

19. Le match par 4

1 Le système est basé sur la comparaison de deux scores d'une même donne jouée par les deux équipes dans les lignes différentes (Equipe A N/S contre Equipe B E/O et à l'autre table Equipe A E/O contre Equipe B N/S).

2 En match par quatre on assure les manches (on n'essaye pas de gagner une levée supplémentaire si cela peut compromettre la réussite du contrat)

3 Les techniques de jeu sont essentielles et en particulier les managements de couleur et de sécurité .

4 La connaissance de la marque est essentielle, exemple :

- défendre contre une manche rouge qui gagne quand on est vert, implique un contrat de sacrifice pouvant chuter de 3 (500 contre 600 ou 620), quand on est rouge ce sera une chute maxi de 2.

5 On demande les manches rouge avec une probabilité de 1/3 , les manches vertes à 50% , les petits chelem à 75% et les grands chelem à 100% (on doit compter 13 levées entre les deux mains).

6 Petit rappel sur l'estimation du nombre de levées en fonction de la force répartie des deux mains.

- 20-21H* : palier de 1
- 22-24H* : palier de 2
- 25-26H* : palier de 3
- 27-28H* : palier de 4
- 29-30H* : palier de 5
- 32-33H* : palier de 6
- 35-26H* : palier de 7 (attention il ne faut pas qu'il manque 1 As)

7 En défense on s'évertuera à faire chuter le déclarant même si cela peut coûter une levée pour le camp attaquant.

8 Le système commun à tous les joueurs (cf annexe 1).

9 Exemples d'application de donnes en match par 4, en terme de contrat à réaliser et de défense pour faire chuter.

H* : dans ce terme on inclue les points Honneurs Longueur (couleur de plus de quatre cartes affranchissables) HL, et les points de distribution HLD s'il y a un fit connu.



Les exemples d'application :

Donne 1 :

Vous êtes en Nord , Sud ouvre de 2♥ , que faites vous avec ce jeu :

♠RV54

♥R874

♦RD62

♣7

Entame As de ♣ pour le 2 en Est : comment jouez vous en Sud ?

♠D3

♥ADV1096

♦854

♣109

Donne 2 :

Sud donneur joue 3SA sur l'entame du 5♥

Nord

♠7

Question subsidiaire ; votre séquence d'enchères

♥AV93

Sud est donneur.

♦DV642

♣R52

Sud

♠AD8

♥102

♦R983

♣AD83



Donne 3 :

Nord

Sud joue 6♥ sur entame du V♣ pour le 2 en Est

♠54

Indice : il finira bien par tomber!

♥RV

♦AD543

♣AR65

Sud

♠A1097

♥AD10987

♦8

♣97

Donne 4 :

Nord

Sud joue 5♦ sur entame du 10♥ pour la Dame en Est

♠3

Jouez à 90%

♥RV73

♦54

♣ARV1062

Sud

♠D764

♥

♦ARV10732

♣D9

Passons maintenant à des problèmes de défense :

Pour chaque donne, il faut trouver la défense idoine.

Donne 5 :

JLN

♣♦♥♠

Bridge-ENS

Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠DV8				1♥
♥43	Passe	2♥	3♣	3♥
♦D10	3SA	Fin		
♣ARV983				

Est

♠R643

♥RD9872

♦R6

♣7

Entame du 5♥ pour votre Dame et l'As de Sud qui joue 6 tours de ♣. A vous?

Donne 6 :

Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠AV	3♥	passee	4♥	Fin
♥A76				
♦RDV106				
♣V83				

Est

♠765

♥

♦A98543

♣ARD5

Entame 7♦ pour le roi et votre As. Vous n'avez pas su intervenir, ce n'est pas le moment de refilet le contrat. A vous?

Annexe 1 :

Comité Régional du Hurepoix
Fédération Française de Bridge

Les 30 choix du Hurepoix

ou « Les accords de Marcoussis »

Notre Comité a décidé de mettre à disposition de ses bridgeurs de compétition un outil simple et pratique permettant à 2 bridgeurs ne se connaissant pas de jouer sans risque de gros pataquès.

Cet outil intitulé « les accords de Marcoussis » propose des choix clairs sur les 30 principales sources de malentendus dans un système d'enchères. Ex. : 1♠ passe 3SA : pour les jouer? ou fitté 4 cartes - 13/15 H?.

Bien entendu la base du système est le Système d'Enseignement Français (SEF) : mais il y a des exceptions...

Cet inventaire de 30 choix n'est qu'une proposition, à l'usage des « just married » : pour leur confort et afin de leur éviter les longues séances de mise au point avant tournoi !

Ces choix n'engagent que nous et sont certes sujets à discussion par définition.

Ils essaient de répertorier à la fois :

- ce que la majorité joue
- ce que le SEF propose
- les principales sources de malentendus.

Ce document peut en plus vous servir de « feuille de conventions » pour chaque partenaire.

Pour vous mettre d'accord avec chacun, il vous suffit de 10 minutes : le temps de rayer celles des 30 conventions que vous ne jouez pas!

Septembre 2004

8 CONVENTIONS... standardisées

1. Majeure 5^{ème} – meilleure mineure – 2 majeur faible – Stayman 4 paliers – Texas majeur et mineur – Sputnik.
2. Drury : En 3^{ème} position seulement 2♦ ambigu
3. Roudi : constant
4. Truscott : majeure & mineure
5. Bicolores : Michael précisé
6. 4^{ème} couleur : forcing... pas forcément de manche
7. 1m passe 2M : ≥ 17H et 6 beaux M. (tous les simples jumps sont forts)
8. 1m passe 1M.1SA = naturel (16.18H) mais après passe : 1SA = 6m'4M'

10 ENCHÈRES... à avaler

9. 1M passe 2SA : fitté 3 cartes 10.11H
10. 1M passe 3SA : pour les jouer
11. 2M passe 3m : forcing (changement de couleur : forcing et naturel)
12. 2M. 3M : les mineures
13. Blackwood : 5 clés
14. Rubensohl
15. 2♣ passe 2♦ : obligatoire
16. 2♦ passe 2♠ : As majeur. 3m As m. Si 2 As : CRM
17. 1SA passe 4♣ : bicolore mineur de manche - 4♦ : bicolore majeur de manche
18. 1SA passe 4SA : quantitatif (et le seul !)

10 SÉQUENCES... à digérer

19. 1M passe 2m passe
2M passe 3M : chelemisant (inférence du 2SA fitté)
20. 1SA passe 2♣ passe
2SA passe 3♣ pour les ♥ (sous texas) - 3♦ pour les ♠ (sous Texas)
21. 2SA passe 3♦ : rectification obligatoire : 3♥
2SA passe 3♠ : rectification obligatoire : 4♣
22. 1SA contre : 5♥ et une mineure. 2♦ = 5♠ et une mineure
2SA = les mineures. 2♣ : les majeures. 2M = naturel ≥ 6 cartes
23. 1♦ passe 2♣ passe
2SA : 12.14 ou 18.19 (mini – maxi)
3SA : 15.17 singleton ♣
24. 2♣ passe 2♦ passe
3SA : puissant bicolore majeur (3 ou 4 perdantes maxi) puis : sous Texas
25. 1m passe 1♥ passe
2SA peut cacher 4♠ donc 3♣ relais → 3♦ : 3♥ et 4♠
3♥ : 3♥ sans 4♠
3♠ : 4♠ sans 3♥
3SA : ni l'un ni l'autre
26. 1M. 2♣. 2♦ : forcing
1♦. 1M. 2♣ : forcing
27. 1♣ 1♦ 1♥ : 4 cartes possible (pas de « collante »)
1♣ 1♦ X : 4♥ et 4♠
28. passe passe 1M passe 2SA : fitté 4 cartes limite ouverture et un singleton

2 FLANCS ... à déguster

29. Pair impair, appel direct
30. Entame à SA : 4^{ème} meilleure. Petit appel sur A, D, V.