Le Match par Quatre

Au Bridge, il existe deux formes principales de compétition: le «**Match par équipes**» encore appelé *Match par Quatre* ou *Duplicate* et le «**Tournoi par paires**». Le Match par équipes est une confrontation de deux équipes, formées chacune de deux paires. Le Tournoi par paires est une compétition où s'affronte un nombre indéterminé de paires.

1. Comment se déroule un Match par Quatre ?

Prenons un exemple concret. Vous disputez votre 1er Match par Quatre en Coupe de France et vous recevez l'équipe du club France Bridge. Le Match se joue en 28 donnes avec mi-temps. Vous êtes le capitaine de cette équipe.

Installation des équipes

Votre équipe du PLM est composée de deux paires, Vous et votre partenaire et Monsieur et Madame Pierre. L'équipe France Bridge est composée de deux paires, X et Y. Votre paire s'assoie en Nord-Sud en Table N° 1 et vos partenaires s'installent en Est-Ouest en Table N°1 dans une autre salle. Vous jouez en première mi-temps contre la paire X et vos partenaires jouent contre la paire Y.

Salle du Valet de Trèfle

NORD
Vous
Equipe PLM

OUEST
Monsieur X
Equipe France Bridge

EST
Partenaire de X,
Equipe France Bridge

SUD
Votre Partenaire
Equipe PLM

Salle du Roi de Carreau

NORD
Y
Equipe France Bridge

OUEST
Monsieur Pierre
Equipe PLM

EST
Madame Pierre,
Equipe PLM

SUD
Partenaire de Y
Equipe France Bridge

Préparation des étuis

Avant de jouer, il faut préparer les étuis. A la Table n°1, vous préparez les étuis de 1 à 7 en battant, distribuant et rangeant les cartes dans les étuis. Vos partenaires et leurs adversaires préparent de façon similaire les étuis 8 à 14.

Première mi-temps

La phase de jeu peut commencer. Vous jouerez sans pause les sept donnes que vous avez préparées en notant le résultat de chaque donne sur la feuille de score ci-dessous et votre adversaire fera de même sur sa propre feuille de score. Quand vous aurez terminé, vous échangerez vos étuis avec la Table n°1 de l'autre salle. Vous jouerez donc les donnes qui viennent d'être jouées par vos partenaires mais dans la ligne adverse.

DONNE N°	CONTRAT FINAL	JOUE PAR N. E. S. O.	ENTAME	+ = −	POINTS GAGNES PAR NOUS	POINTS GAGNES PAR EUX	Note I.M.P. NOUS	Note I.M.P. EUX	VULNERABLE
1									PERSONNE
2									NORD / SUD
3									EST / OUEST
4									TOUS
5									NORD / SUD
6									EST / OUEST
7									TOUS
8									PERSONNE
9									EST / OUEST
10									TOUS
11									PERSONNE
12									NORD / SUD
13									TOUS
14									PERSONNE
		1° MI - TEMPS	TOTAUX						

Les Points

A l'issue des quatorze premières donnes, vous marquerez une pause pour vous réunir avec vos partenaires et comparer les scores. C'est ce qui s'appelle *faire les points*.

Sur votre feuille de score, à droite, le PLM est désigné par NOUS et France Bridge par EUX.

A la donne N°1 en Table n°1, vous avez réussi le contrat de 4♥ soit un score de 420 alors qu'à l'autre table, l'équipe de France Bridge, avec les mêmes cartes n'a pas demandé la Manche ; elle a réussi 2♥+ 2 soit un score de 170. Sur le tableau des IMP, International Match Point, cette différence de 250 points totaux vaut **6 IMP**. Ces 6 IMP sont inscrits au crédit du PLM dans la colonne "NOUS".

A la donne N°2 en Table n°1, vous avez fait 2♣ égal en Nord Sud et à l'autre table, l'équipe de France Bridge a réussi le même contrat avec un pli de plus. 2♣ + 1 par Sud soit 110-90. Cette différence de 20 points vaut **1 IMP** pour France Bridge et vous inscrivez 1 dans la colonne EUX.

A la donne N°3 en Table n°1, France Bridge, en EST, a chuté d'un le contrat de 4♥ alors qu'à l'autre table, vos partenaires ont gagné ce même contrat. Soit 100 + 620, **12 IMP** qui s'inscrive dans la colonne NOUS. A l'issue de cette première mi- temps de 14 donnes, le résultat est de + 33 pour le PLM contre 31 pour France-Bridge.

Coupe de France PLM -France Bridge Première mi-temps

N° Donne	TABLE 1 PLM 1 NS FB1 EO		TABLE 2 FB2 NS PLM2 EO		NOUS PLM	EUX FRANCE BRIDGE
1	4♥ par N	420	2♥ + 2 par N	170	**6**	
2	2♣= par S	90	2♣+1 par S	110		**1**
3	4♥-1 par E	100	4♥ = par E	620	**12**	
4	3SA= par N	600	3SA+ 2 par N	660		**+2**
5	3♣ +1 par E	130	2SA -1 par E	50		**+5**
6	5♣ = par S	400	3SA= par S	400		**-**
7	4♠ -1 par O	100	4♠-2 par O	200		**+3**
8	2♦ = par E	90	3♥-1 par S	50	**-**	**+1**
9	2♥+2 par O	170	2♥+2 par O	170		**-**
10	4♠x-2 par N	500	4♥ +1 par E	650	**+4**	
11	1SA+1 par S	120	1SA+3 par S	180	**-**	**+2**
12	1SA -1 par S	100	1SA= par S	90		**+5**
13	4♠ = par E	620	4♠-1 par E	100		**+12**
14	3SA + 3 par E	490	6SA= par E	990	**+11**	
					33	**31**

A gauche, Tableau des points IMP «International Match Points » et à droite Nouveau Barême des points de victoire selon le nombre de donnes jouées (ici 28 donnes) et la différence des scores en IMP (ici 20 IMP)

POINTS E. B. L.

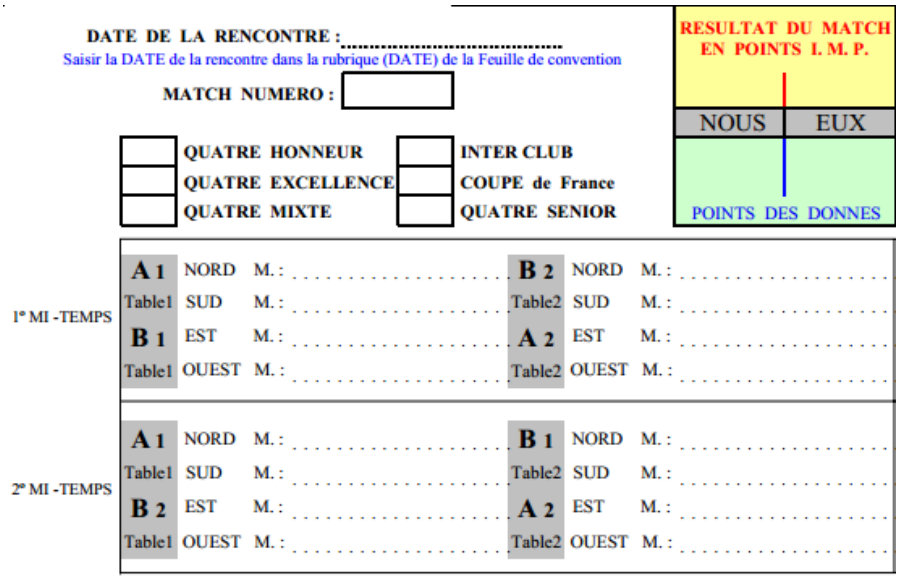
0 à 10	=	00	1500 à 1740	=	17
20 à 40	=	01	1750 à 1990	=	18
50 à 80	=	02	2000 à 2240	=	19
90 à 120	=	03	2250 à 2290	=	20
130 à 160	=	04	2500 à 2990	=	21
170 à 210	=	05	3000 à 3490	=	22
220 à 260	=	06	3500 à 3990	=	23
270 à 310	=	07	4000 et plus	=	24
320 à 360	=	08			
370 à 420	=	09			
430 à 490	=	10			
500 à 590	=	11			
600 à 740	=	12			
750 à 890	=	13			
1100 à 1290	=	15			
1300 à 1490	=	16			

28		30		32		IMP
10	10	10	10	10	10	0
10,24	9,76	10,23	9,77	10,22	9,78	1
10,47	9,53	10,45	9,55	10,44	9,56	2
10,7	9,3	10,67	9,33	10,65	9,35	3
10,92	9,08	10,89	9,11	10,86	9,14	4
11,14	8,86	11,1	8,9	11,07	8,93	5
11,35	8,65	11,31	8,69	11,27	8,73	6
11,56	8,44	11,52	8,48	11,47	8,53	7
11,77	8,23	11,72	8,28	11,67	8,33	8
11,98	8,02	11,92	8,08	11,86	8,14	9
12,18	7,82	12,11	7,89	12,05	7,95	10
12,38	7,62	12,3	7,7	12,24	7,76	11
12,57	7,43	12,49	7,51	12,42	7,58	12
12,76	7,24	12,67	7,33	12,6	7,4	13
12,95	7,05	12,85	7,15	12,78	7,22	14
13,13	6,87	13,03	6,97	12,95	7,05	15
13,31	6,69	13,21	6,79	13,12	6,88	16
13,48	6,52	13,38	6,62	13,29	6,71	17
13,65	6,35	13,55	6,45	13,46	6,54	18
13,82	6,18	13,72	6,28	13,62	6,38	19
13,99	6,01	13,88	6,12	13,78	6,22	20

Les IMP mesurent la différence des scores (en points totaux) marqués par les deux équipes concurrentes sur chaque donne.
Lors de la deuxième mi-temps, les paires de l'équipe France Bridge permutent et vous jouez contre la paire Y. La paire X est en Nord- Sud dans l'autre salle et vos Partenaires sont Est-Ouest.

Résultat du Match

A l'issue du Match, vous comparez de nouveau vos scores avec vos Partenaires . Après 28 donnes, le score du PLM est de + 60 IMP à 40 IMP. Vous gagnez donc le match avec + 20 IMP . Cette différence de plus 20 IMP est traduite en Points de victoire selon un barême édité par la Fédération mondiale. Le PLM gagne ce premier Match par Quatre **13,99 à 6.1**
Vous signez la feuille de match ci- dessous que vous renvoyez le lendemain au Comité de Paris.



DATE DE LA RENCONTRE : .....
Saisir la DATE de la rencontre dans la rubrique (DATE) de la Feuille de convention

MATCH NUMERO : ☐

RESULTAT DU MATCH EN POINTS I. M. P.

NOUS	EUX

POINTS DES DONNES

☐ QUATRE HONNEUR ☐ INTER CLUB
☐ QUATRE EXCELLENCE ☐ COUPE de France
☐ QUATRE MIXTE ☐ QUATRE SENIOR

1e MI -TEMPS	A 1	NORD	M. :	B 2	NORD	M. : .....
	Table1	SUD	M. :	Table2	SUD	M. : .....
	B 1	EST	M. :	A 2	EST	M. : .....
	Table1	OUEST	M. :	Table2	OUEST	M. : .....
2e MI -TEMPS	A 1	NORD	M. :	B 1	NORD	M. : .....
	Table1	SUD	M. :	Table2	SUD	M. : .....
	B 2	EST	M. :	A 2	EST	M. : .....
	Table1	OUEST	M. :	Table2	OUEST	M. : .....

2. Quelles sont les différences entre le Match par 4 et le Tournoi par paires ?

La feuille de score de la 1ère mi-temps de ce Match de Coupe de France nous montre que les calculs habituels aux tournois par paires ne s'appliquent pas. France Bridge a fait mieux que le PLM sur huit donnes sur quatorze et pourtant elle est menée 24/31. Cela s'explique par le rapport des Manches (surtout vulnérables) et des Chelems.

Manches et Chelems

En Match par Quatre, il faut être plus offensif pour enchérir les manches et les chelems qu'en TPP.

- *Il faut demander les **manches vulnérables** à partir de **36%** de chance de les réussir.*
- *Les manches non vulnérables à partir de 45% de chance de réussite.*
- *Les petits chelems à 50% de chance de réussite.*
- *Les grands chelems à 56%.*

Jeu avec le Mort
Les Jeux de sécurité sont quasi inexistants en Tournoi par paires. En Match par Quatre , il faut assurez son contrat. *Apprenez vos Jeux de sécurité* et ne mettez pas vos contrats en danger !!

Assurance
En défense, il faut savoir prendre des **assurances**, c'est à dire surenchérir pour une de chute pour empêcher l'adversaire de marquer une manche vulnérable.

Considérons la situation suivante où vous êtes non vulnérables contre vulnérables et vos adversaires viennent d'enchérir à 4♥

1♥ 1♠ 4♥ ?

Vous hésitez à dire 4♠. Combien cela vous coûtera-t-il de vous tromper ? Quel sera le coût de votre erreur ?
Vous dites 4♠ et dans l'autre salle, vos adversaires laissent jouer 4♥

- les deux contrats gagnent et votre décision vous rapporte 14 IMP
- 4♥ ne gagne pas et 4♠ chute d'une, votre décision vous coûte 4 IMP
- 4♥ gagne et 4 ♠ chute d'une , votre décision vous rapporte 11 IMP

Cela s'appelle **prendre une assurance à 4♠.** On accepte de perdre quelquefois 4 IMP pour ne pas en décaisser 14. Bien évidemment, ces surenchères doivent être basées sur des arguments distributionnels pour ne chuter de trop contre rien et tenir compte de la vulnérabilité. Voilà ce que dit Alain Lévy à ce sujet :

Coût de l'erreur en Match par Quatre

Alain Lévy

Ne jamais

- Laisser jouer 4♥ quand 4♠ gagne,
- Laisser jouer et gagner 4♥ quand vous chutez d'une à 4♠
- Défendre à 4♠ contré pour trois de chute. C'est un désastre. Si le contrat gagne c'est une opération perdante, sauf non vulnérable contre vulnérable mais pour un bénéfice minime.
- Vous devez toujours :
- Surenchérir avec l'espoir de gagner votre contrat, que ce soit au nom de la force ou de la distribution
- Surenchérir pour une de chute
- Pour en arriver là, il faut répondre à des questions clés:
- Quel est le camp en attaque ? Un camp est en attaque à partir de 23 H (en Match par Quatre)
- Que vaut mon jeu en Honneurs, distribution, localisation d'Honneur, quel est mon potentiel offensif, défensif ?
- Quel est le rôle de la Vulnérabilité?
  Si le Camp est en attaque après une intervention, le Passe est Forcing, la conclusion à la manche décourageante et le contre, punitif.
  Si l'ouvreur passe (encourageant) pour ensuite, enlever le contre du Partenaire, c'est l'indication d'un espoir de chelem.

Extrait du Bridgeur septembre 2004, page 29

Défense
En Match par Quatre, il faut faire chuter le contrat au prix, parfois, de sur levées. Les Entames agressives sont plus courantes en Match par Quatre qu'en Tournoi par paires.

Contre des partielles
En Match par Quatre, évitez le désastre d'un contre d'une partielle qui coûte la Manche. En Tournoi par paires, il faut faire des contres dits de *Tournoi par paires* de temps en temps sous peine de récolter de mauvaises notes. En particulier, lorsque le contrat adverse chute de deux et que notre camp s'est fait voler une partielle.

Contre des Manches
En Tournoi par paires si vous contrez un contrat qui se fait, cela se solde par un zéro. En Match par Quatre, les adversaires enchérissent beaucoup de mauvaises manches. Si vous ne les contrez pas quand ils rencontrent de mauvais partages ou qu'ils leur manquent des cartes clés dans des couleurs vous leur donner un avantage. Des scores de 800 et 1100 sont les meilleures façons de vous prémunir contre des enchérisseurs agressifs et des manches trop chanceuses. Les Contres d'entame devraient être très courants en Match par Quatre.

Mauvais Paris
En Tournoi par paires, les enchères indisciplinées peuvent se solder par un zéro .En Match par Quatre, elles peuvent se solder par une perte de 15 IMPS ce qui suffit à donner le Match. Le Match par Quatre demande plus de **discipline** que le Tournoi par paires. **Les joueurs disciplinés sont les meilleurs** en Match par Quatre**.** Les joueurs de parties libres font les meilleurs joueurs de Match par Quatre par qu'ils n'aiment pas et ne jouent pas le Tournoi par paires. Les Ouvertures typiques de Tournoi par paires, les barrages et les interventions de Tournoi par paires, très peu pour eux ! les joueurs de parties libres savent prendre des risques calculés comme au Poker, conformes aux statistiques de cette forme de jeu.

Tir aux pigeon
Tirer au Pigeon est une tactique adapté aux Tournoi par paires qui ne devrait pas avoir sa place en Match par Quatre sauf peut être non vulnérable contre vulnérable et quand le Partenaire a passé d'entrée. Les barrages indisciplinés , les ouvertures sans levées de jeu, les psychiques peuvent être bons en Tournoi par paires pour faire trébucher les adversaires et leur faire prendre les mauvaises décisions. En Match par Quatre, ce manque de discipline détruit la confiance du partenaire qui fait confiance à vos enchères. Les décisions unilatérales ne font qu'entamer le capital confiance du Partenariat.

Réveils
Il faut être agressif de la même façon en Match par Quatre en ce qui concerne les Réveils . *Le swing* de partielles coûte 7 IMPS, ce qui est beaucoup. Je ne vois pas de différence à adopter pour les réveils entre Tournoi par paires et Match par Quatre.

Jeu d'équipe
L**e** Match par Quatre est un jeu d'équipe. Il faut s'appuyer sur ses co-équipiers et ne pas essayer désespérément de rattraper un mauvais coup en prenant trop de risques. Peut être nos équipiers auront- ils réussi la donne en question. L'essentiel est de faire de son mieux sur chaque donne.

3. Où jouer en Match par Quatre ?

- aux **Interclubs** de 4ème, 3ème, 2ème division. S'inscrire en septembre/octobre au PLM. Les Matchs se déroulent le Jeudi soir dans les clubs à partir du mois de novembre ou aux choix , l'après midi. Les deux premières équipes de chaque Poule sont qualifiées pour une Finale de Comité, laquelle débouche sur une Finale de Ligue et une Finale Nationale. Cette épreuve est bien dotée en Points d'experts.
- à la **Coupe de France**. Ouverte à tous les Joueurs. Inscription directe par écrit auprès du Comité de Paris. Les Matchs se déroulent l'après- midi où le soir, à la convenance des deux équipes.
- aux **Epreuves par Quatre du Championnat de France** en

catégorie Espérance c'est à dire Non Classés ou 4ème série,
catégorie Promotion, soit Non Classés, 4ème et 3ème série ou
catégorie Honneur soit 3ème Promotion ou 2ème série, pour les épreuves de Quatre Messieurs, Quatre Dames, Quatre Mixte, Quatre Senior etc…Les Matchs éliminatoires se déroulent l'après-midi ou le soir, au choix, et débouchent sur une Finale de Comité (un tiers des équipes sélectionnées), une Finale de Ligue (trois ou quatre équipes sélectionnées) et une Finale nationale.

- **au championnat corporatif de Paris**

Certaines épreuves se déroulent par paires mais avec la marque en IMP.
Procurez-vous au club PLM L'Agenda du Comité de Paris dans lequel figurent toutes les dates des compétitions et les modalités de participation. Dans cet agenda figure un récapitulatif des épreuves réservées aux Non Classés, Quatrième et Troisième séries.

Pour aller plus loin
Lire "Devenez un As du Patton suisse" de Michael Lawrence
Le Cours de bridge de Patrice Marmion. Chapitre 21 "Tournois par paires, Match par quatre
Consultez la rubrique "Tournois et Matchs" du site ClaireBridge
http://www.clairebridge.com/tournoismatch.htm

Source : cette note doit beaucoup à Bob Crosby.