

# Le Jeu en défense

## 0. Introduction :

La particularité du jeu en défense réside dans les deux problématiques suivantes :

1. La défense ne connaît pas la force combinée de ses deux jeux, au moment où le jeu de la carte commence. Par contre, elle va le découvrir au fur et à mesure du déroulement du coup. Ceci est un avantage considérable pour le déclarant, qui lui, connaît exactement la force combinée de ses deux jeux, donc connaît aussi le potentiel des deux jeux des défenseurs.
2. Le jeu en flanc se joue à deux et les cartes fournies par les deux partenaires vont leur permettre de communiquer et d'échanger des informations précieuses (emplacements d'honneurs, distributions, envie de jouer spécifiquement une couleur), pour essayer de faire chuter le contrat (ou limiter celui-ci à son potentiel minimal).

Ce jeu en flanc nécessite des connaissances sur :

- les principes de l'entame (à la couleur et à Sans Atout)
- la signalisation (parité, appel-refus et préférentiel)

De plus, le jeu en défense impose de reconstituer la main du déclarant, compter les points de chaque jeu pour aboutir à deux grilles de levées :

- celle du déclarant
- celle de la défense

**Tout ceci peut être résumé par : compte des distributions, compte des points et compte des levées du déclarant.**

Enfin je terminerai par la citation d'un joueur de rugby international, ancien entraîneur de l'équipe de France puis d'Italie :

**Ces valeurs d'humilité, d'abnégation, de solidarité dont on parle sans arrêt dans la vie, notamment dans les situations difficiles, c'est en défense qu'elles s'expriment le mieux. En ce sens, la défense est une parabole de la vie.**

**Pierre Berbizier**

## 1. Les principes d'une bonne défense :

C'est d'abord une entente parfaite entre deux joueurs qui vont mettre en œuvre, collectivement, un plan de défense. Pour cela il nous faut maîtriser plusieurs points.

### 1.1 Connaître les règles d'entame :

Choix de la couleur d'entame : c'est l'aboutissement d'un raisonnement suite aux enchères.

Choix de la carte d'entame : elle provient de règles qu'il faut apprendre.

Pour ces deux points, je vous invite à lire les deux fichiers suivants :

- Entames à SA : site du club, rubrique maîtrise, jeu de la carte
- Entames : site du club, rubrique maîtrise, jeu de la carte

### 1.2 Connaître les bases de la signalisation :

Le système employé doit être :

- simple

- efficace
- adaptable

Les paragraphes 3 & 4 vous indiqueront les grands principes sachant qu'il faut différencier trois situations types :

- Compte de la couleur (pair-impair)
- Appel direct (Grosse appel, petit refus)
- Préférentiel (Grosse : appel pour la plus chère. Petite : appel pour la moins chère)

**Attention : la signalisation ne coûte pas de levée.**

### 1.3 Reconstituer la main du déclarant :

D'après les enchères, l'entame et les premières levées, il est indispensable de reconstituer la main du déclarant. Ensuite le compte des points devrait nous permettre de valider la possibilité de réaliser certaines levées de défense et de savoir reconnaître les deux situations suivantes :

- Cas d'urgence : le déclarant a son contrat (cas par exemple d'une longue affranchie, lui permettant des défausses rapides) : ici il faut prendre certains risques.
- Cas où le déclarant n'a pas son contrat : il nous faut faire un flanc passif pour éviter de refileur la levée manquante.

### 1.4 Les 6 bons principes pour un bon jeu en flanc :

1. Ne jamais être prisonnier de son système de signalisation
2. Simplifier la vie du partenaire
3. Il existe souvent une seconde chance
4. En cas de doute, se raccrocher aux certitudes
5. Ne jamais oublier que le déclarant ne voit pas les quatre jeux
6. Ne pas sous estimer le déclarant

## 2. Une méthode d'analyse :

Cette méthode est tirée du livre de Patrick BURTIN (Améliorez votre efficacité), ici la particularité du jeu en flanc est double :

- la défense ne connaît pas la force combinée des deux jeux au démarrage de la donne. C'est pourquoi il faut absolument écouter les enchères pour se faire une idée de la force combinée du déclarant et en déduire la zone de points de son partenaire.
- Le jeu de flanc se joue à deux et les cartes fournies par les partenaires doivent leur permettre de communiquer en vue d'échanger des informations capitales pour essayer de battre le contrat.

**Il faudra systématiquement prendre 1 à 2 minutes pour élaborer son plan de défense, même si le déclarant essaye de jouer rapidement une carte du mort.**

**Objectif :** Quel est le nombre de levées que nous devons faire sur la donne?

En tournoi par 4 c'est évidemment battre le contrat adverse, en Tournoi par Paires, c'est plus compliqué car il faut analyser le nombre de plis du déclarant et éviter toutes les surlevées éventuelles (mauvaise note sur la donne). Une première analyse de la vue du mort est donc essentielle pour fixer clairement les objectifs de la défense.

**Les éléments structurants :**

- Estimer à la vue du mort si le contrat est normal ou poussé.
- En déduire l'objectif de levées pour la défense.

**Attention : à ce stade, il faut absolument différencier le tournoi par paires (faire le meilleur résultat) par rapport au match par quatre, qui est de faire chuter le contrat, même au risque de refiler une levée. Il est bien entendu, que l'on évitera de refiler la manche dans ce type de tournoi (nombre de points déplacés important).**

**Différentes techniques :** quelles sont les différentes techniques utilisables pour contrecarrer les plans du déclarant?

Analyse du mort et de la carte d'entame du partenaire, longueurs, courte, honneurs des couleurs etc... Cette première analyse doit permettre d'avoir une première idée de la façon dont le déclarant va prendre le coup et de réfléchir comment contrecarrer son plan.

**Les éléments structurants :**

- avoir une idée même approximative du plan de jeu du déclarant
- se demander comment contre carrer ce plan.

**Informations :** suite aux enchères, quelles sont les informations que vous pouvez recueillir?

Tous ces éléments sont : Interprétation des enchères, interprétation de la carte d'entame, compte des points, compte des distributions etc. .... A ce stade il vous faut imaginer approximativement la main du déclarant et celle du partenaire. Elle doit permettre d'identifier les menaces et les urgences pour le camp de la défense.

**Les éléments structurants :**

- synthétiser les informations disponibles.
- identifier les urgences.

**Ligne de jeu :** quelle ligne de défense élaborer ?

Cette étape consiste à identifier les levées envisageables pour le camp de la défense. On déterminera également comment réaliser ces levées, c'est à dire l'ordonnancement des manœuvres à effectuer.

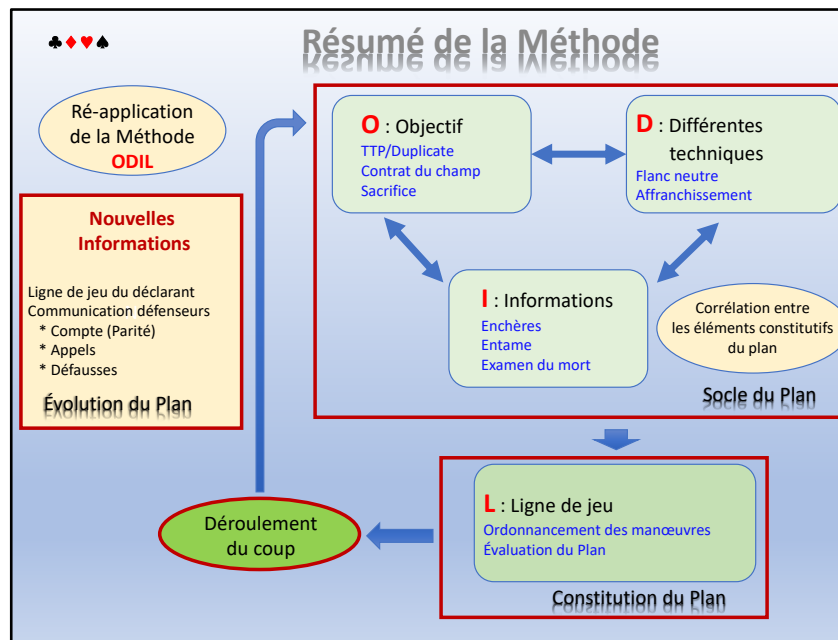
**Les éléments structurants :**

- Synthétiser les trois étapes précédentes.
- Décider de l'ordonnancement des manœuvres.
- Evaluer le plan envisagé.

**En cas d'informations nouvelles intervenant en cours du jeu, il est indispensable de repartir à l'étape 1 et de refaire l'intégralité du raisonnement, ce qui suppose :**

- Compte des distributions
- Compte des points, emplacement des honneurs manquants
- Ligne du jeu du déclarant

Le schéma récapitulatif de la méthode vous est proposé page suivante. Il devrait vous permettre de bien visualiser les différentes étapes ainsi que la logique de la réflexion.



**Une aide supplémentaire pour vous aider en défense : tableaux des levées de la défense et du déclarant.**

	Déclarant		Défense	
	Sûres	Potentielles	Sûres	Potentielles
Les levées				
Pique				
Cœur				
Carreau				
Trèfle				

Dès que vous avez fait votre analyse, remplissez les deux tableaux et vous vous apercevrez souvent que la solution saute aux yeux.

**3. La signalisation en fournissant :**

Il faut regarder la façon de jouer du déclarant et se fournir des informations entre les deux partenaires. Les éléments connus sont :

- Enchères **Compte des points**
- La carte d'entame **et**
- La vue du mort **des distributions**
- La façon de jouer du déclarant **Compte des levées**

Ces différents éléments, obligatoires à décoder pour un bon joueur, ne sont pas suffisants pour la réalisation d'un flanc victorieux. Un autre élément, nécessitant une collaboration étroite entre les deux joueurs de flanc, reposant sur un langage codé et précis sera mis en place : la **signalisation**.

**Principe 1 : La signalisation ne doit jamais coûter de levée**

Les quatre signaux possibles d'une bonne signalisation sont :

- L'appel - refus : montre l'intérêt ou le désintérêt immédiat pour la couleur jouée.
- Le pair-impair : montre le nombre de cartes (parité) de la couleur jouée.
- L'appel de préférence : montre un intérêt pour l'une des autres couleurs (hormis la couleur jouée)
- Le petit prometteur qui n'est qu'un appel-refus inversé.

**Principe 2 : Une carte jouée ne peut fournir qu'un seul message**

Maintenant, il faut se poser la question : quel message transmettre à mon partenaire ?

Quelle carte choisir pour le message à transmettre ?

Nous allons aborder ces problèmes, mais avant il est indispensable de faire un point sur la carte d'entame dans les contrats à l'atout et à Sans atout.

**3.1 Choix de la carte d'entame**

*3.1.1 Contrat à la couleur*

L'entame d'un honneur garantit l'honneur immédiatement inférieur sauf cas de doubleton. Avec As et Roi sec on entame du Roi.

ARxxx AR RDxx DVxx 109xx 9x

Dans tous les autres cas on entamera en pair impair strict soit :

- La plus forte avec deux cartes
- La plus petite avec trois ou cinq cartes
- La troisième meilleure avec quatre comportant un honneur ou six cartes (la deuxième avec quatre petites cartes, pour un problème de lisibilité du partenaire)

*3.1.2 Contrat à Sans Atout*

Le principe étant une course de vitesse pour l'affranchissement de ses couleurs, les différentes entames par ordre de priorité sont :

- Entame du Roi : elle implique 5 cartes par 3 honneurs

ARVxx RDVxx RDxx RD108x RV109x

Elle peut provenir aussi de 4 cartes mais en possédant une carte équivalente en plus.

ARV10 RDV10 RD109

- Entame de l'As : elle promet le Roi mais pas le Valet, mais on entame de l'As avec ARV sec ou ARVx.

ARxx ARx , si 5 cartes ARxxx, alors 4<sup>ème</sup> meilleure.

- Entame de la Dame : elle provient d'une tête de séquence, même brisée ou d'une couleur commandée par le Roi ne répondant pas aux critères cités précédemment.

DV10xx DV108 RDVx ADVx RD10x RDx

- Entame du Valet ou du 10 : elles proviennent d'une tête de séquence parfaite, brisées ou incomplètes.

V109x V108x 1098x 10972 A109x R1097

- Si l'entame d'un honneur est impossible, alors :

- Quatrième meilleure si la couleur comporte un honneur
- La deuxième avec quatre petites cartes
- La plus grande avec deux ou trois petites cartes
- La carte intermédiaire avec un honneur troisième

**3.2 La signalisation sur l'entame :**

*3.2.1 Contrat à Sans Atout*

Entame d'une petite carte, la plus forte des équivalentes en troisième ou pair impair si le mort est maître.

Entame du Roi : on débloque sans préjudice de levées, sinon on donne le compte en pair impair. **Exception : si le mort est singleton, appel de préférence.**

Entame de l'As ou de la Dame :

- Entame de l'As, on appelle avec la Dame sinon refus
- Entame de la Dame, appel-refus sauf si le valet est imprenable au mort, alors parité. **Il faudra songer à débloquer un Roi second.**

Entame du Valet ou du 10 : compte en pair impair.

*3.2.2 Contrat à la couleur*

Entame de l'As :

- Si le mort a xxx, xxxx, Vxx : Appel Refus
- Si le mort a Dxx ou Hxx : compte en pair impair
- Si le mort a xx, compte en pair impair
- Si le mort a x, Appel de préférence
- Si les **deux joueurs** savent que le déclarant est singleton, d'après les enchères, Appel de préférence.

Entame du Roi :

- Si le mort a xxx, appel si Valet ou As, lutte contre le coup de Bath, sinon compte en pair impair

Autres entames : pair impair

Si l'entame du partenaire est un singleton : appel de préférence

Une petite précision sur l'appel de préférence :

Il se conçoit dans le contexte général de la donne (voir le chapitre à ce sujet sur la méthode ODIL) : c'est le joueur qui signale qui dirige les opérations :

- a. - Appeler signifie : je veux que tu re joues la couleur
- b. - Refuser signifie : la couleur ne m'intéresse pas pour l'instant (bien que j'aie peut être quelque chose), cherche autre chose.

### 3.3 Choix de la carte pour signaler :

#### *2.31 Pour appeler ou refuser*

On fournit sa plus grosse carte inutile : **Appeler**

On fournit sa plus petite carte : **Refuser**

#### *2.32 Pour marquer sa parité*

On fournit sa plus petite carte : **Nombre impair**

On fournit une grosse carte relative avec : **Nombre pair**

- Plus forte avec un doubleton (sauf Honneur second)
- La deuxième avec 4 cartes sans honneur
- La troisième avec 4 cartes comportant un honneur

#### *2.33 Appel de préférence*

On fournit sa plus petite carte : Moins chère des deux restantes

On fournit une grosse carte : Plus chère des deux restantes

### 3.4 Lecture de la carte fournie :

La lecture d'une grosse carte ou d'une petite carte est une notion relative (432 ou 987)

Prenons la règle de Michel BESSIS « livre la signalisation »

- Lorsqu'il manque trois cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, alors **c'est une grosse carte.**
- Lorsqu'il manque deux cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, alors celui vient **de jouer plutôt une grosse carte**
- Lorsqu'il manque une carte inférieure à celle fournie par le partenaire, alors celui vient **de jouer plutôt une petite carte**
- Lorsqu'il ne manque aucune carte inférieure à celle fournie par le partenaire, alors c'est **une petite carte**

Ces règles sont purement statistiques et permettent une première interprétation de la hauteur de la carte fournie, un examen attentif permettra toujours de déchiffrer le message émis par le partenaire.

## 4. La signalisation en cours du jeu :

### 4.1 Règle générale :

La parité prime : ce n'est qu'une fois dévoilée la composition d'une couleur que l'on peut faire un appel de préférence.

### 4.2 Ce n'est pas vous qui attaquez la levée :

C'est le déclarant : il n'y a pas d'appel direct dans les couleurs jouées par le déclarant. Si le compte est connu, on peut donner un signal de préférence.

C'est le partenaire : la parité en général

- on fait un appel de préférence quand le compte est connu où quand il faut aider le partenaire à rejouer une autre couleur.
- On donne un signal d'appel refus sur la contre attaque d'un As du partenaire.

### 4.3 C'est vous qui attaquez la levée :

Vous rejouez une couleur qui a déjà été jouée : Pair Impair du résidu

Si le compte est connu ou sans importance, on rejoue de façon préférentielle (Affranchissement à Sans Atout, coupe à la couleur).

Vous ouvrez une nouvelle couleur, **la technique prime sur la signalisation**. Il faut se concentrer sur la carte à rejouer en fonction des nécessités techniques avant de penser à donner un signal au partenaire.

**L'entameur** contre attaque dans une nouvelle couleur à Sans Atout : **petit encourageant, Gros décourageant.**

On contre attaque à Sans Atout en employant les mêmes conventions qu'à l'entame.

À la couleur, le problème est plus complexe, en général Pair Impair (situations usuelles), mais plutôt **petit prometteur dans les situations d'urgence.**

### 4.4 La signalisation en défaussant :

- Ne pas donner de levées
- Pair Impair en général
- On défausse dans les couleurs 5<sup>ème</sup> par rapport aux 4<sup>ème</sup>

### 4.5 Les bons principes d'une signalisation :

La signalisation n'est qu'un outil au service de la réflexion.

Il faut toujours avoir une bonne raison pour jouer une carte plutôt qu'une autre.

Lire correctement la signalisation du partenaire ne dispense pas de réfléchir.

Donner le compte au partenaire doit devenir un réflexe conditionné. La reconstitution des jeux cachés (impossible sans le compte) est une priorité absolue.

Rester simple et éthique dans son système de signalisation.

Maintenant, place au jeu de la carte et aux enchères sur plusieurs problèmes qui vont vous être posés. Pour chaque exercice, réfléchissez bien avant de répondre, c'est la base de ce jeu. Pour les exercices de jeu en face du mort et ceux en défense appliquez la méthode préconisez afin d'orienter votre réflexion.

### 5. Quelques exemples d'entame :

#### 5.1 Entame à Sans Atout

Donne 1 :

♠ 10763	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D8				3C
♦ RDV32	pas	pas	contre	pas
♣ 86	3SA			

Donne 2 :

♠ 97	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ D7543	1K	pas	2T	pas
♦ 8762	2SA	pas	3SA	pas
♣ 62	4SA	pas	6SA	

#### 5.2 Entame à la couleur

Donne 3 :

♠ 9	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 10964		pas	pas	1K
♦ AD954	4P	5K	6P	contre
♣ D43				

Donne 4 :

♠ D	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AD10742				Pas
♦ A75	1P	2C	3P*	Pas
♣ R32	4P			
	3P* barrage			

### 6. Quelques exemples de jeu en défense :

Donne 1 :

♠ A5	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 32	1C	pas	2T	pas
♦ RD106	2K	pas	3K	pas
♣ A8643	3SA			

♠ R863 Oust entame du 2 de Pique pour le 5 du mort. A vous !  
♥ 108  
♦ A52  
♣ RV97

Donne 2 :

♠ AR102	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 72			1T	pas
♦ R7	1C	pas	1P	pas
♣ RD1082	3C	pas	4C	

♠ 9765 Oust entame du 2 de Carreau pour le Roi du mort. A vous !  
♥ AV10  
♦ AD10  
♣ 654

♣♦♥♠

Bridge-ENS

Donne 3 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AV1032				
♥ RD108	1P	2K	3K	5K
♦ 73	Contre	pas	5P	Fin
♣ 82				

♠ 5 Ovest entame de l'As de Carreau pour 7 du mort. A vous !  
 ♥ 43  
 ♦ 10842  
 ♣ AR10764

Donne 4 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R				
♥ 75			1K	pas
♦ ARV10654	1C	pas	2K	pas
♣ 643	3SA	Fin		

♠ 864 Ovest entame du 6 de pique pour le Roi, le 4 et le 5 en Sud. Le mort joue le 10 de carreau.  
 ♥ 1093  
 ♦ D73 A vous !  
 ♣ R1075

7 Quelques donnes à travailler :

Les deux donnes sont complexes. Il faut un raisonnement abouti pour découvrir la solution.

Donne 1 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V5				
♥ A83				
♦ 74				
♣ AV10942		Sud joue 6SA		

♠ AD64 Ovest entame du valet de cœur pour le 2 d'Est. A vous !  
 ♥ RD7  
 ♦ ADV6  
 ♣ R7

♣♦♥♠

Bridge-ENS

Donne 2 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D10843				
♥ D752		Sud joue 6C		
♦ V4		Ovest entame du 3 de cœur sur lequel Est défusse le 2 de Carreau : A vous !		
♣ 62				

♠ A  
 ♥ ARV108  
 ♦ AR6  
 ♣ A1073

8 Quelques enchères à travailler :

Vous êtes en Nord, pour chaque main quelle est votre enchère ?

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R102				
♥ D10	1K	pas	2T	pas
♦ 987	2SA	pas	?	
♣ AD975				

♠ R104  
 ♥ AD  
 ♦ 108  
 ♣ RD9763

♠ RD86  
 ♥ 5  
 ♦ A84  
 ♣ RD976

♠ 10  
 ♥ A105  
 ♦ AV1084  
 ♣ R976

♣♦♥♠

Bridge-ENS

♠ R83  
♥ AD9  
♦ AV8  
♣ RD76

Vous êtes en Sud, quelle est votre enchère ?

♠ RDV10982	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R10	1P	pas	2C	pas
♦ R10	?			
♣ V4				

### 9 Quelques entames à Sans Atout :

Appliquez les principes préconisés dans ce cours menez votre réflexion afin de trouver la meilleure entame.

Donne 1 :

♠ V109	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV83	1SA	Fin		
♦ 96				
♣ R1082				

Donne 2 :

♠ RD86	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 103	1SA	Passe	3SA	Fin
♦ AV764				
♣ V2				

Donne 3 :

♠ R102	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 872	1SA	Passe	2T	Passe
♦ AV7	2K	Passe	2SA	Passe
♣ D975	3SA	Fin		

♣♦♥♠

Bridge-ENS

Donne 4 :

♠ 1098	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ R8	1SA	Passe	2P	Passe
♦ D962	3T	Passe	3SA	Fin
♣ AV98				

Donne 5 :

♠ AD10953	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 86	1K	1P	Contre	Passe
♦ A4		1SA	2P	3P
♣ R82	3SA			Passe

Donne 6 :

♠ RD72	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ DV852	1T	contre	SurContre	Passe
♦ A1076	Passe	1C	Contre	Passe
♣	1P	Passe	2C	Passe
	3T	Passe	3C	Passe
	3SA	Fin		

### Bibliographie :

Améliorer votre efficacité : Patrick BURTIN

Cours de Compétition : Jean Paul BALIAN

Donnes du Figaro : Philippe CRONIER

Le Bridgeur N° 849 & 853 Article les entames de Alain LEVY

Le Point N° 1918 Bridge par Michel LEBEL

Donnes jouées en Interclubs DN1B