Comment bien décider en compétitives ?

Pour améliorer votre efficacité, référez-vous aux règles de Jean-René Vernes dans ce domaine : vous êtes en sécurité distributionnelle au niveau de 4 avec dix atouts (ou un double fit), au niveau de 5 avec onze (ou un double fit neuvième), etc., tout en ayant soin de respecter les bons critères, qui sont :

- vos honneurs doivent se trouver dans vos couleurs longues (ou celles du partenaire), car ils produisent dans ce cas beaucoup de levées en face du mort, mais très peu en flanc
- les singletons et les chicanes sont les bienvenus
- et puis, tant qu'à défendre, défendez vite : vous augmenterez ainsi vos chances de voir vos adversaires prendre la mauvaise décision. Si vous avez décidé de défendre contre 4♥, sautez directement à 4♠. Même si c'est la mauvaise décision, vous aurez au moins suffisamment bousculé vos adversaires pour avoir une chance de les pousser à 5♥ ou d'éviter le contre punitif !

## Qu'est-ce qu'une « assurance » ?

Avec à peu près 20 points H dans chaque ligne et des distributions violentes (fits longs, voire doubles fits longs, singletons, etc.), vous avez déclaré - personne vulnérable -

# Enchères

## Quelle est votre enchère en match par quatre avec la main de Sud ?

4♣ sur le 4♥ adverse en espérant gagner ce contrat, mais l'adversaire surenchérit à 5♥. Si vous avez un petit espoir de gagner 5♠ et, surtout, si vous n'êtes pas certain que 5♥ chute, surenchérissez à 5♠, car ce sera la décision la moins coûteuse si ce n'est pas la bonne.

A moins un (50 pour eux) contre moins un (50 pour vous), vous perdrez 3 imps (4, si vous êtes contré), mais, si 5♥ gagne (450), vous gagnerez 9 imps à 5♠ -1 (sans parler du cas où 5♠ gagne, bien sûr). Par paires, cette notion d'assurance n'existe pas.

### Réveille-t-on moins facilement que par paires ?

Bien sûr, on est plus prudent. Par quatre, laisser jouer 2♥ (110), alors que l'on ne chute que d'une levée à 2♠ n'est pas grave (alors que c'est catastrophique par paires).

Néanmoins, il ne faut pas non plus avoir peur de son ombre.

Si vous réveillez pour trouver 2♠ qui gagne ou pousser vos adversaires à 3♥ qui chute, vous marquerez 6 imps.

N'hésitez donc pas à réveiller dans les cas suivants :

- sur les fits adverses, surtout si vous n'êtes pas vulnérable,
- avec une couleur sixième ou un bicolore 5-5.

### Quid du contre punitif ?

Par quatre, on ne contre pas les partielles à la légère à partir de 2♥, car on craint de faire cadeau d'une manche à l'adversaire. Il faut donc être certain d'encaisser au moins deux de chute si tout se passe mal !

En revanche, contrer les manches n'est pas hors de prix lorsqu'elles gagnent (790 - 620 = 170, soit 5 imps) et peut déstabiliser vos adversaires si elles chutent.

### Et le jeu de la carte ?

Le principe est simplissime : ne vous occupez pas de l'autre table (alors que, par paires, vous devez sans cesse penser au champ du tournoi).

Mettez tout en œuvre :

- pour gagner votre contrat en face du mort
- pour le faire chuter si vous êtes en flanc.

N'accordez de valeur aux levées supplémentaires que si votre objectif principal est irréalisable ou bien acquis à coup sûr.



1

♠ AD1042	Tous vulnérables
♥ 8	
♦ RD2	
♣ R1054	

S	O	N	E
1♠	passé	2♠	passé
?			

3♣, essai naturel. Avec seulement 14 H, vos chances de gagner 4♠ sont inférieures à 50 %. Par paires, il faudrait passer. Par quatre, vulnérable, faites une enchère d'essai en espérant des cartes miracles chez le partenaire :

♠ : RVx ♥ : xxxx ♦ : Vxx ♣ : DVx.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

Vulnérable, fitté et bien distribué, soyez optimiste à l'enchère.

3

♠ 4	Est-Ouest vulnérables
♥ 98742	
♦ RD42	
♣ R52	

S	O	N	E
1♠	2SA*	4♠	
5♦	5♠	passé	passé
?			

\*Bicolore mineur

6♦ : bien sûr, peut-être 5♠ chute-t-il, mais c'est peu probable si Nord a respecté les bons critères pour intervenir à 2SA : deux belles mineures et pas grand-chose à côté. Par ailleurs, à 6♦, on peut espérer ne chuter que d'une ou de deux. « L'assurance » est à un prix raisonnable.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

Surenchérit pour -1 à 6♦ contre -1 à 5♠ est moins coûteux que de laisser jouer une manche qui gagne, mais attention tout de même aux crèmes renversées !

2

♠ RV854	Est-Ouest vulnérables
♥ 82	
♦ RD2	
♣ R54	

S	O	N	E
		passé	passé
1♠	2♥	3♠*	4♥
?			

\* 3♠ : tendance barrage après passé.

**PASSE** : par quatre et par paires, passez avec cette main plate. Si 4♥ gagne, vous risquez de perdre 500 (et peut-être plus) à 4♠ contré et, si 4♥ chute, ce qui est possible grâce à vos honneurs mineurs, la défense à 4♠ sera une crème renversée.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne surenchérissez pas avec des distributions plates sous prétexte que nous n'êtes pas vulnérable.

4

♠ 52	Personne vulnérable
♥ 96	
♦ DV9654	
♣ R54	

S	O	N	E
	1♥	passé	1♠
passé	2♠	passé	passé
?			

3♦. 2♠ est bon pour Est-Ouest (ils sont fittés)... donc mauvais pour Nord-Sud ! Par paires, le réveil serait indiscutable, mais, même par quatre, vous avez plus à gagner qu'à perdre : vous serez rarement contré à 3♦ pour 500 et, très souvent, vous gagnerez 3♦ ou bien vous pousserez Est-Ouest à un 3♠ qui chute.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

En cas de fit adverse, ne soyez pas timoré en réveil. Bien entendu, il faut être très méfiant quand l'adversaire ne semble pas fitté.

S	O	N	E
1SA	1SA	3SA	fin
	♠ 854 ♥ 64 ♦ AR754 ♣ 873		
	N O S E S		
	♠ AR2 ♥ ARD ♦ 632 ♣ AV42		

**Contrat :** 3SA

**Entame :** Valet de Cœur

Vous capturez l'entame (le 5 en Est) et jouez Carreau à blanc.

Est prend du 10 et repart du 2 de Cœur.

**Comment continuez-vous ?**

Par paires, vous joueriez Carreau pour l'As afin d'enranger dix levées dans le cas probable des Carreaux 3-2, quitte à chuter s'ils sont 4-1.

Par quatre, prémunissez-vous contre cette répartition en donnant un deuxième coup à blanc à Carreau et vous ferez à coup sûr les trois levées dont vous avez besoin. Si votre adversaire de l'autre table joue comme par paires, vous perdrez 1 imp deux fois sur trois (partage 3-2), mais vous en gagnerez 12 une fois sur quatre (partage 4-1). A la longue, le bilan de la sécurité sera très positif.

**LES QUATRE JEUX**

	♠ 854 ♥ 64 ♦ AR754 ♣ 873	
♠ D103 ♥ V1098 ♦ DV98 ♣ D10	N O S E S	♠ V976 ♥ 7532 ♦ 10 ♣ R965
	♠ AR2 ♥ ARD ♦ 632 ♣ AV42	

**LE CONSEIL DE L'EXPERT**

Par quatre, on ne se met pas en position de chute pour faire du mieux.

S	O	N	E
1SA	1SA	3SA	fin
	♠ A76 ♥ DV10 ♦ V542 ♣ DV4		
	N O S E S		
	♠ RV53 ♥ A74 ♦ A63 ♣ R75		

**Contrat :** 3SA

**Entame :** 3 de Trèfle

Est prend de l'As de Trèfle et en rejoue (le 2 en Ouest).

**Rappelez-vous votre objectif : neuf levées (vous en avez six au départ).**

S'il n'existe qu'une façon de manœuvrer à Cœur (l'impasse forcante au Roi), il y en a deux possibles à Pique selon le nombre de plis dont vous avez besoin dans la couleur :

- pour quatre levées, vous devez trouver à la fois la Dame en Est ET le partage 3-3. Le maniement subséquent : l'As, puis petit vers le Valet
- pour trois levées, vous pouvez espérer le partage 3-3 OU la Dame en Est OU la Dame seconde. Le maniement efficace : le Roi d'abord, l'As, puis, si la Dame n'est pas tombée, petit vers le Valet. Ici, tout dépend des Cœurs et

c'est par là qu'il faut commencer. Prenez le retour à Trèfle de la Dame et faites l'impasse à Cœur (éventuellement deux fois) :

- si elle rate, il vous faudra quatre levées de Pique et vous devrez miser sur un miracle (As, puis impasse à la Dame),
- si elle marche, trois levées de Pique suffiront et vous jouerez les Piques en sécurité (Roi et As en tête).

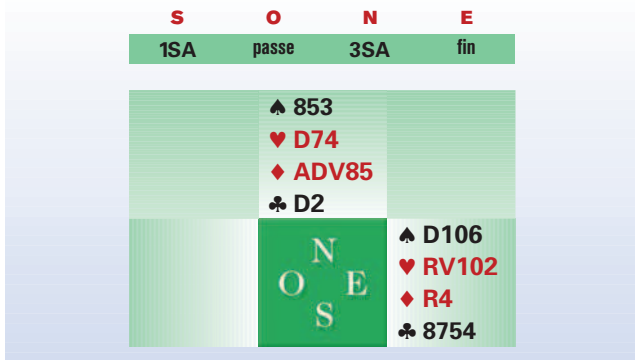
**LES QUATRE JEUX**

	♠ A76 ♥ DV10 ♦ V542 ♣ DV4	
♠ D8 ♥ 95 ♦ R1098 ♣ 108632	N O S E S	♠ 10942 ♥ R8632 ♦ D7 ♣ A9
	♠ RV53 ♥ A74 ♦ A63 ♣ R75	

**LE CONSEIL DE L'EXPERT**

Par paires, on manie les couleurs pour en extraire un maximum de levées. Par quatre, il est fréquent de manœuvrer une couleur en sécurité. On accepte de perdre un pli (ici ♠Dxx en Est) pour s'assurer (ou augmenter ses chances) de ne pas en perdre deux.

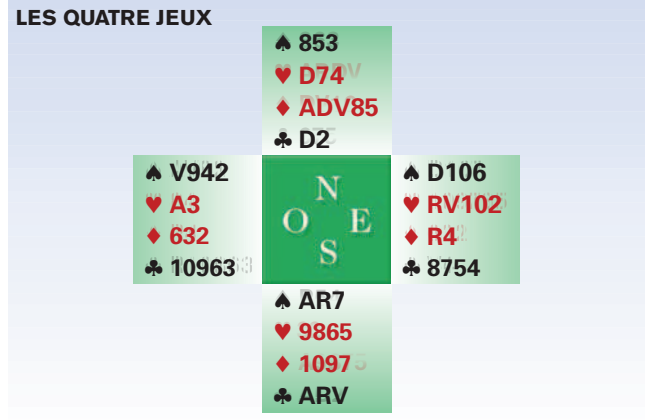
# DU MATCH PAR QUATRE, QUATRE PROBLÈMES DE JEU DE LA CARTE : DEUX AVEC LE MORT ET DEUX EN FLANC



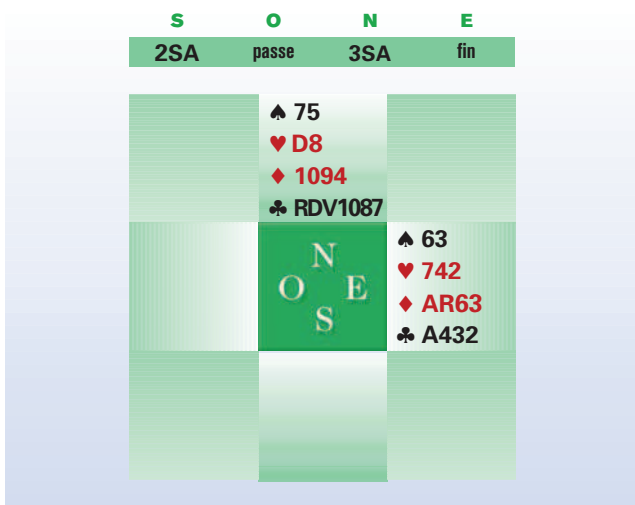
**Contrat :** 3SA  
**Entame :** 2 de Pique.  
 Votre Dame de Pique est prise par l'As. Sud laisse ensuite filer le 10 de Carreau jusqu'à votre Roi.

**Quel est votre retour ?**  
 Avec 9 points chez vous, 11 au mort et de 15 à 17 en Sud, vous savez que votre partenaire ne possède pas plus de 5 H. Par ailleurs, son entame du 2 de Pique en quatrième meilleure dénie cinq cartes. S'il est parti sous Roi-Valet ou Roi-9 quatrièmes, vous ne ferez que trois levées de Pique plus le Roi de Carreau, alors que Sud réalisera pour sa part un Cœur, quatre Carreaux et au moins trois Trèfles.

**Conclusion :** le seul espoir de chute est à Cœur à condition qu'Ouest possède l'As. Par quatre, vous devez donc repartir courageusement du 2 de Cœur. Par paires, ce serait de la folie et il faudrait se contenter du retour populaire à Pique.

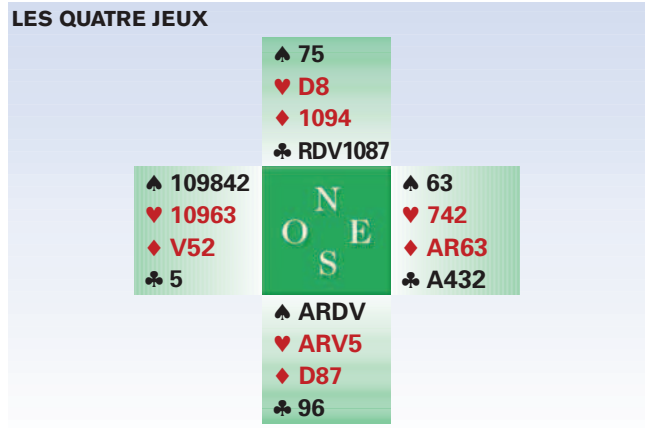


**LE CONSEIL DE L'EXPERT**  
 Par quatre, fixez-vous un seul objectif en flanc : faire chuter, même si, pour cela, vous devez espérer des cartes miracles chez votre partenaire et perdre une ou deux levées supplémentaires s'il ne les a pas.



**Contrat :** 3SA  
**Entame :** 10 de Pique.  
 Sud prend l'entame du Valet de Pique et joue Trèfle, Ouest fournissant.  
**Comment analysez-vous ce coup ?**  
 Compter les points du mort vous permet de déduire que votre partenaire possède tout au plus un Valet. Laisser passer à Trèfle est donc inefficace, la Dame de Cœur constituant forcément une remontée au mort. Or, il faut trouver cinq levées pour votre camp et ce n'est pas évident, à moins que... si le déclarant a la Dame de Carreau seconde (et Ouest le Valet quatrième)..., mais c'est impossible, puisque Sud n'a que deux Trèfles (il n'a pas ouvert de 2SA avec neuf cartes majeures !).  
 Il reste un espoir : imaginons que Sud possède la Dame de Carreau troisième et Ouest le Valet troisième.

Si vous rejouez froidement un petit Carreau sous As-Roi, il sera logique pour Sud de passer un petit dans l'espoir que vous avez joué sous le Valet, As-Valet ou Roi-Valet.  
 Bien entendu, par paires, cette manœuvre serait proscrite, car le risque de voir Sud faire le reste des plis avec DVx à Carreau serait trop important. On se contenterait d'encaisser As-Roi de Carreau pour le limiter à dix levées.



**Remarque :** si vous laissez passer machinalement le premier Trèfle, Sud s'empressera d'encaisser ses huit levées majeures et gagnera son contrat.

**LE CONSEIL DE L'EXPERT**  
 Lorsque le contrat adverse semble sur table, faites appel à la ruse. Vous piègerez parfois le déclarant qui, rappelons-le, ne voit pas à travers les cartes.