

STRATÉGIE DE LA MARQUE EN TOURNOI PAR PAIRE

En tournoi par paire, faire son contrat n'est pas suffisant. Il faut marquer plus de points que les adversaires (les autres joueurs ayant le même jeu) : *vous ne passez pas un examen mais un concours*. Peut importe d'être dans le bon contrat. C'est en suivant ce principe qu'on refuse de jouer quasi systématiquement les manches mineures.

1 LES LEVÉES DE MIEUX

En T.P.P., la chasse à la levée supplémentaire est une constante. Vous jouez 4♥, 10 levées alors que les autres en font 11 vous vaut la même note que si vous aviez chuté votre contrat.

♠ RD		♠ X743
♥ ARDV9		♥ 8652
♦ 983		♦ AR5
♣ AVX		♣ 92

4♥ / O. Entame: ♦D.

Contrat sans histoire. Avez vous une possibilité de trouver une onzième levée ? À ♣. En faisant deux fois l'impasse vous pourrez vous défausser du petit ♦ du mort. Onze levées à 75%, neuf à 25% : faites l'impasse ♣. Trois « tops » contre une « bulle », le calcul est vite fait.

♠ 832		♠ ADX7
♥ D73		♥ 95
♦ 95		♦ ARD4
♣ RDX64		♣ AV3

3SA / O. Entame: ♠6.

Neuf levées en prenant l'entame du ♠A. Douze ou sept en faisant l'impasse. La « règle des 11 » nous indique R-V-9 dans l'entame. Tentez l'impasse : le ♠7 du mort pris du ♠8 de la main, suivi de l'impasse au ♠V. En T.P.P. l'entame sera très souvent une quatrième, tant pis les mauvais jours !

♠ AR32		♠ 64
♥ A65		♥ 987
♦ AD4		♦ R9
♣ 987		♣ ADVX65

3SA / O. Entame: ♥R.


Douze levées si le ♣R est placé, moins si l'impasse échoue !

Pour vous prémunir contre l'échec de l'impasse, vous aller devoir laisser passer l'entame. Chaque laisser-passer vous coûtera une levée avec le ♣R en Nord. Prendre la deuxième fois semble être un bon compromis (Règle des 7), l'entame proviendra souvent d'une couleur cinquième.

♠	ARD		♠	976
♥	AD		♥	532
♦	82		♦	ARD43
♣	AX7432		♣	85

3SA / O. Entame: ♥7.

Neuf levées immédiates, dix ou onze sur les ♦. Jouer les ♦ 3-3 vous procurera onze levées (36%), donner un coup à blanc vous en apportera dix (84%). Soyez raisonnable. Donnez un coup à blanc.

 *Ne cherchez une levée de mieux que si les probabilités sont supérieures à 50%*

2 JEUX DE SÉCURITÉ OU NON

Les jeux de sécurité ne sont pas de mise en T.P.P. quand vous êtes dans le contrat du champ. Vous ne vous prémunirez contre un mauvais partage que si vous êtes dans un contrat trop poussé.

♠	R74		♠	D2
♥	RX32		♥	A4
♦	A9		♦	RDX853
♣	AV85		♣	763

3SA / O. Entame: ♠6.

Vous mettez la ♠D du mort qui fait la levée. Votre contrat est sur table, sauf avec un ♦V quatrième en Sud (14%). Le jeu de sécurité consistant à jouer vers le ♦9 à la deuxième levée est payant en duplicate (le gain du contrat vous rapporte plus de 6 IMP), mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre six « bulles » contre un « top ». Il faut jouer les ♦ en tête.

♠	R2		♠	ADX64
♥	RDV		♥	A3
♦	ARVX		♦	D92
♣	A743		♣	V85

6SA / O. Entame: ♥X.

Quatre levées de ♠ vous suffisent pour assurer ce contrat. Bien qu'il vaille toujours mieux jouer les chelems en sécurité, le champ du tournoi devrait appeler ce chelem avec 35 HL. Vous ne pouvez pas vous permettre de vous protéger contre un ♠V cinquième en Nord en faisant l'impasse. Jouez les honneurs en tête.

3 ASSUMER LES MAUVAIS CONTRATS

Dans un mauvais contrat, vous devez toujours faire deux plans de jeu : celui du contrat normal vous donnera le « *par* » de la donne et le plan de jeu de votre contrat qui doit vous amener au-dessus du « *par* ». Gagner votre contrat ne sert à rien si vous êtes en dessous du « *par* », vous aurez quand même gagné votre zéro.

♠ RD		♠ V7
♥ A73		♥ RVX954
♦ DX864		♦ RV3
♣ ADX		♣ V8

3SA / O. Entame: ♠X.

Vous êtes à la tête de ce contrat stupide. Votre arrêt ♠ ayant sauté à l'entame, vous devez faire neuf levées sans rendre la main. L'impasse ♣ doit marcher et vous devez prendre la ♥D. Un maniement normal des ♥ (tirer en tête) vous amène à dix levées alors que le champ fera 4♥+1. Vous devez donc faire l'impasse à la ♥D en espérant qu'elle soit troisième en Nord, seule position vous permettant de faire le même nombre de levées que le champ.

♠ R83		♠ AV
♥ AR764		♥ V532
♦ A9		♦ 764
♣ D62		♣ 9853

1SA / O. Entame: ♦D.

Ce n'est pas la peine de vous fatiguer si les ♥ ne sont pas 2-2. vous prenez l'entame du ♦A et tirez As et Roi de ♥. La Dame tombe. Un déclarant « normal », jouant à ♥, est à la tête de neuf levées. Vous en avez huit. La seule manière d'échapper à un zéro mérité est de faire l'impasse à la ♠D pour scorer 150 points.

🔔 *Il ne sert à rien de gagner son contrat pour prendre un zéro. Cherchez toujours le « par » de la donne et ... faites mieux !*

Toutes les donnes sont d'après ROOT...