Le Jeu en défense

1. 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 sur levées 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.**

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.**

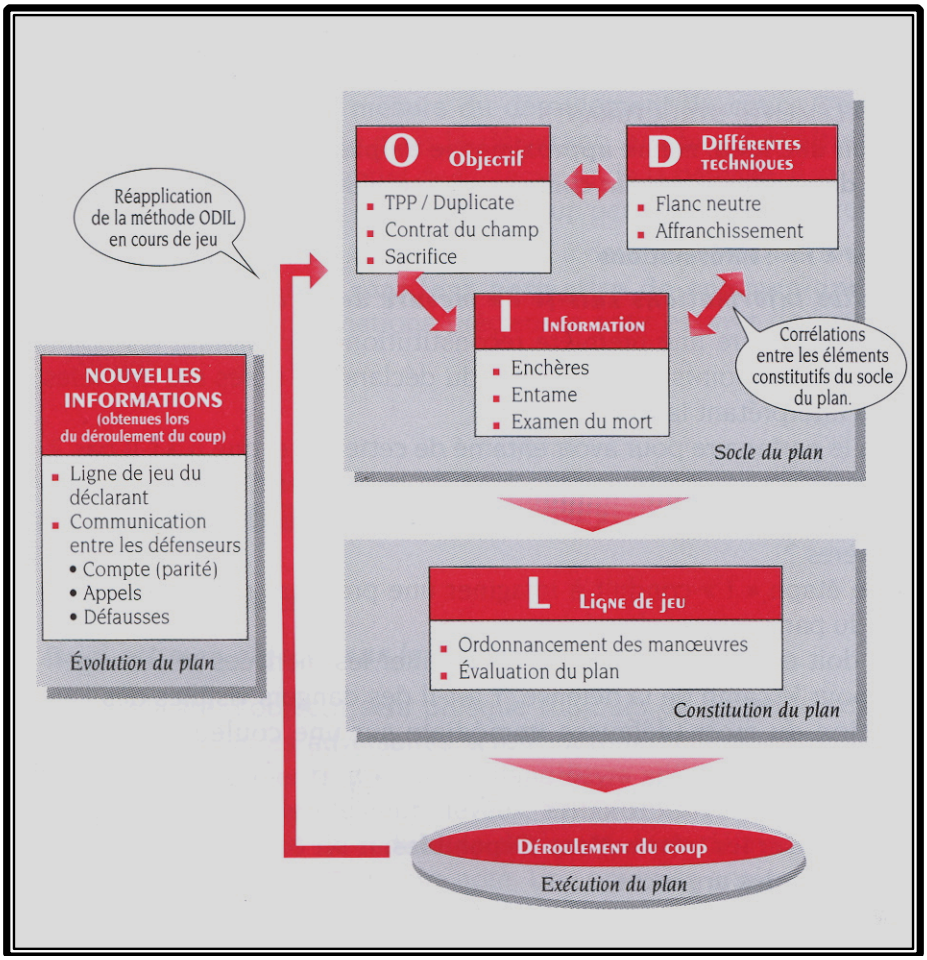
Ligne de jeu : quelle ligne de défense élaborer?

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.**

Schéma récapitulatif de la Méthode



2. 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.

2.1 Choix de la carte d'entame

2.11 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 ou six cartes (la deuxième avec quatre petites cartes, pour un problème de lisibilité du partenaire)

2.12 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 4ème 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 ARDx

- 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

2.2 La signalisation sur l'entame :

2.21 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.

2.22 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 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 premier 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 rejoues la couleur
b. – Refuser signifie : la couleur ne m'interresse pas pour l'instant (bien que j'aie peut être quelque chose), cherche autre chose.

2.3 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

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

2.4 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 de jouer plutot une grosse carte
- Lorsqu'il manque une carte inférieure à celle fournie par le partenaire, alors celui de jouer plutot une petite carte
- Lorsqu'il 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.

3. La signalisation en cours du jeu :

3.1 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.

3.2 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.

3.3 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.

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

3.4 La signalisation en défaussant :

- Ne pas donner de levées
- Pair Impair en général
- On défausse dans les couleurs 5ème par rapport au 4ème

4. Quelques exemples d'entame :

4.1 Entame à Sans Atout

Donne 1 :

♠ 10763
♥ D8
♦ RDV32
♣ 86

Sud	Ouest	Nord	Est
			3C
passe	passe	contre	passe
3SA			

Donne 2 :

♠ 97
♥ D7543
♦ 8762
♣ 62

Sud	Ouest	Nord	Est
1K	passe	2T	passe
2SA	passe	3SA	passe
4SA	passe	6SA	

4.1 Entame à la couleur

Donne 3 :

♠ 9
♥ 10964
♦ AD954
♣ D43

Sud	Ouest	Nord	Est
	passe	passe	1K
4P	5K	6P	contre

Donne 3 :

♠ D
♥ AD10742
♦ A75
♣ R32

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1P	2C	3P*	Passe
4P			

3P* barrage

5. Quelques exemples de jeu en défense :

Donne 1 :

♠ A5
♥ 32
♦ RD106
♣ A8643

Sud	Ouest	Nord	Est
1C	passe	2T	passe
2K	passe	3K	passe
3SA			

♠ R863
♥ 108
♦ A52
♣ RV97

Ouest entame du 2 de Pique pour le 5 du mort. A vous !

Donne 2 :

♠ AR102
♥ 72
♦ R7
♣ RD1082

Sud	Ouest	Nord	Est
		1T	passe
1C	passe	1P	passe
3C	passe	4C	

♠ 9765
♥ AV10
♦ AD10
♣ 654

Ouest entame du 2 de Carreau pour le Roi du mort. A vous !

---

6 Quelques donnes à travailler :

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

Donne 1 :

♠ V5
♥ A83
♦ 74
♣ AV10942

Sud	Ouest	Nord	Est

Sud joue 6SA

♠ AD64
♥ RD7
♦ ADV6
♣ R7

Ouest entame du valet de cœur pour le 2 d'Est. A vous !

Donne 2 :

♠ D10843
♥ D752
♦ V4
♣ 62

Sud	Ouest	Nord	Est
	Sud joue 6C		

Ouest entame du 3 de cœur sur lequel Est défausse le 2 de Carreau : A vous !

♠ A
♥ ARV108
♦ AR6
♣ A1073

---

7 Quelques enchères à travailler :

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

♠ R102
♥ D10
♦ 987
♣ AD975

Sud	Ouest	Nord	Est
1K	passe	2T	passe
2SA	passe	?	

♠ R104
♥ AD
♦ 108
♣ RD9763

♠ RD86
♥ 5
♦ A84
♣ RD976

♠ 10
♥ A105
♦ AV1084

♣ R976

♠ R83
♥ AD9
♦ AV8
♣ RD76

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 Michel LEVY
Le Point N° 1918 Bridge par Michel LEBEL