

## La DEFENSE

Nous allons commencer par un rappel de l'entame.  
C'est la 1<sup>ère</sup> partie de la défense.

### **L'entame à Sans Atout.**

Vous entamez votre couleur la plus longue.

Le principe est tête de séquence.

Une séquence à Sans Atout est constituée par 3 cartes dont 2 sont collées, la plus grosse étant un honneur.

DVX7

VX95

AVX5

Quand vous n'avez pas de séquence vous entamez la 4<sup>ème</sup> meilleure de la longue.  
C'est-à-dire que vous partez de la plus grosse carte et vous descendez de 4.

R654

DX432

Quand vous n'avez pas d'honneur, vous entamez la seconde en partant du haut.

9876

97432

Quand vous entamez une couleur où vous n'êtes pas long. La notion de TOP OF NOTHING.

984

Dans la couleur du partenaire, vous entamez en PAIR IMPAIR.

Une grosse carte, suivie d'une petite, montre un nombre pair de cartes.

Une petite carte suivie d'une plus grosse, montre un nombre impair de cartes.

### **L'entame à la couleur.**

Le principe est le Pair Impair sans aucune notion d'honneur.

Une séquence est commandée par 2 cartes qui se suivent dont la 1<sup>ère</sup> est un honneur.

### **Le BUT de la défense.**

Donner des informations au partenaire dans le but de savoir si la défense peut ou ne pas faire des levées.

Prenons un 1<sup>er</sup> exemple.

SUD	NORD
1SA	2T
2K	3SA

	♠:AD83 ♥:VX4 ♦:DV42 ♣ 97	
♠ :X9 ♥ :AD753 ♦ :R7 ♣ 8652	Ouest	Nord

Votre partenaire entame Vous entamez le 5 de cœur.

Le déclarant fournit le 10 et votre partenaire le 6 et le déclarant, la main cachée, le 2.

Le déclarant joue la Dame de carreau et vous faites la levée du Roi.

Que rejouez-vous ?

Nous savons que le déclarant a le Roi de cœur.

Mais combien a-t-il de cartes avec ce Roi ?

Votre partenaire a fourni le 6. Dans votre main, le 5 et le 3 et au mort le 4.

La main cachée a fourni le 2.

Donc le 6 est la plus petite carte de votre partenaire.

Comme il ne pouvait pas monter en 3<sup>ème</sup> position, il a mis son compte.

Vous comptez vos cartes 5 + les cartes du mort : 3 et les cartes de votre partenaire : 3.

Il reste donc 2 cartes dans la main du déclarant.

Solution, vous pouvez jouer votre As, car le Roi va tomber et tous vos cœurs seront maîtres.

### Information à retenir.

Vous mettez la plus forte en 3<sup>ème</sup> et quand vous en rejouez, vous rejouez le Pair Impair du résidu.

Quel est le but de cela :

Donner le compte de votre main, pour que le partenaire puisse déduire le nombre de cartes du déclarant.

Quand vous ne pouvez pas monter en 3<sup>ème</sup>, vous devez donner le compte. Cela permet au partenaire de connaître le nombre de cartes du déclarant.

Quand vous n'avez pas d'honneur (le 10 est un honneur!), vous donnez simplement le compte.

SUD	OUEST	NORD	EST
			1T
1C		1P	1SA
2C			

	♠ :RV842 ♥ :V8 ♦ :D53 ♣ :D64	
	Nord	Est
		♠ :AD3 ♥ :A64 ♦ :R97 ♣ :AV85

Votre partenaire entame du Roi de trèfle.

Dans votre couleur, votre partenaire entame en Pair Impair.

Comme la Dame est au mort, il n'a pas de tête de séquence et donc son entame montre soit un Roi sec, soit un Roi second.

Que devez vous faire ?

Vous devez lui indiquer où rejouer au cas où il aurait un singleton.

Le 8 de trèfle pour un appel dans la plus chère des couleurs qui restent.

Attention, on n'appelle pas la couleur d'atout. Donc il reste obligatoirement que 2 couleurs.

Si votre partenaire est singleton, vous devez comprendre que la main cachée a 5 cartes à trèfle.

Il continue trèfle, donc vous en déduisez que la main cachée, celle du déclarant, a donc 4 cartes à trèfle.

Vous faites la levée du valet et que rejouez-vous ?

Si le déclarant a 4 cartes à trèfle, vous pouvez potentiellement faire 4 levées plus 2 As, cela permet de battre le contrat.

Mais le déclarant pourrait couper le 4<sup>ème</sup> coup de trèfle.

Pouvez vous concilier toutes les options ?

Vous donnez à couper le 3<sup>ème</sup> coup de trèfle. Votre partenaire rejoue pique, et maintenant vous jouez atout, enlevant par la même occasion les atouts de la main courte et le déclarant ne pourra donc pas couper.

SUD	OUEST	NORD	EST
1SA		2T	
2P		4P	

	♠ :D985 ♥ :RDX2 ♦ :D5 ♣ :D74	
	Nord	♠ :V6 ♥ :A9743 ♦ :AX83 ♣ 63
		Est

Votre partenaire a entamé du 5 de cœur.

Que veut dire l'entame du 5 ?

Le 5 est la plus petite carte, cela montre donc un nombre impair de cartes.

1 ou 3.

Vous avez 5 cartes et le mort 4 cela fait un total de 9 cartes.

Il en reste donc 4 entre votre partenaire et le déclarant.

Donc 3 impossible car le déclarant serait singleton et cela ne peut pas être après l'ouverture de 1SA

Vous prenez de l'As. vous connaissez le singleton chez votre partenaire.

Vous devez rejouer Cœur ; toutes les petites cartes dans la couleur sont équivalentes.

Vous devez donc choisir celle à rejouer en fonction de votre reprise.

Ici, l'As de Carreau, C'est à dire que vous allez demander à votre partenaire de rejouer dans la plus chère des deux couleurs restantes, l'atout mis à part.

Les 2 couleurs qui restent sont les carreaux et les trèfles.

Vous rejouez donc le 9 de Cœur.

Ceci permet au partenaire de rejouer Carreau sous son Roi et d'encaisser une deuxième coupe à Cœur : deux de chute !!!

Au lieu de 4 Pique juste fait sur un retour naturel à Trèfle

**Principe à retenir.**

Quand vous jouer pour la coupe.

Plusieurs informations sont importantes.

**A l'entame**, j'entame un singleton quand mon partenaire peut prendre la main.

S'il n'a pas de reprise de main, il ne pourra pas prendre la main, donc vous n'entamez pas votre singleton.

En déduction, la séquence d'enchère a montré un certain nombre de points dans le camp adverse.

Vous en déduisez combien de points il reste dans votre camp.

Si vous avez la majorité des points, votre partenaire n'a donc pas de points et donc par de reprise de main. Inversement, si vous avez très peu de jeu, votre partenaire a pratiquement tous les points de votre camp. Il a donc toutes les chances d'avoir des reprises de main.

De même si vous entamez un singleton, le but est de couper.

Si vous n'avez pas d'atout, vous ne pouvez pas couper.

Du coup vous n'entamez pas votre singleton.

Vous êtes en cours de jeu, vous désirez que votre partenaire revienne dans une couleur. Comment faire pour lui dire ?

Le choix de la carte que vous donnez à couper a un caractère préférentiel.

Il faut savoir que l'on n'appelle pas la couleur d'atout.

Donc il reste 2 couleurs.

Une grosse carte sera une préférentielle dans la couleur la plus chère.

Une petite carte sera une préférentielle dans la couleur la moins chère.

La notion de chère vient de la hiérarchie des couleurs à l'atout.

Pique, cœur, carreau et trèfle. La plus chère est pique et la moins chère est trèfle.

SUD	OUEST	NORD	EST
1K		1C	
1P		4P	

	♠ :RV87 ♥ :AD72 ♦ :R65 ♣ 74	
	Nord	♠ :42 ♥ :RX8 ♦ :AD93 ♣ RD65
		Est

Votre partenaire entame le 2 de carreau.

Que veut dire ce 2.

Dans l'ouverture de l'adversaire, c'est manifestement un singleton.

Que connaissez vous de la distribution de la couleur ?

Le partenaire 1 carte, le mort 3 et vous 4.

Donc il reste 5 cartes dans la main du déclarant.

Vous pouvez donner la coupe au partenaire, mais comment jouer la couleur ?

Que se passera-t-il si vous jouez la Dame, l'As et la coupe ?

Votre partenaire coupe et quand il essaye de vous donner la main, le déclarant prend la main, élimine les atouts et sur les 2 carreaux maîtres de sa main, va défausser ses perdantes.

Combien de cartes peut-il défausser sur les carreaux ?

2.

Donc s'il a besoin de l'impasse cœur, vous ferez toujours votre Roi et par contre si vous avez un trèfle à faire, il va disparaître.

La solution est donc de ne pas encaisser l'As de carreau et de donner la coupe au partenaire tout de suite.

Quelle carte donnez-vous à couper ?

La plus petite pour que le partenaire rejoue trèfle.

Quand le déclarant prend la main, élimine les atouts et joue carreau, vous reprenez la main et encaissez votre trèfle.

Ainsi la défense aura fait 2 Carreaux +1 coupe et 1 trèfle.

### Principe à retenir.

Vous devez considérer qu'il y a 13 cartes par couleur.

Comptez vos cartes, celles du mort et le nombre supposé chez le partenaire et vous en déduisez le nombre qu'il y a dans la main cachée.

SUD	OUEST	NORD	EST
1K		2T	
2SA		3SA	

		♠ :AR32 ♥ :95 ♦ :93 ♣ AD832	
		Nord	♠ :X984 ♥ :X873 ♦ :R86 ♣ R4
			Est

Le partenaire entame le 7 de carreau.

Que veut dire le 7 ?

Vous pouvez faire la règle des 11.

$7-11 = 4$ , il doit rester 4 cartes au dessus du 7 entre les 3 joueurs restants si c'est une 4<sup>ème</sup> meilleure.

Donc si c'est une 4<sup>ème</sup> meilleure, il y a une seule carte au dessus du 7.

Votre Roi est pris par l'As.

Donc votre partenaire aurait DVX et il aurait entamé une tête de séquence.

Du coup la couleur du partenaire est sans honneur et n'offre aucune perspective intéressante.

Au mort, il y a As et Roi de Pique et vous devez faire 4 levées supplémentaires en dehors du Roi de trèfle. La seule chance est donc à cœur.

Comme vous savez que vous prenez la main pour la dernière fois, vous devez jouer une carte forçante: le 10 de Cœur (sur une plus petite carte, le déclarant laisserait courir vers le 9 du mort).

On remarque que l'entame Cœur aurait immédiatement livré le contrat. En effet la défense ne peut pas encaisser plus de trois levées de Cœur et le Roi de Trèfle.

Voici les 4 jeux.

		♠ :AR32 ♥ :95 ♦ :93 ♣ AD832	
♠ :76 ♥ :ADV2 ♦ :X754 ♣ 975	Ouest	Nord	Est
		Sud	
		♠ :DV5 ♥ :R64 ♦ :ADV2 ♣ VX6	♠ :X984 ♥ :X873 ♦ :R86 ♣ R4

### **NOTION D'ENTAME.**

Vous entamez la couleur la plus longue.

Vous entamez la 4<sup>ème</sup> meilleure, c'est-à-dire que vous partez de la plus grosse et vous descendez jusqu'à la 4<sup>ème</sup> carte. Cela indique une couleur avec au moins un honneur.

Quand vous n'avez pas d'honneur, vous entamez la seconde en partant du haut.

Quand vous avez 2 couleurs 4ème, il est préférable de ne pas entamer dans la couleur où vous avez l'As.

### **NOTION DE DEFENSE**

Comptez vos levées sûres. Comptez vos levées potentielles.

Quand vous avez trouvé la couleur à jouer, comment faire pour affranchir x levées.

SUD	OUEST	NORD	EST
1P		2K	
2P		4P	

	♠ :R96 ♥ :V5 ♦ :ADV95 ♣ 942	
♠ :85 ♥ :RX764 ♦ :76 ♣ ARX3	Nord  Ouest	

Vous entamez l'As de trèfle.

Votre partenaire fournit la Dame.

Qu'en déduisez vous ?

Il a Dame et Valet, ou la dame sèche.

Attention le fait de fournir la Dame indique soit la Dame sèche, soit DV.

Avec la Dame et un petit, vous fournissez toujours le petit.

Vous aimeriez que votre partenaire rejoue quelle couleur ?

Donc As de trèfle, et 10 de trèfle.

Votre partenaire prend la main et rejoue cœur.

Le 10 est dans l'absolu une préférence, mais souvent l'analyse du jeu vous permettra de retrouver le bon retour.

### Un principe à retenir.

Quand vous entamez d'un honneur, le partenaire avec la séquence complémentaire doit fournir la tête de la séquence. Ainsi vous pourrez si vous le désirez donner la main au partenaire.

L'entame de l'As promet le Roi, le partenaire avec Dame et Valet doit fournir la Dame.

L'entame du Roi promet la Dame, le partenaire avec Valet et 10 doit fournir le valet.

Attention sur l'entame de l'As, vous avez valet 10 et une petite carte, vous ne fournissez pas le valet car le valet n'est pas la suite de la séquence de As et Roi.

Donc le valet va indiquer un doubleton ou une carte sèche.

### Une situation difficile en défense.

Vous attaquez une nouvelle couleur, que doit faire le partenaire ?

Prenons un 1<sup>er</sup> exemple :

Supposons que le déclarant a fait tomber les atouts. Si la défense joue une couleur, ce n'est donc pas dans le but de couper.

	♦ :D43	
♦ :A76		♦ :VX9
	♦ :R52	

Vous ne voulez pas que le partenaire fournisse son As: vous jouez le Valet en EST.  
La première fois le Valet va faire tomber la Dame et quand vous allez reprendre la main vous jouerez votre 10.

Ainsi le déclarant ne fera qu'une seule levée dans la couleur. Et vous 2.

Maintenant

	♦ :D43	
♦ :A76		♦ :RVX9
	♦ :852	

Vous voulez que le partenaire fournisse l'As et en rejoue.

Comment faire pour que le partenaire sache quoi faire ?

Dans le 1<sup>er</sup> exemple, vous êtes parti du valet; cela montrait le 10 et déniait le Roi.

Dans le 2<sup>ème</sup> exemple, vous partez du 10, cela dénie normalement le valet et cela demande au partenaire de fournir sa plus forte.

Un exemple plus difficile, car la chute va provenir de la connaissance des enchères.

Une séquence d'enchère décrit une partie de la main de l'ouvreur et du répondant.

Avec la connaissance de vos cartes, vous pouvez en déduire les cartes de votre partenaire.

L'ouvreur qui ouvre de 1SA peut-il avoir un singleton ? NON

Ouverture de 1SA; le partenaire fait un Stayman et l'ouvreur annonce qu'il a les 2 majeures.

Quand vous voyez les cartes du mort, vous pouvez en déduire les cartes de votre partenaire.

Quand un ouvreure de 1SA répond qu'il n'a pas de majeure 4<sup>ème</sup>, vous pouvez en déduire le nombre de cartes de votre partenaire en fonction de la carte d'entame.

SUD	OUEST	NORD	EST
1SA		2T	
2SA		4T	
4C			

	♠ :RV4 ♥ :DV96 ♦ :754 ♣ AX5	
	Nord	♠ :A752 ♥ :52 ♦ :A8632 ♣ V9
		Est

Votre partenaire entame le Valet de carreau.  
 Les points connus sont 11 points H au mort et 9 points dans votre main.  
 Cela fait un total de 20 et l'ouvreur a ouvert de 1SA 15-17.  
 Votre partenaire a donc entre 5 et 3 points.

La chute vient de la connaissance des enchères.  
 Les enchères vous ont indiqué que le déclarant avait les 2 majeures 4<sup>èmes</sup>.  
 Vous avez 4 cartes à Pique, le mort 3 et le déclarant 4 .Vous connaissez donc le doubleton chez votre partenaire.

Vous pouvez lui créer une coupe.  
 Vous devez esperer qu'il a une reprise à l'atout: c'est la seule chance de chute.  
 Peut-il l'avoir ?  
 Oui il a la place pour avoir soit l'As, soit le Roi.

Donc petit Pique sous l'As.  
 Le déclarant fait l'impasse cœur; votre partenaire prend et rejoue Pique pour votre As et la coupe.

Un autre exemple de connaissance des cartes du déclarant grâce à la séquence d'enchère.  
 Sur la même séquence que ci-dessus; votre partenaire entame du 2 de trèfle. Vous en déduisez qu'il a un nombre impair de cartes.

	♣ :643	
♣ :2		♣ :AX875

Votre partenaire peut-il être singleton ?  
 Non le déclarant aurait 4 cartes et comme il a les 2 majeures, il aurait donc un singleton carreau.  
 Votre partenaire peut il avoir 5 cartes ?  
 Non le déclarant serait chicane trèfle.  
 Donc dernière option, le partenaire a 3 cartes à trèfle et le déclarant en a donc 2.  
 Du coup s'il a les 2 majeures 4<sup>ème</sup> et 2 cartes à trèfle, il lui reste 3 cartes à carreau.

Vous connaissez maintenant les 52 cartes.

SUD	OUEST	NORD	EST
3P		4P	

		♠ :86 ♥ :ADX ♦ :VX5 ♣ :ARX98	
♠ :X52 ♥ :986 ♦ :ARD4 ♣ :V76	Ouest	Nord	

Vous entamez l'As de carreau et le partenaire fournit le 2: nombre impair de cartes. Le déclarant peut difficilement avoir plus de 3 cartes, vous pouvez encaisser As, Roi et Dame de carreau.

Les 3 carreaux passent.

Connaissance de la distribution du déclarant:

Avec 7 cartes à Pique et 3 cartes à carreaux, il ne reste que 3 cartes pour le déclarant et donc, il n'a plus de perdantes.

Vous connaissez une carte à pique chez le partenaire. Cela peut être le valet, la Dame, le Roi ou l'As.

Votre seul espoir réside donc dans une levée d'atout.

Pour cela, vous devez jouer Carreau en coupe et défausse et espérer une promotion d'atout avec votre 10 d'atout.

Votre partenaire coupe le carreau de la Dame de Pique