

Je débute... donc je joue



LES DIFFÉRENTS ASPECTS DE LA DÉFAUSSE EN FLANC

> PAR SABINE ROLLAND

La première constatation en matière de défausse est qu'elle vous est imposée. Quand vous ne possédez plus de cartes dans une couleur, vous devez défausser, point ! Plutôt que de subir l'évènement, il faut saisir l'occasion qui vous est donnée d'aider le partenaire en lui donnant une information utile, comme la possession d'un gros honneur ou l'indication d'un nombre de cartes dans une couleur cruciale. Cependant, comme nous allons le démontrer maintenant, la priorité absolue, s'il en est, est de ne pas faire cadeau du moindre pli. Etudions les différents cas de défausse au fil des exemples qui suivent. Mais attention ! Réfléchissez avant de transmettre telle ou telle information car il ne faudrait pas que le déclarant en profite plus que votre partenaire.

À VOUS DE JOUER !

DONNE N°1

DONNE N°2

| S | O | N | E | S | O | N | E |
|-----|---|-----|---|-----|---|-----|-----|
| 1SA | - | 3SA | - | 1SA | - | 2♣ | - |
| - | - | - | - | 2♦ | - | 3SA | fin |

♠ D3
♥ 542
♦ RD75
♣ RD64

♠ ARV10
♥
♦
♣

| | |
|---|---|
| N | E |
| O | S |

♠ 842
♥ D6
♦ 10832
♣ V1097

♠ 9765
♥
♦
♣

♠ RV63
♥ 764
♦ RV74
♣ RV

♠ RV95
♥
♦
♣

| | |
|---|---|
| N | E |
| O | S |

♠ 10942
♥ A32
♦ 103
♣ A865

♠ D108
♥
♦
♣

Ouest entame du Roi de Pique et, constatant la Dame seconde au mort, continue sereinement de l'As, du Valet puis du 10. Le déclarant se sépare de deux petits Cœurs du mort et fournit quatre fois de sa main. Et vous, quelle carte choisissez-vous de défausser ?

Votre partenaire entame du 5 de Cœur pour votre As. Vous rejouez la couleur pour le 10 de Sud et le Valet d'Ouest qui continue du Roi, capturant la Dame de Sud au troisième tour de la couleur. Ouest encaisse enfin son quatrième Cœur sur lequel vous êtes appelé à défausser. Quelle carte jouez-vous ?

DONNE N°3

| S | O | N | E |
|-----|---|----|---|
| 1SA | - | 2♥ | - |
| 2♠ | - | 4♠ | - |
| - | - | - | - |

♠ RDV9743
♥ V84
♦ V6
♣ 5

♠ 6
♥ ARD3
♦ R9853
♣ 1074

| | |
|---|---|
| N | E |
| O | S |

♠ 1082
♥ 975
♦
♣

♠ A5
♥ 1062
♦
♣ 2

Sud joue 4♠ ; Vous entamez de l'As de Cœur, puis continuez du Roi et de la Dame, tout le monde fournissant. Cela semble être votre jour de chance car il ne manque plus qu'un pli pour battre le contrat. Pour ne rien compromettre vous rejouez le 6 de Pique. Le déclarant prend de l'As de sa main et donne deux tours d'atout supplémentaires pour venir à bout des trois atouts d'Est. Il se sépare du 2 de Trèfle. Et vous, quelles cartes défaussez-vous ?

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

C'est typiquement un cas où votre défausse peut décider de la chute ou du succès du contrat et le premier élément à considérer est de savoir **dans quelle mesure vos couleurs longues peuvent s'opposer à celles du déclarant**. Démonstration : vous contemplez quatre cartes à Carreau comme à Trèfle au mort ainsi que dans votre propre main. De plus Ouest, qui ne peut avoir plus de 10 points H et en a déjà montré 8, ne peut détenir aucun des deux As manquants. Sud sera donc maître des trois premiers tours dans n'importe laquelle des deux mineures. En revanche, le quatrième tour de Trèfle vous appartient, et même le quatrième tour de Carreau si Sud n'a pas le Valet. Dans ces conditions, défausser une carte mineure reviendrait à livrer un pli de longueur. Vous séparer du 6 de Cœur s'impose.

Les quatre jeux :

| | | |
|---------|--------|---------|
| ♠ ARV10 | ♠ D3 | ♠ 842 |
| ♥ V973 | ♥ 542 | ♥ D6 |
| ♦ V96 | ♦ RD75 | ♦ 10832 |
| ♣ 83 | ♣ RD64 | ♣ V1097 |

| | |
|---------|---------|
| ♠ 9765 | ♠ 1082 |
| ♥ AR108 | ♥ 975 |
| ♦ A4 | ♦ 102 |
| ♣ A52 | ♣ RV986 |

La défausse d'un Carreau ou d'un Trèfle livre sa neuvième levée à Sud.

Le conseil du prof : Le premier objectif de la défausse est de ne pas livrer de pli à l'adversaire. Essayez de conserver autant de cartes que le mort dans ses couleurs longues.

DONNE N°2

Votre camp a déjà réalisé quatre plis et vous possédez la levée de chute sous la forme de l'As de Trèfle. C'est l'information qu'il faut communiquer à Ouest. Pour ce faire il convient de défausser le plus gros Trèfle inutile de votre main, **en guise d'appel**. Ici le 8 de Trèfle fera l'affaire. Auriez-vous possédé l'As de Pique que vous auriez, de la même façon, défaussé le plus gros Pique inutile de votre main.

Les quatre jeux :

| | | |
|--------|--------|---------|
| ♠ 875 | ♠ RV63 | ♠ 10942 |
| ♥ RV95 | ♥ 764 | ♥ A32 |
| ♦ 96 | ♦ RV74 | ♦ 103 |
| ♣ 9732 | ♣ RV | ♣ A865 |

| | |
|---------|---------|
| ♠ AD | ♠ 1082 |
| ♥ D108 | ♥ 975 |
| ♦ AD852 | ♦ 102 |
| ♣ D104 | ♣ RV986 |

Si Ouest ne rejoue pas Trèfle, Sud gagne son contrat en récoltant quatre levées de Pique et cinq levées de Carreau.

Le conseil du prof : en cas d'urgence, utilisez l'appel direct : la défausse d'une grosse carte est un signal d'appel et invite le partenaire à en jouer.

DONNE N°3

Ici vous n'avez pas besoin de dire à votre partenaire que vous possédez le Roi de Carreau en appelant du 9 car il n'a pas la main ! Vous avez déjà réalisé trois levées ; il vous suffit d'attendre avec votre Roi de Carreau en espérant que le déclarant jouera lui-même de cette couleur.

Il serait même contreproductif de dévoiler ce Roi car le déclarant verrait ce signal et pourrait alors décider de tenter une impasse à Trèfle plutôt qu'à Carreau. Défaussez donc le 3 de Cœur qui ne sert visiblement à rien ainsi qu'un petit Carreau et laissez le soin au déclarant de deviner quelle impasse il doit choisir !

Les quatre jeux :

| | | |
|---------|-----------|---------|
| ♠ 6 | ♠ RDV9743 | ♠ 1082 |
| ♥ ARD3 | ♥ V84 | ♥ 975 |
| ♦ R9853 | ♦ V6 | ♦ 102 |
| ♣ 1074 | ♣ 5 | ♣ RV986 |

| | |
|--------|---------|
| ♠ A5 | ♠ 1082 |
| ♥ 1062 | ♥ 975 |
| ♦ AD74 | ♦ 102 |
| ♣ AD32 | ♣ RV986 |

Si Sud, détenteur de neuf plis, pense que vous avez le Roi de Carreau, il risque de tenter l'impasse au Roi de Trèfle pour réaliser son dixième.

Le conseil du prof : avant de donner des renseignements à votre partenaire, vérifiez que c'est bien utile ! La discrétion peut s'avérer gagnante.