

Défausses

Cours de perfectionnement

Introduction

- Qu'est-ce qu'une défausse ?
 - Ne plus pouvoir fournir une carte de la couleur jouée
- Bien que le déclarant et son mort ont des problèmes liés à la défausse, le domaine concerne plutôt les **défenseurs**
- Les défausses font partie de la **signalisation** tout comme **l'entame**

Objectifs de la défausse

1. Ne pas donner de levée à l'adversaire
(ou faciliter le maniement d'une couleur)
 2. Véhiculer un signal au partenaire afin que celui-ci puisse choisir la bonne défense parmi les différentes options qu'il a à sa disposition
- **Parfois les deux objectifs sont incompatibles : l'objectif 1 prime pratiquement toujours sur l'objectif 2**

Systemes de défausse

- Il existe de nombreux systèmes de défausse
 - Parité, Levinthal, Italienne, ...
- Lors d'un tournoi, les 2 partenaires se mettent d'accord sur un système
- On doit expliquer son système aux adversaires sur demande ; mais pas la carte jouée dans un moment donnée
 - On a le droit de déroger au système (ou de se tromper) si le partenaire se trouve dans la même ignorance que le déclarant

Systemes de défausse

- Le système de base utilisé par les meilleurs joueurs français est la défausse en **parité** (Pair/Impair)
- Ce signal aide le partenaire à **réfléchir** en lui permettant de **reconstituer** la **distribution** de chaque couleur
- Dans certaines situations **d'urgence défensive**, ce signal est remplacé par un **appel/refus direct**, ou (plus rarement) par un **appel de préférence en défaussant**

Défausse en parité (ou P/I)

- Défausse de la plus petite carte = nombre impair de cartes dans la couleur défaussée
- Défausse dans un doubleton : la plus forte
- Défausse dans 4 cartes : la deuxième plus forte
- Défausse dans 6 cartes : la troisième plus forte

Appel direct

- La défausse d'une grosse carte (généralement au dessus du 5) => Appel dans la couleur
- Une petite carte => Refus de cette couleur ou R.A.S.
- « Gros » ou « petit » peut varier en fonction des cartes
 - Au mort
 - Dans sa propre main

Reconnaître la situation

- La difficulté est de reconnaître la situation : Pair/Impair ou Appel ?
- Il s'agit d'un appel uniquement **en situation d'urgence**, par exemple une couleur longue maîtresse au mort
- Il est souvent plus important de savoir si on peut rejouer d'une couleur sans dégâts (pour éviter la coupe et défausse par exemple)
- Parfois, le partenaire n'a aucun besoin de connaissance et il ne faut pas donner de renseignement à l'adversaire = défausse PPDP

Principes

- Premier objectif : ne pas donner de levées
 - Deuxième impératif : se remémorer les enchères
1. Conserver des longueurs qui peuvent jouer
 2. Ne pas dégarnir ses honneurs
 3. Ne pas faciliter la vie au déclarant
 4. Hypothèses de nécessité
 5. Autres principes

1. Conserver des longueurs qui peuvent jouer

- Il faut garder autant de cartes dans une couleur que dans la plus longue des mains adverses
- Vous disposez d'une couleur longue dans une couleur annoncée par le déclarant ? Conservez-là !

	Nord	
	♥ A D 4 3	
Ouest		Est
♥ V 9		♥ 10 7 5 2
	Sud	
	♥ R 8 6	

En Est, vous voyez 4 cartes au mort :
vous êtes a priori le seul défenseur à avoir autant de cartes que le plus long des adversaires

2. Ne pas dégarnir ses honneurs

- Empêcher le déclarant d'établir indûment une levée d' **honneur** dans une couleur
 - Il faut garder vos honneurs opérants : Rx, Dxx, Vxxx

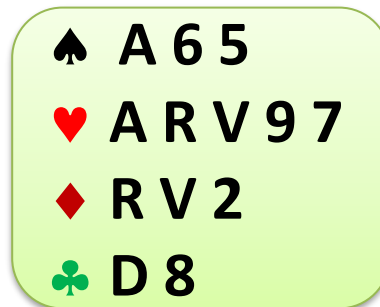
	Nord	
	♥ A R 4	
Ouest		Est
♥ V 9		♥ D 7 5 2
	Sud	
	♥ 10 8 6 3	

Si, en Est, vous défaussez deux cartes à Cœur, vous ne faites plus de levée dans la couleur

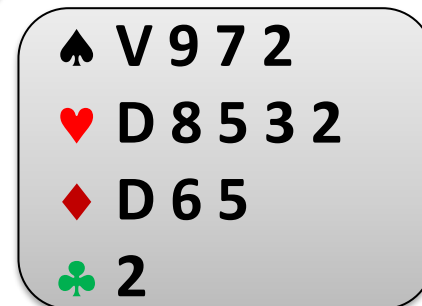
2. Ne pas dégarnir ses honneurs

- A contrario : vous ne voulez faire qu'une seule levée dans la couleur de l'adversaire ?
- Défaussez-en autant que vous pouvez pour conserver la levée de vos honneurs

Sud	Nord
	1♥
1SA	3SA



Le déclarant prend le 3^{ème} tour et joue Dame de Trèfle, puis ARV de sa main



Défaussez
2♥ et 1♦ !

3. Ne pas faciliter la vie au déclarant

- Il faut souvent garder au moins 1 carte dans une couleur que l'adversaire n'a pas encore jouée afin de ne pas lui indiquer le bon maniement

♦ A R D 10

♦ V 7 5 4

N
S

♦ 5 2

♦ 9 8 6

Si vous défaissez vos petits Carreaux trop vite, le déclarant saura qu'il faut faire l'impasse au Valet sur Ouest

4. Hypothèse de nécessité

- Situations plus complexes
- « Il faut que le partenaire ait telle carte, sinon nous ne pouvons rien faire de toute façon »
- Parfois il faut défausser un honneur pour créer une rentrée chez le partenaire dépourvu de rentrées !

Quelques autres principes pour terminer :

- Si l'entameur ne souhaite pas la continuation dans sa couleur d'entame, il en défausse une carte à la première occasion.
- Si le déclarant défile une couleur longue, essayez de faire comprendre à votre partenaire quelle couleur vous gardez – et quelle autre il doit garder !
- Ce n'est pas parce que votre partenaire possède un As ou un Roi dans une couleur, qu'il faut en jouer
- En indiquant l'emplacement de vos honneurs, vous aider beaucoup plus souvent le déclarant que votre partenaire

1 – Ce n'est pas parce que votre partenaire possède un As ou un Roi dans une couleur, qu'il faut en jouer

Le mort

♥ D 4 3

Vous

♥ R 7 2

Est appelle Cœur, faut-il en rejouer ?

A - OUI

B - NON

Nord

♥ D 4 3

Nord

♥ D 4 3

Ouest

♥ R 7 2

Est

♥ A V 9 5

Ouest

♥ R 7 2

Est

♥ A 10 9 5

Sud

♥ 10 8 6

Sud

♥ V 8 6

1 – Ce n'est pas parce que votre partenaire possède un As ou un Roi dans une couleur, qu'il faut en jouer

Le mort

♥ A D 3

Vous

♥ V 9 8

Est appelle Cœur, faut-il en rejouer ?

Méfiance – ne pas faire d'appel en l'absence de cartes intermédiaires

A - OUI

B - NON

Nord

♥ A D 3

Nord

♥ A D 3

Ouest

♥ V 9 8

Est

♥ R 10 7 6

Ouest

♥ V 9 8

Est

♥ R 7 6 2

Sud

♥ 5 4 2

Sud

♥ 10 5 4

2 – En indiquant l'emplacement de vos honneurs, vous aidez beaucoup plus souvent le déclarant que votre partenaire

Ouest	
♠	10 3 2
♥	A D 9 4
♦	V 9 5
♣	6 5 4

Nord	
♠	A D V
♥	8 3 2
♦	D 7 6 3
♣	A V 8

Sud	
♠	8 7 4
♥	7 6 5
♦	A R 4
♣	R D 10 2

Vous	
♠	R 9 6 5
♥	R V 10
♦	10 8 2
♣	9 7 3

S	O	N	E
1 ♣	-	1 ♦	-
1SA	-	3SA	FIN

Entame : 4 ♥

Votre partenaire réalise le 13^{ème}

Cœur :

Que défaussez-vous sur ce quatrième tour ?

2 – En indiquant l'emplacement de vos honneurs, vous aider beaucoup plus souvent le déclarant que votre partenaire

Ouest		Nord		Vous		S	O	N	E
♠	A R 10 9 8	♠	6 3 2	♠	V 5 4	1	1	3	3
♥	10 2	♥	8 7 6 4	♥	V	♥	♠	♥	♠
♦	D 5	♦	A 10 7	♦	V 9 8 6 3 2	4	-	-	FIN
♣	V 8 6 5	♣	A D 2	♣	R 9 7				
Sud									
♠	D 7								
♥	ARD 9 5 3								
♦	R 4								
♣	10 4 3								

Entame : As ♠

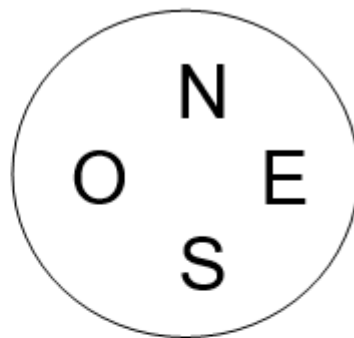
Ouest insiste à Pique, le déclarant coupe au troisième tour et tire deux tours d'atout. Que défaissez-vous ?

DONNES D'APPLICATION

Donne 1

♠ V4
♥ AVX6
♦ RD92
♣ 753

♠ 952
♥ 873
♦ 53
♣ X8642



♠ ARDX76
♥ 52
♦ A84
♣ A9

Contrat : 6P sur entame du 3C.
Sud met le 10 à l'entame,
Vous prenez de la Dame et vous
rejouez Trèfle.
Sud joue 5 tours de Pique,
À vous de défausser

♠ 83
♥ RD94
♦ VX76
♣ RDV

Donne 2

♠ AD65

♥ R73

♦ 932

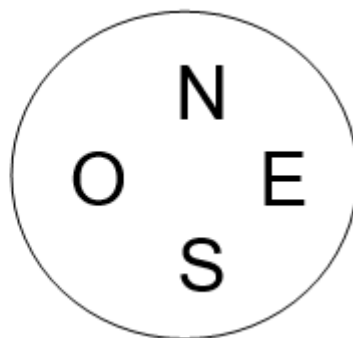
♣ A84

♠ V8

♥ 42

♦ DX764

♣ RX93



♠ R97

♥ AD86

♦ RV8

♣ 752

Contrat : 1T-1C-1P-1SA-3SA sur entame du 6K.

Vous prenez de l'As et vous rejouez le 5. Votre partenaire fait la levée de la Dame et rejoue Carreau : que défaissez-vous ?

♠ X432

♥ VX95

♦ A5

♣ DV6

Donne 3

♠ AV83

♥ X53

♦ 64

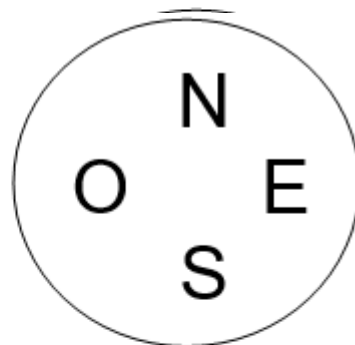
♣ AR62

♠ 654

♥ R8742

♦ V93

♣ X5



♠ R2

♥ DV9

♦ ADX875

♣ 94

Contrat : 1T-1K-1P-1SA-3SA sur entame du 4C.

Vous prenez de l'As et vous rejouez le 6. Votre partenaire fait la levée du Roi et rejoue Cœur : que défaussez-vous ?

♠ DX97

♥ A6

♦ R2

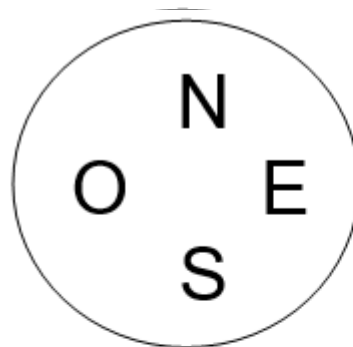
♣ DV873

Donne 4

SUD
EO

♠ RD2
♥ 72
♦ 97653
♣ V84

♠ 74
♥ DX93
♦ X82
♣ ARD9



♠ AVX86
♥ AR
♦ AR4
♣ 752

Contrat : 4P par Sud.

En Ouest, vous faites les 3 premières levées, puis vous rejouez atout..

Sud joue 5 tours de Pique : que défaissez-vous ?

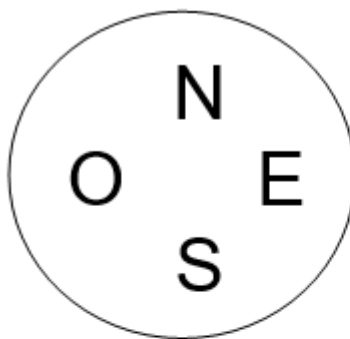
♠ 953
♥ V8654
♦ DV
♣ X63

Donne 5

NORD
P

♠ 982
♥ RD
♦ ARD985
♣ X4

♠ RDVX64
♥ A93
♦ 2
♣ R75



♠ A7
♥ V7652
♦ V43
♣ AD8

Contrat : 3SA par Sud en
Match/4

Vous entamez du Roi de Pique,
l'adversaire prend au deuxième
tour. Suivent 6 tours de
Carreau, que défaissez-vous ?
(Solution imparfaite)

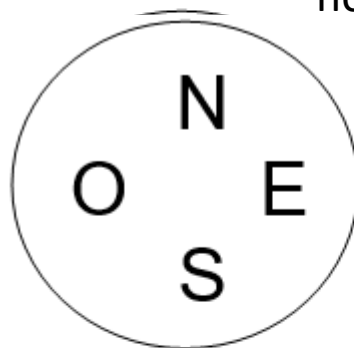
♠ 53
♥ X84|
♦ X76
♣ V9632

Donne 6

SUD
EO

♠ V763
♥ R83
♦ 865
♣ AR3

♠ X542
♥ AX9
♦ ADV
♣ V95



♠ ARD
♥ V54
♦ RX93
♣ X64

Contrat : 3SA par Sud

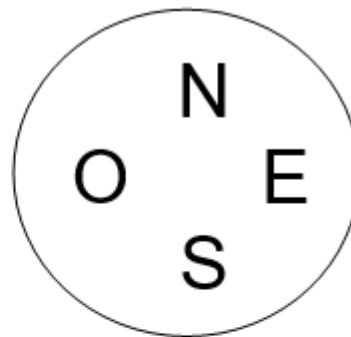
En Ouest, vous entamez de l'As de Trèfle, sur l'appel de votre partenaire vous continuez la couleur. Votre partenaire joue le 13^{ème} Trèfle : que défaissez vous ? Le déclarant joue ensuite 4 tours de Carreau, de nouveau que défaissez-vous ?

♠ 98
♥ D762
♦ 742
♣ D872

Donne 7

♠ 72
♥ ADX3
♦ AV42
♣ R83

♠ DVX4
♥ V964
♦ X87
♣ A2



♠ A6
♥ R75
♦ RD96
♣ VX75

Contrat : 3SA par Sud sur l'entame de la DP que le déclarant laisse passer, puis prend de l'As au 2^{ème} tour. En Est, que défaissez vous sur les 4 tours de Carreau ?

♠ R9853
♥ 82
♦ 53
♣ D964

Donne 8

♠ D532

♥ 9

♦ ARD7

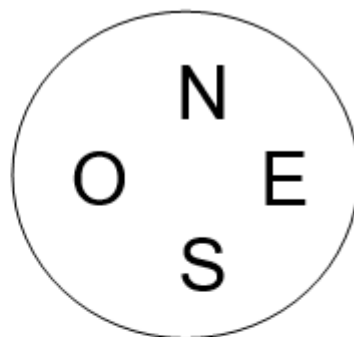
♣ ARD2

♠ 9

♥ ARVX754

♦ 63

♣ 853



♠ ARVX

♥ 8632

♦ X54

♣ 94

Contrat : 6P par Sud.

Votre partenaire entame de l'As de Cœur, rejoue le Roi que le mort coupe de la Dame d'atout, et vous ?

♠ 8764

♥ D

♦ V982

♣ VX76