

ENTRAINEMENT MATCH/4

Généralités

En match/4 on est comparé aux résultats des adversaires directs (face à nos partenaires à une autre table) et la différence se traduit en points IMP.

De ceci découle plusieurs incidences sur la façon d'enchérir ou de jouer chaque donne.

La priorité est de gagner les donnes et non de faire mieux que tous les autres !

Le système de Cotation (IMP) induit également quelques règles fondamentales dont je vais tenter de vous donner les principales !

En fait c'est principalement l'Espérance Mathématique (Risque / Gain) qui dicte la façon d'agir.

REGLES PRINCIPALES A APLIQUER EN ATTAQUE

I) Chercher les Manches rémunératrices (surtout Vunérables)

- **Demander les manches avec 1/3 chance au moins de réussir**
- **Surenchérir à la manche si envisageable**

II) Etre Prudent Sur les Chelems

- **PC > 50 %**
- **GC > 2/3 chances**

III) Assurer la réussite du Contrat

- **Jeux de sécurités**
- **Cumul des chances**
- **Prendre des risques si nécessaire**

IV) Eviter les crèmes renversées

Ne surenchérir que si le contrat adverse gagne et le contrat est réalisable (ou si le gain est supérieur au contre)

V) Prendre des risques si nécessaires à la réussite du contrat

Risque de perdre une levée supplémentaire afin de réussir son contrat

REGLES PRINCIPALES A APLIQUER EN DEFENSE

VI) DEFENDRE FACILEMENT SUR LES MANCHES A VULNERABILITE FAVORABLE

- **Si la Manche gagne (sinon Crème renversée)**
- **Si le gain est substantiel (supérieur au contre)**

VII) CONTRER FACILEMENT MANCHES ET CHELEMS

VIII) PRUDENCE SUR LES CONTRES DE PARTIELLES

Uniquement avec une forte opposition à l'atout (non soumis)

IX) PRENDRE DES RIQUES POUR FAIRE CHUTER

X) SURENCHERIR LES PARTIELLES QU'AVEC UNE CHANCE RAISONNABLE (surtout Vulnérable)

Donne 1

N

P

♠ A 5
♥ 9 8 4
♦ V 7 6 3
♣ R D V 6

♠ D 10 7 3 2
♥ 6 2
♦ A 4
♣ 9 8 5 3



♠ R 9 6
♥ R V 5 3
♦ 9 8 5
♣ 10 7 2

♠ V 8 4
♥ A D 10 7
♦ R D 10 2
♣ A 4

S	O	N	E
		Passe	Passe
1SA	pas	3SA	Fin

Entame 3♠

Prendre l'unique chance, la double impasse à ♥
+420 pour N/S

Règle : prendre des risques pour assurer le contrat

Donne 2

E
N/S

♠ 8 5 3
♥ R V 9
♦ A V 10 9
♣ A 7 6

♠ A 10 7
♥ 6 5 3
♦ 4 3 2
♣ D V 10 5



♠ D V 9 4
♥ 8
♦ R 8 7 6
♣ 9 8 3 2

♠ R 6 2
♥ A D 10 7 4 2
♦ D 5
♣ R 4

S	O	N	E
			Passe
1♥	Passe	2♦	Passe
2♥	passee	4♥	Fin

Entame D♣

Risque A♠ et R♦ mal placés

Jouer la sécurité , laisser passer puis prendre le retour du Roi
2 tours de débarras et A♣ défausse 5♦ ; A♦ , V♦ défausse 2♠

Règle : jeu de sécurité

Donne 3

S
E/O

♠ V 5
♥ V 10 5 2
♦ 7 4
♣ A R D 8 5

♠ D 4 2		♠ 10 9 7 6 3
♥ A 6 3		♥ 7
♦ A R D V 10 5		♦ 9 6 2
♣ 9		♣ 7 6 3 2

♠ A R 8
♥ R D 9 8 4
♦ 8 3
♣ V 10 4

S	O	N	E
1♥	2♦	3♣	Passe
3♦	Passe	4♥	Fin

Entame R♦
-50

Il faut rejouer le 9♣, puis le 5♦ après l'AS de ♥

Règle : prendre des risques pour faire chuter

Donne 4

O

T

♠ D 10 3 2

♥ A R V 10 5

♦ 6

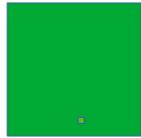
♣ 5 4 3

♠ A R 4

♥ 8 7 6

♦ A D 4 3 2

♣ 7 6



♠ V 5

♥ 3 2

♦ 8 7 5

♣ A R D 9 8 2

♠ 9 8 7 6

♥ D 9 4

♦ R V 10 9

♣ V 10

S O N E

1♦ 1♥ 2♣

2♥ Passe Passe 3♣

Fin

Entame 4♥

130 pour E/O

Attention -3 à 3♥ -800 contré

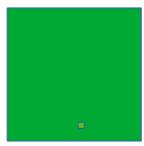
Règle : ne surenchérir qu'avec une chance raisonnable

Donne 5

N
N/S

♠ 6 5 2
♥ R 8 4
♦ 9 6 3
♣ D 10 9 3

♠ D 9 7 4
♥ D 3
♦ A V 8
♣ 8 6 5 2



♠ A R V 10 8 3
♥ A
♦ R D 7
♣ A R 4

♠ -
♥ V 10 9 7 6 5 2
♦ 10 5 4 2
♣ V 7

S	O	N	E
		Passe	2♦
passee	2♠	passee	3♠
passee	5♠	passee	6♠
Fin			

ou autre séquence

Par : 7♠ (squeeze) Contrat trop aléatoire
6SA est sans intérêt en Match/4

Règle : respecter les conditions de probabilité (à moins d'être 1ère série majeure)

DONNE 6

E
E/O

♠ 9
♥ R 8 6 5
♦ V 10 8 5 4
♣ 5 4 3

♠ R 4 2
♥ A 10 7 2
♦ A 9 7 3
♣ D 9



♠ 6
♥ D V 9
♦ R 6
♣ A R V 10 8 7
2

♠ A D V 10 8 7
5 3
♥ 4 3
♦ D 2
♣ 6

S O N E
1♣
4♠ X Passe 5♣
Fin

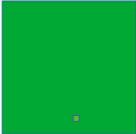
Entame 4♥

300 sur 4♠X mais 600 à 5♣

Règle : Surenchérir pour un gain substantiel

Donne 7

S
T

	♠ A R 7 6 3	
	♥ 2	
	♦ V 7 2	
	♣ 8 7 4 2	
♠ D V 10		♠ 5
♥ D V 10 5 4		♥ R 9 8 7 6
♦ A R		♦ 3
♣ R 5 3		♣ A D V 10 9 6
	♠ 9 8 4 2	
	♥ A 3	
	♦ D 10 9 8 6 5 4	
	♣ -	

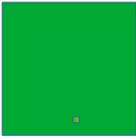
S	O	N	E
passe 1♥	1♠	4♣	
4♠	5♥	Fin	

Entame A♠
 4♠ gagnent en N/S
 5♥ chutent de 1 , sauf si Nord ne rejoue pas ♣

Règle : défendre si la manche gagne surtout à Vulnérabilité favorable
ou ≡

Donne 8

O
P

	♠ R V 6	
	♥ V 9 8	
	♦ A R V 9 8 6	
	♣ 9	
♠ 10		♠ A D 5 4
♥ R D 10 6 4 3		♥ 7 5
♦ 7 5		♦ D 10 4 3
♣ 8 7 4 3		♣ A V 10
	♠ 9 8 7 3 2	
	♥ A 2	
	♦ 2	
	♣ R D 6 5 2	

S O N E
 2♥ 3♦ X

Fin

entame 7♥

3♦X -3 → 500 pour E/O

Aucune manche en E/O

Règle 1 : sur une ouverture de barrage tout contre est Punitif !

Règle 2 : Ne contrer qu'avec une forte oppositon à l'atout (non soumis)

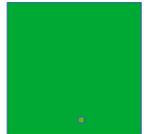
Donne 9

N

E/0

♠ R 10 9 6 3
 ♥ 5 2
 ♦ 8 6 4 2
 ♣ R 2

♠ 7 2
 ♥ A V 3
 ♦ R D 10
 ♣ A D V 9 7



♠ 8
 ♥ R D 10 9 8 6
 ♦ V 9
 ♣ 8 5 4 3

♠ A D V 5 4
 ♥ 7 4
 ♦ A 7 5 3
 ♣ 10 6

S O N E

Passe 2♥

2♠ 4♥ 4♠ Passe

Passe X Fin

9 et 10 atouts de chaque côté (19 levées théoiques au total) → Loi des atouts

Si 4♠ passent , 5♥ échouent

Règle : Contrer facilement les manches si la surenchère est impossible

Ne pas lâcher la proie pour l'ombre