

Le jeu de la défense. Introduction

Première Partie: La signalisation

1°- Introduction

Chaque joueur en défense doit :

- Mémoriser la séquence d'enchères et les informations qui en découlent.
- Dès l'entame posée et le jeu du mort étalé, prendre le temps de compter les points du mort, les additionner aux siens, soustraire ce total de 40, en déduire les points du déclarant (plus ou moins précisément selon les enchères) pour évaluer la fourchette de points du partenaire.
- Réfléchir au sens de l'entame
- Deviner le plan de jeu du déclarant, en particulier en fonction des richesses du mort.

Il doit ensuite fixer le plan de jeu de la défense. Le flanc doit-il être actif (urgence à faire les plis) ou au contraire passif (ne pas aider le déclarant) ?

2°- Les outils de signalisation

➤ Le pair/impair :

- ❖ Avec un nombre impair de cartes, fournir la plus petite
- ❖ Avec un nombre pair,
 - Avec deux cartes, la plus grosse
 - Avec 4 cartes, la 2^{ème} plus grosse

Exemples : **8** 6, **4** 3, **10** 7, A **9** 8 5, R **7** 5 3, V **8** 6 4, 8 **7** 6 5, 6 5 **4**, V 8 **5**, 10 9 8 7 **6**

Interprétation du pair/impair : 1^{er} cas, sur l'entame

	D 10 9 3	
A R 7 2		

S joue 4C, O entame AK, 3 au mort,

1) E fournit le V et S le 4 :

2) E fournit le 8 et S le V :

3) E fournit le 4 et S le 8

4) E fournit le 6 et S le V

Interprétation du pair/impair : 2^{ème} cas, en cours de jeu

	R D V 10 4	
9 8 5		A 7 3
	6 2	

S joue 3SA et veut affranchir la couleur du mort, où il n'y a aucune remontée
O donne la parité, E ne prendra qu'au 2^{ème} tour

Remarque : penser à faire la parité du résidu, lorsque la carte jouée en 3^{ème} position, en fonction du mort n'a pas permis de jouer « en parité » la 1^{ère} fois.

➤ **L'appel préférentiel :**

Dans une situation où il est clair que l'appel est préférentiel,

- ❖ Une grosse carte indique une préférence pour la plus chère des couleurs restantes
- ❖ Une petite carte pour la moins chère des couleurs restantes

A priori, 10 9 8 7 ainsi qu'un honneur sont des grosses cartes, 5 4 3 2 sont des petites cartes.

Si le déclarant joue un contrat à l'atout, l'appel ne concerne pas la couleur d'atout (ou encore, si le mort a une très belle couleur l'appel ne concerne pas cette couleur),

Exemple : le partenaire entame de l'A dans une couleur où le mort est singleton. La signalisation n'est pas la parité mais un appel de préférence ...

➤ **Appel/refus dit appel direct :**

Il s'agit ici d'indiquer l'intérêt pour la couleur jouée par le partenaire :

- ❖ Une grosse carte est encourageante,
- ❖ Une petite carte est un refus

	9 7 5	
A		R 8 2 appel

	10 8 4	
A		R D V 5 appel

	V 10 2	
A		9 7 4 3 refus

➤ **Le petit prometteur :**

Utilisé contre un contrat à l'atout comme à SA, il consiste, en cours de jeu, à jouer une nouvelle couleur : une petite carte promet un honneur, une grosse carte non.

Exemple 1 : E vient de faire un pli, il joue maintenant le 3 dans une nouvelle couleur, il promet un honneur : si O prend, il rejoue cette couleur

	D 6 4	
A V 9 2		R 10 8 3

Exemple 2 : E vient de faire un pli, il joue maintenant le 8 dans une nouvelle couleur, le partenaire sait qu'il n'a rien dans cette nouvelle couleur.

	D 6 4	
A V 9 2		8 .4 3

➤ **La défausse :**

Remarques : le 1^{er} principe est de ne pas donner un pli à l'adversaire en défaussant :

- ❖ Garder une carte de communication avec le partenaire
- ❖ Rester aussi long que l'adversaire dans une couleur pour ne pas affranchir une petite carte
- ❖ Ne pas aider le déclarant à localiser un honneur.
- ❖ Ne pas défausser, mon partenaire et moi, la même couleur qui deviendrait affranchie

- Italienne (préférentielle) : une carte impaire appelle dans la couleur défaussée (j'en veux !), une carte paire est un refus de la couleur défaussée et selon son niveau un appel préférentiel.
- Lavinthal : la carte défaussée est un refus de cette couleur et en même temps un appel pour une autre couleur : petite carte= appel dans la couleur la moins chère restante, grosse carte= appel dans la couleur la plus chère restante.
- Appel direct : une grosse carte dans une couleur défaussée appelle dans cette couleur, une petite la refuse.
- Défausse en parité, utile dans certains cas, ex :

	V 8 5 3 - R D V 9 6 5 7 6 4	
7 6 2 9 5 3 2 A 3 D V 10 9		D 10 9 8 7 6 4 10 8 4 2 R 3
	A R 4 A R D V 10 7 A 8 5 2	

Enchères			
S	O	N	E
2T	P	2K	P
2C	P	3K	P
3SA			

Entame : DT
Pli 1 : RT,
E rejoue 3T, pli avec le 9T,
O rejoue VT pris de l'AT
Que défausse E ?

Conclusion :

- 1) Une carte ne donne qu'un signal
- 2) Ne signaler que si c'est utile pour le partenaire
- 3) En défausse, on peut défausser Lavinthal à SA et appel direct à l'atout

