

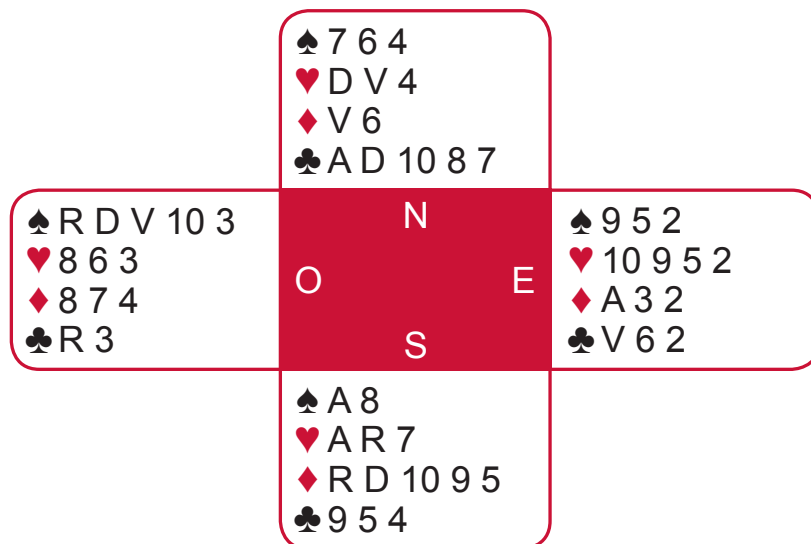
3SA Imaginez la note qui sera la vôtre si **3SA** gagne et si vous êtes le seul à jouer un contrat partiel !

2) Le jeu de la carte du champ en tournoi de club

Au risque de me répéter, je dois insister sur le fait que le champ n'aime pas chuter. Cela est vrai à l'enchère et c'est encore plus vrai au jeu de la carte. Combien de fois ai-je surpris des joueurs, parfois de 1ère série, chuter d'une levée de trop un contrat, normalement appelé mais mal engagé, sous le prétexte qu'il existait une position gagnante (si telle et telle carte étaient bien placées). Cette façon de jouer est un réflexe de joueur de duplicate tout à fait inadapté au tournoi par paires.

L'exemple suivant est très significatif :

MINIMISER SA PERTE



Sud donneur. Personne vulnérable.

Les enchères :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	3SA	passe...

Entame : Roi de Pique pour le 2 d'Est

Le contrat de 3 Sans-Atout sera celui du champ et l'entame du Roi de Pique tombe des mains...

Le 2, fourni en Est montre 3 cartes : l'entame provient donc d'une couleur cinquième.

Avec l'As de Pique second en main, l'affaire est vraiment mal engagée. Pour gagner ce contrat, il faut parvenir à réaliser 9 levées avant de rendre la main à l'adversaire. Les Carreaux ne peuvent pas permettre d'atteindre cet objectif, car la défense totaliserait alors : 4 levées à Pique + l'As de Carreau = 1 levée de chute. Il existe toutefois une (petite) chance de gagner : parvenir à réaliser 5 levées à Trèfle. Pour cela, il faudra trouver absolument le Roi et le Valet de Trèfle en Ouest, seule position gagnante (probabilité = 25%).

Après avoir pris l'entame, le déclarant joue le 9 de Trèfle, et le laisse filer si Ouest ne le couvre pas...

Si les deux honneurs sont bien en Ouest, il gagnera son contrat. Dans le cas contraire, il chutera, non pas d'une, mais de deux levées : 1 levée à Trèfle + 4 levées à Pique + l'As de Carreau = 2 levées de chute.

En duplicate, cette ligne de jeu est tout à fait opportune car les enjeux sont les suivants :

- l'échec de la manœuvre (probabilité 75%) ne coûte que 2 Imps supplémentaire (-100 au lieu de -50).
C'est le prix à payer pour tenter, malgré tout, de gagner, et ce prix est minime !
- la réussite (probabilité 25%) permet de gagner (ou de ne pas perdre) 10 IMP (+400 au lieu de -50).
Beaucoup à gagner, peu à perdre : malgré la faible probabilité, il faut essayer de réussir son contrat !

En TPP les enjeux ne sont pas du tout les mêmes : si l'on considère que le résultat le plus probable est l'échec de la manœuvre, le déclarant doit alors essayer de minimiser sa perte, et jouer immédiatement Carreau pour limiter sa chute à une seule levée. Quelle sera la conséquence d'une telle ligne de jeu, compte tenu du fait que le champ, qui ne veut pas chuter, essaiera à tout prix de gagner et tentera, le plus souvent, la double impasse ?

- l'échec de la manœuvre du champ (probabilité 75%) rapportera une bonne note à notre déclarant car sa chute sera moindre que celle du champ.
- la réussite de la manœuvre du champ (probabilité 25%) le condamnera à une mauvaise note, car peu de joueurs auront délibérément opté pour une ligne de jeu perdante.

En fait, en jouant ainsi, le déclarant battra le champ 3 fois sur 4. Ne pensez-vous pas que cela puisse amener à prendre le risque de chuter, de temps en temps, un contrat sur table ? Un moment de honte est si vite passé...

Si le champ a horreur de chuter, il adore, par contre, faire chuter les contrats adverses. Combien de fois ne voit-on pas un joueur de flanc tirer précipitamment un As, quand celui-ci peut procurer la levée de chute. Souvent, agir ainsi facilite la tâche du déclarant qui s'en sort avec une chute minimale, alors qu'il aurait pu chuter plus lourdement sans cela. Bien sûr, il y a toujours le risque de voir la levée de chute s'évaporer (s'il existe une couleur longue non décelée dans la main cachée ou si le possesseur de la carte maîtresse, qui n'a pas été encaissée, est victime d'un squeeze, en fin de coup) mais, le plus souvent, une telle pratique n'a pour seule motivation que la satisfaction primaire "d'assurer la chute".

Il est évident que le jeu de la carte, en tournoi de club, n'est pas d'un niveau très élevé et cela s'explique aisément :

- Le bagage technique du champ est assez élémentaire.
- Le temps imparti pour jouer les donnes n'autorise pas les longues réflexions qui pourraient parfois permettre la reconstitution des mains cachées et le choix de la meilleure ligne de jeu.
- Le plan de jeu, que ce soit celui du déclarant ou de la défense, est souvent escamoté au profit d'automatismes et les conduites routinières du joueur moyen l'emportent sur l'analyse approfondie de la situation.

HABITUDES... Voici une liste, non exhaustive, de ces comportements, qui s'appuient parfois sur des proverbes, maximes ou autres aphorismes :

- **Le jeu avec le mort à l'atout** : la grande priorité est le retrait rapide des atouts adverses. «Cinq cent mille Anglais se sont jetés dans la Tamise pour n'avoir pas joué atout !» Tant pis si ces atouts étaient l'unique communication entre les deux mains, qui aurait pu permettre l'affranchissement d'une couleur secondaire du mort !
- **L'entame** : vous empêcherez difficilement un joueur d'entamer d'un singleton contre un contrat à l'atout, même quand cette entame n'est pas la plus opportune. L'entame d'une tête de séquence prévaudra le plus souvent, même s'il est urgent d'éliminer les atouts de la main courte.

D'ailleurs, je ne sais pourquoi, le champ n'aime pas trop entamer atout ! Nous reviendrons ultérieurement sur le problème de la carte d'entame.

- **La défense** : c'est un secteur réputé difficile et c'est pour cela que les maximes fleurissent : «Honneur sur honneur», «La force du mort quand on joue avant lui, la faible dans le cas contraire», «On ne force pas en seconde position mais il faut le faire en troisième» etc. Sans être dénuées de fondement, ces recommandations ne remplaceront jamais la réflexion et l'analyse spécifique de la situation. D'ailleurs que penser d'affirmations comme «La Dame suit le Valet» ou, pour couronner le tout, «Qui joue Carreau n'est jamais capot !»...

V) LE "PAYSAGE"

La notion de "**par**" vous confronte, sur chaque donne, à des adversaires théoriques qui jouent au mieux de leurs intérêts et contre lesquels vous devriez prendre les meilleures options, tant à l'enchère qu'au jeu de la carte.

Le concept de "**champ**" approche d'un peu plus près la réalité en vous permettant d'imaginer comment cette donne sera traitée de façon majoritaire dans le tournoi que vous disputez.

Le "**paysage**" vous permet de coller encore plus fortement à cette réalité, en prenant en compte les véritables protagonistes de la donne que vous êtes en train de jouer : votre propre paire opposée à deux personnes bien déterminées. Vous parlerez de "paysage avenant" quand vous pensez ne pas avoir grand chose à craindre de ces adversaires, compte tenu de leur niveau de bridge. "Jouer le paysage", c'est prendre des décisions plus inspirées par les adversaires en présence et leur comportement espéré que par tout autre critère.

Un tournoi de club est nommé "tournoi de régularité". Cette appellation est bien méritée car la plupart des participants sont des habitués. Il en résulte que, lorsque vous jouez dans ce tournoi, vous connaissez presque tous les joueurs que vous allez rencontrer. Si vous êtes un peu attentif, vous aurez très rapidement une idée sur la valeur bridgesque de chacun d'entre eux. Vous aurez également remarqué des particularités dans le comportement de certains participants.