Le système global d'enchères

Bridge Standard International

Chapitre 12

Le langage idéal en défensive de contrat

Gérald Néron

URL **:** https:// *canadabridge.org*

Site Web : **"GAGNER AU BRIDGE AVEC UN SYSTÈME GLOBAL D'ENCHÈRES"**
BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL AUCTION SYSTEM

ISBN 2-9807847-02 (ensemble) ISBN 2-9807847-2-9 (vol.2)

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 2003 Dépôt légal –
Bibliothèque nationale du Can., 2003

(mise à jour 2026-11-12)

Copyright: certificat d'enregistrement du **Droit d'auteur**
à l' **O**ffice de la **P**ropriété **I**ntellectuelle du Can. « OPIC » :**1006674**

© *La reproduction, la traduction et l'enseignement sont autorisés lorsque le titre et le nom de l'auteur sont cités explicitement.*

SOMMAIRE DU LIVRE

“ Le système global d'enchères *BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL* ”

Tome I

Chapitre 1 : L’ouverture et la première enchère défensive

Avant-Propos
Introduction
Notions générales
1.1 Ouverture au niveau 1 à la couleur
1.2 Introduction au concept de couleur spécifiée
1.3 Ouvrir avec moins de 13 points
- L’ouverture de *politesse*
1.4 «L’ouverture» en défensive
1.5 Compétionner en «Passant»
1.6 L’ouverture faible au niveau 2
1.7 Surenchère d’ouverture au deuxième tour
1.8 Le réveil des enchères
1.9 Ouverture et Surenchère d’ouverture à saut au niveau 3 ou 4
1.10 Le Sans-Atout Inusité
1.11 L’ouverture à 1 Sans-Atout
1.12 Les Ouvertures fortes
1.13 Surenchère d’ouverture par un Contre d’appel
1.14 Le Cue-Bid de surenchère «Néron»
1.15 L’ouverture et la surenchère d’ouverture *à la Flannery*

Tome II

Chapitre 2 : Réponse et Redéclarations après ouverture à la couleur au niveau 1

2.1 La classification des mains
2.2 La nouvelle couleur par le répondant
2.3 La réponse au premier et au deuxième tour
2.4 La redéclaration de l’ouvreur
2.5 La redéclaration du répondant
2.6 La défensive après ouverture à la couleur
2.7 La réévaluation de la main

Sommaire: **« LE SYSTÈME GLOBAL D'ENCHÈRES *BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL*»**

Tome III

Chapitre 3 : Déclarations et systèmes de Réponses conventionnelles après ouverture à la couleur au niveau 1

3.1 La déclaration de manche par le Répondant
3.2 La recherche du Sans-Atout par les contrôles (arrêts) de niveau 3
3.3 La séquence d'enchères "1 PIQUE - 2 CŒURS"

3.4 Fit en majeure après l'annonce d'une nouvelle couleur au niveau 1
3.5 Fit en majeure par le répondant après avoir annoncé une nouvelle couleur au niveau 2
3.6 Soutien direct à la manche par le répondant
3.7 L'enchère 2 SA Standard versus "2 SA Impératif"
3.8 La déclaration de misfit
3.9 La Redemande à saut
3.10 Le Saut-Changement de couleur
3.11 Le Saut-Changement de couleur " Double fit " après avoir Passé
3.12 Le système de réponse de la déclaration *à la Flannery*

Tome V

Chapitre 4 : Les « Contre »

4.1 Le Contre d'appel Standard
4.2 Le Contre d'appel de deuxième tour
4.3 Le Contre du répondant
4.4 Le Contre (désuet) de support de l'ouvreur
4.5 Les Contre de Concertation Compétitifs
4.5.1 Le Contre Compétitif Défensif
4.5.2 Le Contre Compétitif de l'Ouvreur
4.5.3 Le Contre Compétitif du Répondant
4.5.4 Le Contre Compétitif de l'Ouvreur
4.6 Le concept du Contre «Équivoque»
4.7 Le Contre Coopératif
4.8 La Double Concertation
4.9 Les Contre d'entames
4.10 Contre du répondant à l'ouverture faible au niveau 2
4.11 Les Contre de répétition
4.12 Le Contre de pénalité Direct

Chapitre 5 : Le Surcontre

5.1 Le Surcontre Direct ou Standard
5.2 Les Surcontre de compétition
- Le Surcontre du répondant -
- Le Surcontre de soutien
- Le Surcontre compétitif
5.3 Le Surcontre de mise en garde

Chapitre 6 : Les « *Cue-Bid* »

6.1 Le Cue-Bid de Surenchère "Néron "
6.2 Cue-Bid en réponse à un Contre d'appel
6.3 Les Cue-Bid de soutien
- Du répondant (5)
- De l'ouvreur
- Du défenseur-répondant
6.4 Le Cue-Bid "Transfert"

Chapitre 7 : Les déclarations compétitives : réponses, défense et double fit

7.1 Les réponses après Ouverture *Faible* ou barrage
7.2 Les réponses à une Surenchère à Sans-Atout Inusité
7.3 La défense contre une Surenchère à Sans-Atout Inusité
7.4 Le Double fit

Tome VI

Chapitre 8 : La recherche de chelem

8.0 Introduction
8.1 Évaluation et Réévaluation de la main
8.2 La Zone 29 : L'Intérêt au chelem
8.3 La Zone 31 : L'Invitation au chelem
8.4 La Zone 33 : La déclaration de chelem
8.5 Les chelems à Sans-Atout
8.6 La Zone 35 : L'Invitation au chelem à Sans-Atout

Sommaire: **« LE SYSTÈME GLOBAL D'ENCHÈRES *BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL*»**

Chapitre 9 : Répondre aux ouvertures et déclarations fortes

9.1 Répondre à la Redemande à saut de l'ouvreur ou du répondant
9.2 Répondre au Saut-Changement de couleur
9.3 Répondre au Saut-Changement de couleur après *Passe*
9.4 Répondre à l'ouverture *2 Trèfles Fort*
9.5 Répondre à l'ouverture 2 SA moderne
9.6 Répondre à l'Ouverture *Forte* à 3 SA

Tome IV

Chapitre 10 : Répondre à l'ouverture 1 Sans-Atout

10.1 Les *«trois réflexes»* pour la première déclaration du Répondant

10.2 Les réponses et redéclarations du Répondant avec une main minimale

10.3 Les réponses et redéclarations du Répondant avec une main intermédiaire

10.4 Les réponses et redéclarations du Répondant avec une main maximale ou une main forte : transferts en majeure quatrième, cinquième, en mineures; forcing et recherche de chelem

10.5 La compétition des enchères après Ouverture à 1 Sans-Atout

Chapitre 11 : Ouverture 3 SA Inusité *(3 SA Faible)*

11.1 La Convention
11.2 Le Système de réponse

Chapitre 12 : Le langage idéal en défensive de contrat

Introduction 7
12.1 Le premier signal: L'entame et l'attaque 9
12.2 Le deuxième signal: L'intérêt 24
12.3 Le troisième signal: Le compte..... 28
12.4 Le quatrième signal: La préférence de couleur 34
12.5 Le cinquième signal: La défausse italienne 39
12.6 Le sixième signal: La préférence de retour 43
Section pratique 12..... 45
Liste des Principes 52

N. B. Ce sommaire peut subir certaines modifications éventuellement.

CHAPITRE 12

LE LANGAGE IDÉAL EN DÉFENSIVE DE CONTRAT

INTRODUCTION

Il y a trois groupes d'habiletés nécessaires pour jouer au bridge.

Il y a d'abord les habilités du LANGAGE DES ENCHÈRES ce qui correspond aux *choix des armes*. Cette première étape du jeu de bridge permet de communiquer de manière légale par *encodage* des enchères. Il s'agit d'un affrontement technique et stratégique dans le but d'évaluer s'il est préférable de remporter, ou non, les enchères pour décider de la nature et du niveau du contrat de bridge.

Après ce premier *combat*, l'engagement devient très concret, c'est l'affrontement. Ce deuxième *combat* a la particularité d'être asymétrique contrairement aux autres jeux de cartes.

D'un côté, il y a le déclarant du contrat qui joue seul le contrat remporté par son équipe. Et, comme il voit les cartes de son partenaire *au mort*, ses habiletés se limitent à la logique des cartes pour réussir son contrat. Ce type d'habileté s'appelle le "JEU DE LA CARTE".

De l'autre côté, l'équipe qui n'a pas remporté les enchères se retrouve en DÉFENSIVE DE CONTRAT. Ces deux défenseurs dits de contrat, eux, jouent en équipe pour remporter le plus de levées possibles. Ce troisième type d'affrontement exige des habiletés particulières.

Bien entendu il y a d'abord la logique des cartes qui exige de la mémorisation et une logique arithmétique. Pour plusieurs, cela semble suffisant pour départager les meilleures équipes. Cela n'est pas faux mais on peut faire beaucoup mieux, ne serait-ce que pour le plaisir de bien jouer au bridge.

Il existe en effet un langage tout à fait légal qui rend possible de réduire davantage le hasard propre aux jeux de cartes. Ce langage consiste à **assigner une description à la dépose des cartes**.

Il y a donc deux langages différents, celui des enchères qui précède la confrontation et celui des **signaux défensifs** qui s'effectue durant la confrontation.

J'ai décidé d'inclure les signaux défensifs dans le système BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL pour deux raisons. D'abord parce qu'il s'agit d'un véritable langage très utile pour décrire le jeu que l'on détient lors de l'affrontement des cartes.

Et surtout, parce que ce sujet souffre littéralement d'un manque flagrant d'harmonisation suite à une évolution tout azimut, pour ne pas dire chaotique, de cette facette du bridge. Bref, cet amalgame de concepts non harmonisés limite fortement la maîtrise de la défensive de contrat; l'absence de cohérence entraîne inévitablement une perte d'efficacité ou des mésententes; et par conséquent, carrément une perte d'intérêt du bridge. Ou, pire, le développement quasi systématique d'un langage non verbal illégal, qu'il soit volontaire ou inconscient.

Tout comme pour le langage des enchères, l'apprentissage du langage de la **défensive de contrat** ne sera pas scindé en niveaux de connaissances (débutant, intermédiaire, avancé) ou en *niveaux* de personnalité.

Les connaissances seront exposées sous la forme d'une synthèse très concise dans le but de vous offrir des repères techniques clairs, précis et pragmatiques.

***

12.1

LE PREMIER SIGNAL: L'ENTAME ET L'ATTAQUE

Jouer, déposer, une carte en défensive de contrat peut être fait en y incorporant légalement une description du jeu possédé. C'est le principe de base pour tous les SIGNAUX.

Tout comme pour les enchères, c'est le **contexte** du jeu qui détermine la nature du signal, c'est-à-dire sa catégorie. Ainsi, selon la nature de la carte jouée, il devient possible d'attribuer (encoder) une signification qui se veut utile pour la suite du jeu.

PRINCIPE 12.1:1 LE CONTEXTE DE L'ENTAME

Il y a ENTAME quand le défenseur du contrat, situé juste après le déclarant, dépose sa première carte avant l'abattement des cartes du *mort*.

L'entame est toujours la première carte qui est jouée dans une partie de bridge.

Ce contexte est évidemment fort simple et facilement reconnaissable.

Cependant, un contexte similaire peut se représenter à plusieurs reprises durant une partie. On parle alors d'ATTAQUE.

L'**attaque** d'un défenseur constitue une *forme mineure* d'entame et n'est pas limitée à un seul défenseur ni à un seul événement.

En voici le contexte qui lui donne précisément son identité.

PRINCIPE 12.1:2 LE CONTEXTE DE L'ATTAQUE

Il y a ATTAQUE quand <u>l'un ou l'autre</u> défenseur de contrat est le PREMIER JOUEUR à déposer une carte dans une couleur non jouée par le partenaire.

Une attaque peut se produire aussi bien pendant un contrat à Sans-Atout <u>ou</u> pendant un contrat à l'atout.

Une ATTAQUE survient toujours <u>après</u> le premier tour d'enchères.

Les significations de l'*entame* et de l'*attaque* reposent sur le même rationnel mais l'attaque possède moins d'exigences étant donné que le jeu des cartes s'est davantage déroulé.

La tactique défensive contre un contrat à Sans-Atout est différente de celle contre un contrat conclu à l'atout. En conséquence, il faut adapter ce *premier signal* selon la nature du contrat. Cet ajustement, à prime abord, rend un peu plus laborieux la description des entames et des attaques mais les différences sont si logiques que l'apprentissage exige très peu de mémorisation.

12.1.1 L'ENTAME FACE À UN CONTRAT À SANS-ATOUT

Le **rationnel** de l'entame à Sans-Atout est relativement simple. Vu l'absence d'atout, il faut arriver à établir le plus rapidement possible une longue et solide suite, donc ***majorer une couleur*** dans l'équipe avant que l'adversaire établisse son jeu et prenne le contrôle des cartes.

Avant d'aller plus loin, il faut s'entendre sur l'identification des Honneurs lors de la défensive **face à un contrat à Sans-Atout**. Les Honneurs à considérer sont les suivants:

- L'AS,
- LE ROI,
- LA DAME,
- LE VALET, *(il ne décrit jamais une séquence intérieure, mais bien une suite "molle"),*
- LE 10 ET LE 9 *(ils sont dits "codés" parce qu'ils annoncent des séquence intérieures ou "fourchettes" lors d'une entame, sinon ils comptent pour un petit Honneur)*

A) ENTAMER AVEC UN HONNEUR:

Le choix de cette entame face à un **contrat à SA** est une décision facile à prendre vu qu'elle décrit une suite longue et solide qui permet de prendre de vitesse les adversaires qui ont gagé un contrat à Sans-Atout. Cependant, il faut bien savoir encoder cette entame pour en tirer le meilleur profit possible.

Un suite longue et solide doit contenir au moins 4 cartes et **3 Honneurs** en séquence.

Voici les différentes séquences d'Honneurs possibles et leur entame.

- **SÉQUENCES COMPLÈTES:** *(3 Honneurs qui se suivent)*

  R D V 6; **A*** R D 10 7; **D** V 10 4; **V** 10 9 6;

- **SÉQUENCES BRISÉES:** *(3 Honneurs dont le troisième est décalé d'un rang)*

  R D 10 4; A **R*** V 6 3; **A** R V 8 3; **D** V 9 5; **V** 10 8 6 3 2;

SÉQUENCE INTÉRIEURE *(fourchette)* TYPIQUE: *(3 Honneurs dont le deuxième est décalé et les*

A **D** V 6; R V* **10** 2; A V* **10** 5 *deux Honneurs inférieurs se touchent)*

(le Valet ne peut servir à annoncer une fourchette, il annonce seulement des séquences complètes ou brisées)

SÉQUENCE INTÉRIEURE *(fourchette)* ATYPIQUE OU ÉLARGIE:

(3 Honneurs dont le deuxième est décalé et les 2 Honneurs inférieurs ne se touchent pas))

A D **10** 6; R V **9** 4 3; A R **10** 5; A V **9** 7 5

Il est très utile d'employer le 9 et le 10 ***codés*** car leur valeur est suffisamment élevée pour donner le statut de ***SÉQUENCE INTÉRIEURE*** à une suite propice à l'entame.

Il en découle le Principe suivant.

PRINCIPE 12.1.1:A EXIGENCES DE L'ENTAME AVEC UN HONNEUR

L'entame avec un Honneur dans un contexte de contrat à Sans-Atout exige une suite d'au moins 4 cartes contenant au moins 3 Honneurs *(incluant les petits Honneurs: Valet, 10, 9)***.**

Le choix de l'Honneur à entamer se fait de la manière suivante.

⇒ **Avec une *SÉQUENCE COMPLÈTE* ou une *SÉQUENCE BRISÉE À LA TROISIÈME CARTE,* il faut entamer avec la plus haute carte en tenant compte que l'entame avec un**

* **As «oblige» le partenaire à JOUER SON VALET ou sa DAME immédiatement pour DÉBLOQUER LA COULEUR.**

***** *C'est le* ***Roi*** *qui doit servir d'entame si la Dame ou le Valet ne doivent pas être joués immédiatement par le partenaire même si l'As est présent dans une séquence complète ou brisée.*

⇒ **Avec une *SÉQUENCE INTÉRIEURE* (*fourchette)*, il faut entamer entamer avec la deuxième plus haute (= la plus haute de la demi-séquence).**

Donc, l'entame d'un 10 ou d'un 9 garantit nécessairement 2 Honneurs plus hauts ne pouvant être décrits par une séquence *COMPLÈTE* ou *BRISÉE*.

* Ne pas oublier que le **Valet** décrit une Séquence Complète ou Brisée mais **jamais une Séquence Intérieure** *(fourchette).*

***

On se doit de conclure qu'il est inapproprié d'entamer, avec un Honneur isolé dans une suite ou une suite au moins quatrième possédant 1 ou 2 Honneurs non suités dans un contexte d'un contrat adverse à Sans-Atout. La solution pour définir ce type de suite est cependant très simple tout en traçant la logique pour les autres entames. Il suffit d'entamer avec une basse carte, soit habituellement du 2 au 6.

Bien entendu cela n'est pas toujours possible; dans ces cas-là on doit choisir une autre entame ou une autre couleur, ou parfois utiliser le 7.

B) ENTAMER AVEC UNE BASSE CARTE :

Cette entame est fréquente et simple à évaluer en comparaison avec la précédente. C'est sa pertinence qui demande une analyse attentive. Parfois, c'est une solution par dépit vu l'absence d'alternative; par contre cette entame peut être un *premier choix* principalement si la suite est longue ou s'il s'agit de la couleur du partenaire. L'objectif demeure le même, soit la majoration rapide d'une couleur vu l'absence d'atout en jeu.

Voici quelques exemples.

- A 10 8 **5**; A D 9 **4**; A R **4**; R 9 6 5; R D 8 **2**;

- A R 8 **6** 3 2; D V 7 **5**; D 10 8 **6**; V 10 7 **5** 4;

En voici les règles.

PRINCIPE 12.1.1:B EXIGENCES DE L'ENTAME AVEC UNE BASSE CARTE

L'entame avec une basse carte (2 à 6) dans un contexte de contrat à <u>Sans-Atout</u> affirme une suite au moins quatrième possédant 1 ou 2 Honneurs isolés.

Le choix de la carte d'entame doit être idéalement la *QUATRIÈME MEILLEURE CARTE*, donc la dernière carte d'une suite quatrième. Ce rang va de pair la *RÈGLE DU ONZE*.

En bref, **cette règle permet de savoir si l'entame est bien le 4ième meilleure** et quand c'est le cas, il devient possible de savoir le nombre de cartes au-dessus de l'entame qui sont détenues par le déclarant adverse **en soustrayant la valeur de l'entame du chiffre 11 (14 - 3: *pour les 3 cartes possédées par le partenaire s'il a joué la 4ième meilleure)*) et en soustrayant ensuite celles au-dessus de l'entame qui sont au mort et dans son propre jeu.**

***

C) ENTAMER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE:

Cette entame utilise idéalement le 7 et le 8 comme identification. C'est généralement un choix par défaut surtout si le partenaire n'a pas annoncé, qui vise à éviter de faire une description non conforme ou qui compromettrait des valeurs possédées.

Voici des exemples de telles suites face à un contrat à **Sans-Atout**:

- 10 9 **8** 2; V **7** 2; V **8** 7 3; 9 **8** 5 3; 10 **7** 5 4 3 2;

- V **6** 5 2 *(le 6 est la meilleure option car la suite n'est pas assez longue pour valoriser le Valet et la* ***règle du onze*** *va permettre de voir qu'il* ***ne s'agit pas*** *de la "4ième meilleure")*;

PRINCIPE 12.1.1:C EXIGENCES DE L'ENTAME AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE

L'entame avec une carte intermédiaire (7 et 8) ou parfois 6 ou 5 si la *"règle du onze" est utilisée systématiquement* affirme une suite, dite *molle* qui est plus ou moins longue et ne contenant aucun Gros Honneur.

Il est donc possible d'avoir un Valet ou un 10 si la suite ne contient pas les 3 Honneurs requis pour une séquence.

***

D) ENTAMER DANS LA NOUVELLE COULEUR DU PARTENAIRE

Quand il n'y a pas d'entame classique disponible ou de suite valable à décrire et que le partenaire a annoncé une *nouvelle couleur,* il est possible de faire une entame dans cette couleur. Les règles d'entames devraient être les mêmes mais, quand cela n'est pas possible, on peut faire un compromis "non compromettant". Ainsi :

PRINCIPE 12.1.1:D EXIGENCES D'ENTAME AVEC LA NOUVELLE COULEUR DU PARTENAIRE

- **Avec un doubleton contenant deux Honneurs qui se touchent, il suffit d'entamer du plus haut.**

- **Avec un seul Honneur accompagné d'une seule carte (doubleton), il faut jouer l'Honneur en premier pour *débloquer* la couleur du partenaire;**

- **Avec un seul Honneur et au moins 2 cartes associées, il faut entamer comme il se doit avec une *PETITE*;**

- **Avec un tripleton sans aucun Honneur, entamer avec une carte intermédiaire.**

Ces *"petits"* principes sont la base logique des entames. Il faut les respecter à la lettre parce qu'ils vont de pair, donc **harmonisés,** avec les signaux d'ATTITUDE et du COMPTE DES CARTES.

12.1.2 L'ENTAME FACE À UN CONTRAT EN ATOUT

Le choix du type d'entame contre un contrat à l'**atout** n'est pas aussi simple que lors d'une défense contre un contrat à Sans-Atout. En effet, la ***course à l'affranchissement*** d'une couleur n'est plus l'unique objectif qu'il faut affronter un contrat à l'atout.

Pour décider du choix de l'entame, il est très important d'**anticiper** dans un premier temps le **plan de jeu** du déclarant.

Le raisonnement pour faire le bon choix d'entame dans une contexte d'atout repose principalement sur la qualité des communications au préalable par les enchères.

En clair, **les enchères ne servent pas à remporter le droit de décider du contrat mais bien à communiquer le plus d'informations possibles** afin de prendre une décision optimale.

Ainsi grâce à l'analyse des informations dévoilées par les enchères, on peut départager les choix d'entames en deux options. De deux choses l'une. Soit que le déclarant va avoir l'intention d'**affranchir** une longue suite au *mort* dans le but de **DÉFAUSSER** ses *perdantes*. Ou soit que son plan sera plutôt d'utiliser son atout pour **COUPER** ses *perdantes* au *mort*.

Si l'on suspecte le premier cas, il faut **entamer une forte couleur** (la nôtre ou celle du partenaire) dans le but D'ENCAISSER LES CARTES PERDANTES DU DÉCLARANT avant que ce dernier réussisse à s'en départir.

Dans le cas où l'on suspecte plutôt que l'**atout** sera le moyen utilisé, il faut alors composer plus subtilement pour ***raccourcir*** si possible l'atout du déclarant en le faisant **couper dans sa main** afin de MAJORER PARALLÈLEMENT UNE BONNE COULEUR en défensive. Ou, avec plusieurs cartes d'atout, il peut être valable de ***commander*** l'atout si les cartes sont puissantes. Mais généralement il vaut mieux garder son atout pour **couper (**afin de reprendre la main) et faire couper le déclarant dans sa main particulièrement si l'on possède un atout long mais non puissant et une bonne couleur à établir parallèlement.

***

L'identification des Honneurs lors de la défensive contre un contrat à l'**atout** est Standard. Les Honneurs à considérer sont donc les suivants:

- L'AS,
- LE ROI,
- LA DAME,
- LE VALET,

(*le 10 et le 9 ne sont pas "codés" et ne correspondent pas à des petites Honneurs)*

A) ENTAMER AVEC UN HONNEUR

Cette entame face à un **contrat en atout** est plus facile à encoder que son homologue à Sans-Atout étant donné la moindre nécessité d'affranchir rapidement une longue suite.

Voici quelques exemples de l'entame en atout avec un Honneur:

- **R** D 8 6; **A** R D 10 7; **D** V 10 4; **A** R; **A** R 7 6 4; **R** D V 2; **V** 10 8 7 2

IMP. DANS UN CONTRAT À L'**ATOUT**, LE **VALET** AFFIRME LA POSSESSION DU **10** ET D'UNE BELLE SUITE AU MOINS CINQUIÈME

.

PRINC. 12.1.2:A ENTAMER AVEC UN HONNEUR DANS UN CONTRAT À L'ATOUT

Pour entamer avec un Honneur dans un contrat en atout, cela exige au moins une DEMI-SÉQUENCE, c'est-à-dire:

- **2 Honneurs qui se touchent, ou mieux;**
- **une suite contenant généralement 4 cartes ou plus,**
- **l'Honneur déposé doit être le <u>plus haut</u> de deux Honneurs qui se suivent** *(ce point est important pour permettre au partenaire de visualiser la main décrite)***.**

▸ **Il est aussi possible d'entamer dans un contrat à l'atout avec un Honneur en doubleton dans 2 cas:**

⇒ **L'As et le Roi en doubleton mérite le plus souvent d'être entamé; alors il faut jouer l'As** *(car il n'est pas obligatoire de jouer le Roi après; donc il faut le faire savoir en respectant les règles d'entames)***.**

⇒ **S"il est vraiment indiqué d'entamer dans une couleur où l'on possède un Honneur dans un doubleton, il faut entamer avec cet Honneur.** *(attention à cette entame, dite "de coupe", car cette raison n'est pas suffisante pour la justifier*).

Corollaire: **Face à un contrat en atout, il faut éviter d'entamer quand il y a une SÉQUENCE INTÉRIEURE** (1 GH et une demi-séquence en "fourchette") *parce que cela fait souvent perdre une levée tout en favorisant la coupe de cette suite par le déclarant adverse; bref il vaut mieux attendre pour utiliser ce type de suite***.**

***

B) ENTAMER AVEC UNE FAIBLE CARTE (2 à 6)

Entamer *"petit"* informe de la possession d'une suite au moins quatrième avec un seul Honneur. Cette entame est souvent disponible, sécuritaire, et relativement efficace si l'atout adverse n'est pas puissant, si le niveau est bas et surtout si le mort a un bon pointage *(ce qui permet au partenaire "forcer" en 3ième position comme il se doit et ainsi faire une levée improbable tout en majorant la suite entamée)*.

Voici quelques exemples de cette entame très courante.

- D 10 8 **4**; R 9 6 **5**; D 10 8 **6** 2;
- V 9 **7 2**; *(entamer avec le 7 serait aussi correct selon le contexte)*
- **A** 9 8 7; *(il faut éviter en autant que faire se peut d'entamer avec un As isolé)*
- D 8 **2**; *(c'est acceptable parce que sécuritaire mais seulement quand on n'a rien de mieux)*
- R 10 **2**; *(à **éviter** quand il y a un Roi et tripleton sauf si le partenaire annoncé la couleur)*

Entamer avec une *basse carte* décrit indirectement qu'il n'y a qu'un seul Honneur dans la suite au moins quatrième. Il faut bien respecter ce critère car il permet de faire savoir au partenaire où peuvent se situer les valeurs quand il y a un pointage supérieur.

PRINCIPE 12.1.2:B EXIGENCES POUR L'ENTAME AVEC UNE FAIBLE CARTE

L'entame avec une basse carte (2 à 6) dans un contexte de contrat en atout affirme une suite au moins quatrième possédant seulement 1 Honneur

Le choix de la carte d'entame doit être idéalement la *quatrième meilleure carte*. Ce rang va de pair la *RÈGLE DU ONZE.**

COROLLAIRE: **Il faut le plus souvent possible éviter d'entamer dans une longue suite avec deux Honneurs qui ne se touchent pas ou avec un As isolé.**

De plus, il faut éviter d'entamer dans une suite quatrième contenant un Roi isolé sauf s'il n'y a pas de meilleure alternative ou s'il s'agit de la couleur du partenaire.

* ***La «règle du onze» permet de savoir si l'entame est bien le 4ième meilleure****; et quand c'est le cas, il devient possible de savoir le nombre de cartes au-dessus de l'entame qui sont détenues par le déclarant adverse* ***en soustrayant la valeur de l'entame du chiffre 11 (14 - 3) et en soustrayant ensuite celles au-dessus de l'entame qui sont au mort et dans son propre jeu.***

***

C) ENTAMER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE (7 à 10; parfois 6)

Entamer avec un *top de rien* *(c'est ainsi que l'on image cette enchère)* est intéressant surtout si on sait que le pointage au *mort* sera faible. Pourquoi? Parce que le partenaire qui joue en troisième position doit toujours *forcer le jeu* quand son vis-à-vis a entamé ou attaqué avec une *basse* carte.

Donc, l'entame avec un ***top de rien*** (7-10), permet souvent de ménager des Honneurs chez le joueur en troisième position en défensive de contrat.

Voici quelques suites classiques d'entame avec une carte intermédiaire:

a) **10** 9 4 2; **b)** 10 **7** 2; **c)** V 10 **8** 2; **d)** **9** 8 5 3; **e)** 10 **6** 4 2; **f)** V **9** 8 2;
si : **V** 10 8 7 4 (il y a une une demi-séquence et la suite est valable);

PRINCIPE 12.1.2:C EXIGENCES POUR L'ENTAME AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE

L'entame avec une carte intermédiaire (7 à 10) dans un contexte de contrat en atout affirme une suite au moins quatrième (parfois 3 si nécessaire) et l'absence de possession de Gros Honneur.

Cette entame mérite une attention particulière sur le choix de la carte car il y a souvent plus d'une carte possible.

Les 9 et 10 ne sont pas codés mais le 10 peut quand même servir au Valet pour décrire une demi-séquence (et plus) si la suite est très valable ou à cinq cartes..

Il faut bien entendu éviter de gaspiller de valeurs; exemple **b), c), e)** et **f)**.

Il faut jouer **la plus haute** d'une suite de 2 cartes ou plus S'IL N'Y A PAS DE RAISON VALABLE QUI L'EMPÊCHE *(c'est un principe général qui permet d'affirmer que l'on ne peut pas détenir une carte plus haute mais qu'une plus basse est possible)*: Exemples **a)** et **d);** *dans les exemples* ***c)*** *et* ***f)****, la suite est trop faible pour être annoncé avec un Honneur, donc le Valet ne peut pas être pris en compte*.

Il faut systématiquement utiliser le *règle du onze* pour s'assurer que les cartes entamées sous le 9 représentent bien ce qu'elles prétendent. En effet, la *4ième meilleure* peut parfois être intermédiaire *(ex. R 10 8 7*) ou il peut être nécessaire d'indiquer *un top de rien* avec avec un 6: exemple **e)**.

D) ENTAMER POUR COUPER

Il faut éviter le plus possible d'entamer avec un singleton dans le but de pouvoir couper par la suite. Cette tactique est intuitive *(et bien aimée par les novices ou des joueurs qui pensent utiliser leur atout quand il est faible en valeur et en nombre de carte)* mais elle est très peu productive, sinon dangereuse.

Si on ne remplit pas les règles d'entame mais que l'on possède 3-4 cartes dans l'atout, il peut être valable, pour éviter d'affaiblir son jeu, d'entamer en atout avec 3-4 cartes (tout en suivant les règles d'entame) surtout si le partenaire n'a rien annoncé et qu'il ne peut pas avoir une pointage valable selon les enchères.

Il est vital, en défensive de contrat, de ne pas gaspiller l'entame. La seule raison qui peut parfois prioriser cette entame, c'est pour faire échouer un contrat de chelem.

***

12.1.3 L'ATTAQUE

L'attaque est la suite logique de l'entame. Par définition, une attaque ne peut survenir qu'après le premier tour; et chacun des défenseurs peut faire une, ou plus d'une, attaque selon l'évolution du jeu.

Plus précisément, il y a ATTAQUE QUAND UN DÉFENSEUR JOUE UNE CARTE APRÈS AVOIR REMPORTÉ D'ABORD UNE LEVÉE *(PRISE DE MAIN)* **ET QUE CETTE CARTE N'EST PAS JOUÉE EN RÉPONSE À L'ENTAME OU À UNE ATTAQUE DU PARTENAIRE**.

Les exigences d'une attaque sont identiques aussi bien face aux contrats à Sans-Atout et à l'atout; et de même pour les DEUX DÉFENSEURS.

On peut synthétiser que l'*attaque* suit les règles de l'entame face à un contrat à l'atout.

Ce qui signifie que les Honneurs à considérer sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet *(le 10 et le 9 ne sont pas codés comme c'est seulement le cas pour l'entame à SA).*

A) ATTAQUER AVEC UN HONNEUR

PRINCIPE 12.1.3:A EXIGENCES DE L'ATTAQUE AVEC UN HONNEUR

⇒ **L'attaque avec un Honneur affirme une DEMI-SÉQUENCE, c'est-à-dire:**
- **2 Honneurs qui se touchent, ou mieux** *(il faut toujours jouer le plus haut des deux Ho nneurs pcq c'est plus descriptif)***,**
- **dans une suite dont la longueur est de deux cartes ou plus.**

On peut donc attaquer avec seulement une demi-séquence.

S'il est indiqué d'attaquer dans une couleur où il y a un Honneur dans un doubleton, il faut entamer avec cet Honneur (pour débloquer).

***

B) ATTAQUER AVEC UNE BASSE CARTE (2 à 6)

PRINCIPE 12.1.3:B EXIGENCES DE L'ATTAQUE AVEC UN BASSE CARTE

L'attaque avec une basse carte affirme la possession:

- **d'une suite d'au moins trois cartes,**
- **et possédant 1 ou 2 Honneurs isolés (non en demi-séquence).**

Il n'est pas requis de jouer la *4ième* *meilleure* car la *RÈGLE DU ONZE* ne vaut que pour l'entame.

***

C) ATTAQUER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE (7 à 10)

PRINCIPE 12.1.3:C EXIGENCES DE L'ATTAQUE AVEC UN CARTE INTERMÉDIAIRE

L'attaque avec une basse carte affirme la possession d'une suite plus ou moins longue ne contenant aucun Gros Honneur.

***

La signification d'une attaque quelque soit la nature du contrat respecte donc les principes généraux de l'entame face à un contrat en atout sauf pour ce qui est de la longueur des SUITES et de la longueur d'une SÉQUENCE d'Honneurs.

12.2

LE DEUXIÈME SIGNAL: L'INTÉRÊT

DÉFINITION

Ce signal équivaut à une opinion à propos de l'entame ou de l'attaque du partenaire. Le terme ***attitude*** est synonyme.

On de donne jamais son **intérêt** sur les cartes jouées par l'adversaire, donc du déclarant et du mort.

Il faire très attention à ce «détail» car, dans le feu de l'action, on peut être tenter de donner son *intérêt* pour signifier à son partenaire de continuer ou non dans la couleur de la carte que le déclarant a jouée.

PRINCIPE 12.2:1 LE CONTEXTE DE L'INTÉRÊT (ou ATTITUDE)

Un défenseur qui joue une carte SANS IMPACT **(sans effet) suite à l'**ENTAME **ou à l'**ATTAQUE **du partenaire fait montre de son intérêt (favorable ou non favorable) pour la couleur du partenaire.**

Réciproquement on peut affirmer que le défenseur ne signale pas son intérêt en rapport avec l'entame ou l'attaque du partenaire lorsque:

- **il doit forcer en troisième position et qu'il joue un Honneur;**
- **l'entame ou l'attaque été déclaré avec un As (à l'atout ou à Sans-Atout;***
- **l'adversaire remporte la levée avant qu'il puisse signaler son intérêt.***

* *Quand une de ces deux conditions se présentent, le contexte correspond alors au* QUATRIÈME SIGNAL.

En résumé, quand il y a entame ou attaque avec un Honneur qui n'est pas un As, il faut toujours donner son INTÉRÊT sauf si cette Honneur est capturé par l'adversaire juste avant de pouvoir donner le signal. Et quand l'Honneur est capturé, le signal devient alors la **préférence de couleur**.

LA SIGNIFICATION

PRINCIPE 12.2:2 LA SIGNIFICATION DE L'INTÉRÊT ou ATTITUDE

Le défenseur qui *répond* à une entame ou à une attaque affirme:

⇒ **son INTÉRÊT FAVORABLE en jouant une petite carte (2 à 6) ou un Honneur «sans nécessité»;**

⇒ **son REFUS (*DÉSINTÉRÊT*) en jouant une carte intermédiaire (7 à 10).**

IMP. Il est important de jouer uniquement la *force suffisante* car il est souvent possible de majorer (affranchir) des cartes intermédiaires ce qui améliore grandement la marque. Il est on ne peut plus logique d' **extrapoler** ce rationnel de *force suffisante* au moment de l'entame et de l'attaque (PREMIER SIGNAL) **à sa réponse**, donc au DEUXIÈME SIGNAL.

Ce deuxième signal est la plaque tournante pour adopter correctement le principe de la ***FORCE SUFFISANTE.*** Ce «*petit détail* » est la cause d'un méli-mélo causé par une évolution chaotique du bridge qui a créé plusieurs idées valables mais divergentes. Le système proposé a harmonisé globalement toutes les conventions afin d'obtenir une **performance optimale**.

Si l'on respecte le rationnel de la ***force suffisante***, il faut bien comprendre comment on doit faire le **choix de la carte à jouer** lorsqu'il y a la possession de deux cartes, ou plus, *qui se suivent*.

Au départ, il y a un principe incontournable que personne ne peut contredire mais que beaucoup considère inutile. Prenez le temps de regarder le principe qui suit.

PRINCIPE 12.2:3 JOUER «*LA FORCE SUFFISANTE*» AVEC UN HONNEUR

Tout défenseur qui dépose un Honneur affirme qu'il ne possède PAS D'HONNEUR SITUÉ IMMÉDIATEMENT PLUS HAUT**.**

Ce principe est clair et sans appel. Il vaut pour l'entame, l'attaque, l'intérêt, le compte des cartes de même que lorsque c'est le déclarant qui commande le jeu.

Son corollaire permet d'en voir son importance.

Corollaire: **Un Honneur déposé *SANS NÉCESSITÉ* :**

- **en réponse à une entame ou à une attaque,**
- **ou après un Honneur supérieur du déclarant,**

affirme un deuxième Honneur juste en dessous ou il s'agit d'un singleton.

Ce principe est plus songé qu'il ne le paraît. Beaucoup de joueurs croient instinctivement que cette manière de jouer est moins économique que l'habitude de jouer la plus faible carte d'une suite.

Ce principe, dans les faits, ne cause aucun gaspillage de valeurs. Pourquoi alors jouer plus petit, si ce n'est que par pudeur? Il élimine, de plus, le besoin d'apprendre de nombreux et contradictoires *a parte*. Ce qu'il faut comprendre, aucune des deux manières ne gaspillent des valeurs mais la première manière offre une une plus **grande précision** et une **meilleure cohésion** du langage dans la défensive de contrat.

En conclusion, dans tous les signaux proposés, il faudra toujours jouer l'Honneur le **plus haut** dans une demi-séquence ou dans une séquence **lorsqu'il faut jouer un de ces Honneurs.**

Ce principe de *force suffisante* peut s'étendre aussi jusqu'au **cartes intermédiaires**.

PRINCIPE 12.2:4 JOUER «*LA FORCE SUFFISANTE»* AVEC LES CARTES INTERMÉDIAIRES

Lorsqu'il y a une suite de 2 cartes intermédiaires (demi-séquence) ou plus, il faut jouer la plus haute (s'il n'y a pas de restrictions spécifiques) parce que tous les cartes ont la même force et cela affirme que:
- la carte au-dessus n'est pas possédée,
- et qu'il peut y avoir à la suite une carte, ou plusieurs cartes en dessous.

Par exemple, si vous possédez un Roi avec le 10 suivi du 9 dans une couleur donnée et que le partenaire ou l'adversaire joue l'As de cette couleur, vous devez mettre le 10 et non le 9 car tous les deux ont la *force suffisante* (il est inutile de gaspiller le Roi) mais le 10 décrit sans ambiguïté que vous ne possédez pas le Valet.

Ce *petit détail* peut permettre au partenaire de localiser le Roi dans votre main en tenant compte de vos signaux antérieurs, des cartes du mort et du jeu du déclarant.

Ce principe simplifiée de la ***FORCE SUFFISANTE*** est tellement précis et facile à gérer que l'on peut affirmer sans hésiter qu'il est plus efficace qu'une théorie compliquée possiblement précise !

***

12.3

LE TROISIÈME SIGNAL: LE COMPTE

DÉFINITION

Le compte des cartes est une technique qui utilise la PARITÉ des cartes au moment de la dépose.

Cette technique simple permet d'aller chercher des levées inespérées procurant ainsi une marque avantageuse.

Cette technique est bien connue mais elle est sous-utilisée pour deux raisons.

La première est son rendement qui semble plutôt faible. Cependant, cela n'est pas vraiment le cas si l'on utilise cette convention afin de ne pas manquer les *quelques* occasions où son information est vitale.

La deuxième raison qui vient anéantir la crédibilité de ce signal, est son manque d'harmonisation (tel qu'il est Standardisé) avec LA LOGIQUE DES CARTES. La règle Standard affirme illogiquement d'abattre une carte intermédiaire comme un 8, et mieux (mais c'est le contraire s'il y a l'atout), pour signaler un compte pair; ce qui cause de la confusion et un gaspillage plus fréquent de cartes valables.

Cependant, en suivant le prolongement logique du *premier signal* (l'ENTAME) et de sa réponse, le *deuxième signal*, c'est-à-dire l'**INTÉRÊT INVERSÉE** (*par rapport à la tradition*), il devient possible d'intégrer harmonieusement cette technique dans le langage de la défensive de contrat.

Tout comme pour les enchères, c'est le contexte du jeu qui donne une sens, une identité à l'action, soit à l'enchère ou au signal défensif (de contrat).

Pour simplifier la reconnaissance du contexte dans lequel on peut décoder le signal du *compte*, il faut d'abord connaître le critère qui **dénie** le contexte du compte.

PRINCIPE 12.3:1 LE CONTEXTE ***RÉDHIBITOIRE*** DU COMPTE

Il n'y a pas de contexte pour le compte si la levée initiée par le déclarant ou le mort est remportée ou va être assurément remportée par un défenseur.

Ce contexte est plus approprié pour le *quatrième signal,* soit à la PRÉFÉRENCE DE COULEUR, qui est explicité au Thème suivant.

**

Voici les critères de contexte où la parité (*paire* ou *impaire*) des cartes possédées doit être systématiquement décrite.

Le contexte du compte est dit absolu et est très facile à identifier ce qui élimine dorénavant toute confusion possible.

PRINCIPE 12.3:2 LE CONTEXTE ABSOLU DU COMPTE

On peut et doit systématiquement indiquer la PARITÉ des cartes sur TOUTE ATTAQUE ADVERSE.

COROLLAIRE: Il y a donc signal pour le COMPTE sur l'attaque:

- **du déclarant et du mort,**
- **pour tous les contrats à Sans-Atout et en atout,**
- **dans toutes les couleurs et l'atout lui-même.**
- **sauf si l'attaque va être remportée par le premier défenseur**

Ce contexte du compte se doit d'être défini clairement sinon c'est l'imbroglio assuré. Bien entendu, si le premier défenseur remporte ou va remporter la levée, le deuxième défenseur va alors signaler sa préférence de couleur et non le compte.

***

Selon les coutumes, il y a une problématique consistant à exiger deux manières de compter selon que le contexte est à l'atout ou non. Si l'on suit le gros bon sens, la norme à suivre sera ***inversée*** par rapport à la tradition pour les couleurs; sauf pour ce qui est du compte dans la couleur d'atout qui elle, est déjà *traditionnellement inversée*!!

Bref, il est inconcevable de suivre deux règles opposées pour le même concept quand il y en a une qui est adéquate et l'autre moins adéquate.

PRINCIPE 12.3:4 LES EXIGENCES DU COMPTE

La dépose d'une première carte dans une contexte spécifique pour le signal du COMPTE décrit :

- **dans cette couleur,**
- **à ce moment;**
- **la parité (paire ou impaire) du nombre de cartes détenues en incluant la carte déposée,**
- **nombre paire ⇔ avec une basse carte (2 à 5),**
  nombre impaire ⇔ avec une carte intermédiaire (7 à 10)

Il faut absolument éviter de gaspiller des bonnes cartes; on peut donc parfois jouer une carte qui n'entre pas théoriquement dans la bonne catégorie.

L'important c'est demeurer logique avec la dépose suivante dans cette couleur. C'est ce qu'on appelle la CERTIFICATION DU COMPTE ou *jouer en montant* ou *jouer en descendant*.

PRINCIPE 12.3:5 LA CERTIFICATION DU COMPTE

La dépose d'une <u>deuxième carte</u> dans un dans la couleur d'ATTAQUE adverse, confirme la parité qui a été annoncée par la carte précédente et s'effectue de la manière suivante, soit:

une deuxième carte <u>plus haute</u> ***(JOUER EN MONTANT)*** **signifie la possession d'un nombre PAIR de cartes au moment de la première dépose.** *Il reste alors 0, 2, ou 4* cartes après la certification, ce qui confirme la parité **pair**.

une deuxième carte <u>plus petite</u> (JOUER EN DESCENDANT) **signifie la possession d'un nombre IMPAIR de cartes au moment de la première dépose.** *Il reste alors 1, 3, ou 5*, Ce qui confirme la parité **impaire**;

NB: Quand on détient un Honneur en doubleton, on ne considère pas l'Honneur dans le compte parce qu'il est "obligé". Donc, il y a une seule carte valide d'où un compte impair. Ainsi, si on joue l'autre carte, c'est jouer en descendant; donc il ne reste plus de carte.

Concevoir le compte de cette façon pour les cartes *non atout* (c'est-à-dire comme pour l'atout) règle définitivement la confusion et la polémique concernant la notion de *jouer en montant* ou *jouer en descendant* lorsqu'un Honneur est déposé soit en entame/attaque ou en réponse pour signifier l'intérêt (attitude).

Le gros bon sens a dorénavant établi qu'en toute circonstance (suite en couleur vs suite en atout, contrat à l'atout vs à Sans-Atout) que:

- jouer une basse carte éventuellement suivie d'une plus haute, donc ***jouer en montant***, correspond à la parité **paire** *(il reste 0, 2, 4 cartes)*.

- jouer une intermédiaire suivie éventuellement suivie d'une basse, donc ***jouer en descendant***, correspond à la parité **impaire** (il reste *1, 3 ou 5 cartes, ou 0 si Honneur en doubleton; voir Principe plus loin)*.

PRINCIPE 12.3:6 DOUBLETON AVEC UN HONNEUR ET LE COMPTE

Une entame ou une attaque faite avec un Honneur qui est suivi d'un carte quelconque signifie la présence d'un doubleton. Par conséquent, il ne reste plus de cartes dans cette couleur.

Corollaire:

Le duo «HONNEUR SUIVI D'UNE CARTE ORDINAIRE» correspond à *jouer en descendant* car le contexte du compte est affirmé dans ce cas lors de la dépose de la deuxième carte car l'Honneur ne fait pas parti du signal parce qu'il s'agit d'une entame ou attaque. Ainsi *le compte actuel équivaut à la parité* ***impaire****.*

Il n'y a donc pas de contradiction avec le compte quand il y a un DOUBLETON SANS HONNEUR. Par exemple, si 10 et 5, il faut jouer le 5 en premier pour ménager le 10, et au tour suivant jouer le 10. De même, si 10, 8, 4, 2, il faut jouer le 2 et certifier avec le 4 pour ainsi **économiser les cartes valables**.

Évidemment, si une couleur a été amorcée durant les premiers échanges en dehors des contextes spécifiques du compte et qu'un tel contexte se représente pour cette couleur, il faut signaler le COMPTE ACTUEL qui s'établit à partir des cartes possédées au moment de la nouvelle dépose signalant le compte.

Avec un peu de pratique, vous serez à même de constater qu'il n'y aura plus de confusion avec la **carte de retour (ultérieurement) dans la couleur d'entame**.

Par exemple, si vous avez entamé avec une petite carte (la quatrième) pour signaler un Honneur et que le partenaire remporte la levée et retourne dans votre couleur, votre dépose alors d'une carte encore plus petite affirmera une cinquième carte; sinon, la dépose d'une carte plus haute (ne remportant pas la levée évidemment) affirmera que la suite contenait strictement 4 cartes au départ.

Ou par exemple, si vous entamez avec un Honneur qui est remporté par le déclarant (ou votre partenaire) et l'un ou l'autre retourne plus tard dans votre couleur; vous devez considérer alors le nombre de cartes possédées à ce moment-là (si ce n'est pas vous qui remportez cette levée). Et, vu qu'il y a eu quelque tours, il devient possible de préciser encore mieux la parité en jouant en montant (pair) ou en descendant (impair) parce que le nombre de cartes dans la couleur a diminué.

En conclusion, seul le COMPTE INVERSÉE peut donner cette précision en évitant le gaspillage des cartes intermédiaires, comme les 10, 9, 8 et même le 7; tout en rendant logique le compte après avoir jouer en premier un Roi en doubleton pour débloquer la couleur du partenaire. Ainsi comme il reste 1 seule carte, cela signale une parité impaire.

Le moyen mnémotechnique pour se rappeler la sens de la parité est le suivant. «JOUER UNE HONNEUR SUIVI D'UNE BASSE, C'EST IMPAIR VU QU'IL NE RESTE QU'UNE SEULE CARTE, DONC C'EST JOUER EN DESCENDANT.»

*****

12.4

LE QUATRIÈME SIGNAL: LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Ce signal défensif est intéressant de par sa simplicité et son efficacité malgré une incidence un peu plus faible. Son contexte est *adjacent* avec l'*intérêt* et aussi avec le *compte* des cartes. Il faut donc bien avoir appris les contextes respectifs de ces signaux pour éviter tout chevauchement; ce qui causerait indéniablement de la confusion et une perte de rendement.

Voici le *mariage* idéal qui augmente sensiblement l'incidence du quatrième signal tout en simplifiant les critères de contextes pour ces trois signaux.

Ce *premier critère* est essentiel pour donner au quatrième signal un cadre précis pour éviter tout chevauchement.

PRINCIPE 12.4:1 PREMIER CRITÈRE DE CONTEXTE POUR LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Il y a contexte possible pour la PRÉFÉRENCE DE COULEUR **pour le deuxième défenseur quand il répond à l'**ENTAME **ou à l'**ATTAQUE **ou à un *retour* dans cette couleur** (qui peuvent être faits avec un Honneur ou une basse carte).

De même, le deuxième défenseur peut aussi signaler sa *préférence de couleur* dès que le premier défenseur remporte ou va assurément remporter la levée amorcée par le déclarant ou le mort *(il n'y a donc pas de signal du compte même s'il y a eu attaque adverse au départ)*.

COROLLAIRE: Tout défenseur qui entame, attaque, *retourne* ou prend le contrôle du jeu constitue le PREMIER DÉFENSEUR; il peut donc recevoir le signal de préférence si le deuxième critère est présent.

Pour éviter toute imbroglio, il faut d'abord établir clairement le principe de base suivant relié à la défensive de contrat.

PRINCIPE 12.4:2 "FORCER EN TROISIÈME"

En défensive de contrat, le premier défenseur à jouer après le déclarant ou le mort est dit en "première position". Son partenaire est donc le deuxième défenseur et il joue en "troisième position".

Ainsi, lorsqu'un défenseur dépose une carte sans valeur en *première position*, le défenseur en *troisième position* doit généralement *FORCER LE JEU* pour aider le partenaire à *AFFRANCHIR LA COULEUR* qui a été amorcée.

Voici maintenant comment identifier le moment où le deuxième défenseur peut faire savoir dans quelle couleur il désire voir jouer le premier défenseur au tour suivant.

PRINCIPE 12.4:3 DEUXIÈME CRITÈRE DE CONTEXTE POUR LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Le défenseur en troisième position peut faire savoir la PRÉFÉRENCE DE COULEUR désirée :

⇒ quand il est évident que faire un signal d'intérêt ou de compte est inutile,
- **aussi bien pour la couleur d'entame ou d'attaque,**
- **aussi bien pour un contrat en atout qu'à Sans-Atout.**
- **si l'attaque du déclarant ou du mort est remportée par le premier défenseur.**

Le contexte du quatrième signal est relativement simple à condition de bien garder en tête les deux défenseurs sont impliqués "dans l'ordre". Le premier défenseur doit d'abord avoir entamé ou attaqué ou *pris le contrôle*. Puis, le contexte doit démontrer que le deuxième signal (l'intérêt pour l'entame ou l'attaque du partenaire) est tout à fait inutile pour le deuxième défenseur.

En ayant en tête les deux critères de contexte pour le quatrième signal, il sera plus facile d'identifier les différents sous-contextes qui présentent une évidence que le signal d'**intérêt** pour pour l'entame ou l'attaque **n'est pas indiqué.** Voici le Principe.

PRINCIPE 12.4:4 L'ABSENCE D'INTÉRÊT ET PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Le signal défensif est la PRÉFÉRENCE DU COULEUR **lorsque** :

A) le contrat est à l'atout et:

⇔ **l'entame est un As** *(le partenaire a As-Roi doubleton, il veut couper et savoir votre couleur*
ou As en attaque; *sinon il aurait mis le Roi en premier)*

⇔ **il y a présence d'un singleton ou d'une chicane au mort;**

⇔ **la couleur entamée ou attaquée est longue et solide au mort;**

⇔ **l'entame ou l'attaque avec un *"top de rien"* (suite molle).**

⇔ **l'adversaire remporte la levée avec un As ou un Roi sur l'entame (donc au mort) ou sur l'attaque (mort ou déclarant, selon le premier qui joue).**

⇔ **si l'entame est dans une couleur où un fit a été donné lors des enchères, il faut débloquer la couleur sinon, le signal est la *préférence* autant pour celui qui a entamé (si retour) ou qui répond à l'entame, que celui qui a déclaré ou qui a soutenu;**

⇔ **Sur une attaque adverse, si le partenaire remporte (ou s'il y a évidence qu'il va remporter), la carte que l'on joue donne la préférence de couleur et non le compte.** *Cela n'est pas vraiment une exception si l'on considère que l'attaque adverse a été annulée par la "prise de main" du premier défenseur* ***qui veut ainsi attaquer*** *et que le deuxième défenseur doit "forcer le jeu" en offrant un choix de couleur.*

B) le contrat est à Sans-Atout et:

⇔ **l'As est l'*ENTAME* et il n' est pas possible de débloquer la couleur en jouant la Dame ou le Valet (ce n'est pas le *compte* mais bien la *préférence de couleur* qu'il faut donner);**

⇔ **il y a évidence que le défenseur en troisième position ne peut posséder d'Honneur suivant les règles d'entame et/ou suivant la présence d'Honneurs au mort;**

⇔ **l'adversaire *(mort)* remporte la levée avec un As ou un Roi sur l'entame ou remporte l'attaque *(mort ou déclarant, selon le premier qui joue)*.**

Toutes ces situations de jeu présentent une ***absence d'intérêt*** facilement identifiable par la logique et répondent aux deux critères de base de la préférence de couleur.

Ce signal est dorénavant parfaitement harmonisé avec les autres signaux, en particulier avec le compte des cartes, ce qui rend leur apprentissage plus facile. Il en résulte une utilisation plus fréquente et par conséquent plus rentable du langage défensif.

***

LES EXIGENCES

Pour comprendre l'encodage et le décodage de la préférence de couleur, il y a deux conditions qui sont nécessairement présentent.

La couleur de la carte qui est jouée et qui donne le signal de *préférence de couleur* ne fait évidemment **pas partie du choix** car **elle correspond à la couleur qui est demandée**. Il n'y a donc pas de raison (sauf la distraction) de confondre ce signal avec la *défausse* (cinquième signal).

La deuxième évidence concerne les contrats à l'atout. L'équipe en défensive de contrat ne peut théoriquement pas avoir avantage à jouer dans l'atout adverse. Bien entendu, tout joueur en défensive peut "commander" l'atout s'il juge que cela est la meilleure option en tenant compte des enchères et des signaux défensifs. Donc par principe, **l'atout n'est jamais un choix de couleur quand il s'agit du quatrième signal**.

Voici ce que doit affirmer le quatrième signal lors d'un contrat à l'atout.

PRINCIPE 12.4:5 EXIGENCES DE LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR À L'ATOUT

Lorsque le contrat est à l'atout, le défenseur qui utilise ce signal affirme qu'il désire la couleur suivante:

une carte BASSE (2 à 5) demande la couleur *LA MOINS CHÈRE*;

▸ **une carte HAUTE (8 à 10) demande la couleur *LA PLUS CHÈRE*;**

une carte *intermédiaire moyenne* **(5 à 7) doit être interprétée** * .

* *Il faut lire les cartes de son jeu et du mort; par exemple, plusieurs basses cartes* **visibles ou possédées** *indiquent que les intermédiaires (5 à 7) font alors partie des basses.*
De même, plusieurs hautes cartes **visibles ou possédées** *indiquent que les intermédiaires (5 à 7) font alors partie des hautes.*

CETTE FAÇON DE LIRE LES HAUTES ET LES BASSES VAUT AUSSI POUR TOUS LES TYPES DE SIGNAUX.

PRINCIPE 12.4:6 EXIGENCES DE LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR À SANS-ATOUT

Lorsque le contrat est à Sans-Atout, le défenseur qui utilise ce signal affirme qu'il désire la couleur suivante:

une carte BASSE (2 à 5) demande la couleur *LA MOINS CHÈRE*;

▸ **une carte HAUTE (8 à 10) demande la couleur *LA PLUS CHÈRE*;**

une carte *intermédiaire moyenne* **(5 à 7) demande *:**

⇔ **la couleur *LA PLUS CHÈRE*, ou**

⇔ **la couleur *INTERMÉDIAIRE*, selon les enchères et les cartes du mort.**

* *donc la couleur LA MOINS CHÈRE, n'est jamais offerte avec un carte intermédiaire.*

Cet encodage d'une précision surprenante dans un contexte de contrat à Sans-Atout justifie l'augmentation de l'incidence de la PRÉFÉRENCE DE COULEUR aux dépens du *compte des cartes*; et en contrepartie, ce dernier (le compte) est devenu plus facile à identifier, donc plus rentable et *moins exigeant* mentalement.

*****

12.5

LE CINQUIÈME SIGNAL: LA DÉFAUSSE À L'ITALIENNE

Une *défausse* est le fait de déposer une carte d'une **couleur différente de celle qui est exigée.** Ceci est permis évidemment s'il est impossible de fournir la couleur demandée.

Il existe quelques manières très différentes d'encoder la défausse d'une carte. La raison étant qu'il y a un impact négatif d'utiliser une carte dans la couleur désirée pour signaler au partenaire notre désir de jouer dansr cette couleur. Et, surtout, si l'on doit défausser sur une levée amorcée par le déclarant ou le mort car il n'est alors pas certain que c'est le partenaire qui va remporter la levée et prendre le contrôle du jeu.

Il n'y a donc pas de manière parfaite pour défausser. Mais il y en a une qui est bien reconnue pour procurer le meilleur rendement. Il est donc incontournable d'utiliser ce type de défausse le plus tôt possible, sinon dès le début de votre apprentissage.

Il s'agit de la **DÉFAUSSE *À L'ITALIENNE***. Cette tactique s'intègre harmonieusement dans le langage défensif proposé, par opposition à la *défausse Standard* qui, elle, entre en contradiction avec la logique naturelle de l'entame, de l'attaque, et de l'intérêt inversée.

LE CONTEXTE

Le contexte est évidemment assez simple mais il est utile de le bien définir.

PRINCIPE 12.5:1 CONTEXTE DE LA DÉFAUSSE À L'ITALIENNE

Il y a PREMIÈRE DÉFAUSSE aussitôt qu'un défenseur ne peut fournir une carte dans la couleur demandée aussi bien:

- **par son partenaire,**
- **par le déclarant, ou**
- **par le mort.**

Le signal de la DÉFAUSSE correspond à la *première carte qui est défaussée* et la carte jouée au tour suivant donne l'*Écho* à la signification quelque soit la couleur en cours.

À noter qu'il peut arriver dans le déroulement du jeu que la défausse annoncée ne soit plus pertinente. Il est alors possible pour le même défenseur d'engager une *DEUXIÈME DÉFAUSSE* mais il faut alors l'interpréter avec circonspection**.**

Évidemment, chaque défenseur peut exécuter spécifiquement une **PREMIÈRE DÉFAUSSE** lorsqu'il ne peut fournir une carte dans la couleur demandée par le partenaire, par le déclarant ou au mort.

LA DÉFINITION

La défausse italienne possède un rationnel particulier qui se doit d'être bien compris pour éviter des erreurs d'utilisation.

PRINCIPE 12.5:2 EXIGENCES DE LA DÉFAUSSE ITALIENNE

Le joueur qui fait une PREMIÈRE DÉFAUSSE :

⇒ **avec une carte IMPAIRE affirme une <u>préférence</u> pour la COULEUR DÉFAUSSÉE;**

⇒ **avec une carte PAIRE HAUTE (8, 10 et Honneur) affirme un <u>refus</u> pour la COULEUR DÉFAUSSÉE et une <u>préférence</u> pour la COULEUR HAUTE RÉSIDUELLE;**

⇒ **avec une carte PAIRE BASSE (2, 4, 6) affirme un <u>refus</u> pour la COULEUR DÉFAUSSÉE et une <u>préférence</u> pour la COULEUR BASSE RÉSIDUELLE.**

Le pouvoir descriptif *à deux niveaux* de la DÉFAUSSE À L'ITALIENNE permet généralement une **description plus précise** et une **gestion plus efficace des cartes** *(économie dans la couleur désirée et défausse de cartes en vue de couper)* par rapport à la défausse Standard.

En effet, il arrive fréquemment qu'il soit préférable de ne pas gaspiller les cartes de la couleur que l'on désire affranchir. Par conséquent, il est très intéressant de pouvoir utiliser des couleurs non intéressantes pour défausser.

Ou encore, la défausse à l'italienne permet de faire savoir en une seule étape que l'on est pas intéressé à la couleur qui est montrée par la carte défaussée (paire) et, du même coup, quelle est la couleur qui nous intéresse (paire haute = la couleur la plus chère; paire basse = la couleur la moins chère).

Il est encore possible d'améliorer la précision de la défausse à l'italienne qui n'est pas à l'abri, comme toutes les défausses, d'avoir une distribution **discordante** des cartes.

Ainsi, pour ***confirmer le message envoyé*** par une carte défaussée, on peut tout simplement jouer <u>au tour suivant</u> dans la *PARITÉ OPPOSÉE*; c'est ce que j'appelle L'ÉCHO DE LA DÉFAUSSE**.**

PRINCIPE 12.5:3 L'ÉCHO DE LA DÉFAUSSE À L'ITALIENNE

Pour *confirmer le message* de la DÉFAUSSE À L'ITALIENNE, il faut jouer la prochaine carte quelque soit la couleur à fournir dans la parité opposée, ainsi :

⇒ **un carte paire pour *CONFIRMER* une couleur PRÉFÉRÉE (carte impaire);**

⇒ **un carte impaire pour *CONFIRMER* une couleur REFUSÉE (carte paire).**

Pour *désavouer le message* de la DÉFAUSSE À L'ITALIENNE, il faut jouer la prochaine carte quelque soit la couleur à fournir dans la même parité, ainsi :

⇒ **un carte impaire pour *INFIRMER* une couleur PRÉFÉRÉE (carte impaire);**

⇒ **un carte paire pour *INFIRMER* une couleur REFUSÉE (carte paire).**

L'écho améliore la précision, donc l'efficacité, de la défausse à l'italienne.

Somme toute, cette technique de défausse est relativement simple et offre un ***rendement*** très appréciable. Elle doit absolument faire partie de votre arsenal le plus tôt possible.

***

12.6

LE SIXIÈME SIGNAL: LA PRÉFÉRENCE DE RETOUR

Ce signal bien connu n'est pas très fréquent mais il est relativement efficace et surtout simple et sans divergence.

Ce signal *appartient* au **défenseur qui fait couper** son partenaire.

PRINCIPE 12.6:1 LE CONTEXTE DE LA PRÉFÉRENCE DU RETOUR

Lorsqu'il y a évidence dans l'équipe défensive, que la carte d'un défenseur va être coupée par l'AUTRE DÉFENSEUR, cette carte prend à ce moment alors une signification particulière.

Ainsi, lorsque le contexte du jeu assure que **la carte** d'un défenseur de contrat **va se faire couper** par le partenaire, cette carte **décrit** *"de facto"* **la couleur** que le partenaire doit jouer **en retour** après avoir gagné la levée et terminé d'encaisser ses levées sûres.

Il y a trois catégories de situations dans lesquelles on peut être assuré que le partenaire va couper dans une couleur. Le plus souvent, c'est parce que le partenaire :

a déjà défaussé dans cette couleur;

s'est déjà fait capturé un Gros Honneur «sans raison» dans cette couleur (cet Honneur est donc singleton);

ou encore, a donné un compte des cartes tel que le contexte du jeu actuel assure qu'il ne peut plus posséder de cartes dans la couleur demandée.

PRINCIPE 12.6:2 EXIGENCES DE LA PRÉFÉRENCE DU RETOUR

Le défenseur qui veut reprendre la main dans une couleur précise pour pouvoir faire couper de nouveau son partenaire sachant qu'il est *à court* de cartes dans une couleur donnée doit:

faire couper une carte HAUTE (8 et plus) pour un retour dans la couleur *LA PLUS CHÈRE* résiduelle.

faire couper une carte PETITE (2 à 7) pour un retour dans la couleur *LA MOINS CHÈRE* résiduelle.

Malgré l'incidence relativement faible, la simplicité et la rentabilité associée à un contexte ne causant aucune interférence avec les autres signaux. justifient l'usage de ce signal.

Ce signal, comme tous les autres, survient logiquement assez tôt dans une partie. Le partenaire doit évidemment posséder quelques cartes d'atout *(donc l'adversaire ne doit pas avoir pris le contrôle de l'atout en jouant celui-ci)* et il faut soi-même avoir plusieurs cartes de la couleur que l'on désire faire couper et quelques prises de mains.

Il faut donc penser à ce signal particulièrement lorsque les enchères ont démontré que le partenaire détient une main ayant peu de valeurs mais avec quelques cartes de l'atout adverse et que l'on possède **soi-même une main riche en valeurs et faible en atout.**

***

En conclusion finale, il y a une analogie évidente entre le langage des signaux défensifs et le langage des enchères. « **L'EFFICACITÉ DES DEUX LANGAGES DÉPEND DE LA PRÉCISION DES *PREMIÈRES ENCHÈRES*.** »

Quelques donnes prises tout à fait au hasard sont explicitées ci-après à la SECTION PRATIQUE afin d'exposer concrètement le dynamisme et le fonctionnement concernant le langage des enchères et celui de la défensive de contrat; ce qui abordera, par le fait même, quelques notions du *jeu de la carte*.

SECTION PRATIQUE 12

Ex. 1 2:1 Faites les enchères pour la donne suivante en identifiant les principes utilisés et apprenez à reconnaître les signaux employés lors de la défensive de contrat.

Nord
A 9 8 4 2
V 10
R V 9 5
7 4

Ouest (donneur)
V 10 5
8 6 5
A D 10 4
A 10 8

Est
D
A R 3
6 2
D V 9 6 5 3 2

Sud
R 7 6 3
D 9 7 4 2
8 7 3
R

Ouest	**Nord**	**Est**	**Sud**
1 (donneur)	**2**	**3**	**4**
Passe	Passe	1 Tr	Passe
2 SA	Passe	3 Co	Passe
4 Tr	Passe	5 Tr!	
(Mort)		***(Déclarant)***	

RÉPONSES:

1 Tr = Pr. 1.1:2;
2 SA = Pr. 2.3.2:4; résolution moyenne: Pr. 2.2:3;
3 Co = contrôle de niveau 3: sous-thème 3.2; résolution basse;
4 Tr = évite contrat-piège à SA; résolution moyenne à élevée, non impératif pour la manche;
5 Tr = enchère osée! résolution très élevée, le *vase déborde!*

#1: **Sud** entame le 4 de Coeur pour annoncer un Honneur, Pr 12.1.1:A; ***mort*** = 6 de Co; **N**. = Valet de Co.(*force suffisante* Pr 12.2:3); le ***déclarant*** remporte avec l'As de Co.

#2: **E**.= 2 de Tr. (pour impasse au Roi); **S**.= Roi singleton; **O**. = As; **N.** = le 4 de Trèfle (*compte pair* Pr 12.3:4); **O.** remporte avec l'As de Tr.

#3: le ***mort*** joue l'atout mais se réserve une ***entrée,*** dépose le 8 de Trèfle; S. défausse le 3 de Pique ***à l'italienne***, Pr 12.5:2.

#4: ***déclarant*** joue 2 de Ca. pour impasser le Roi; S. donne le compte impair avec le 8 de Ca., (le 8 et non le 7 pour donner l'**écho** à sa première défausse, Pr12.5:3); le ***mort*** joue Dame et **N.** le Roi de Ca.

#5: **N.** joue 2 de Pique (dans une attaque, il n'est pas requis de jouer la 4ième meilleure, **S.** remporte la levée avec le Roi de Pi. et retourne à Pique pour voir l'Honneur de Nord.

#6: Nord se fait couper son As de Pi. par **E.**

#7: **E**. = 6 Ca; **O.** joue en descendant = 3 de Ca. pour certifierle compte impair,3; le ***mort*** prend avec l'As.

#8 Le déclarant a le 3 de Coeur perdant, il *bluffe* en attaquant avec le 10 de Carreau du mort pour faire tomber le Valet en espérant que le défenseur ne protège plus la carte inférieure (le 9 de Carreau).

#9: Le déclarant coupe le Valet de Carreau.

#10: Il entre au mort avec le 6 de Tr. et Sud fait une deuxième défausse en jouant le 7 de Coeur (à l'italienne) Pr.12.5:1; ce qui avertit indirectement Nord de conserver toute valeur à Carreau et non à Coeur.

Le déclarant gagne une autre levée avec le Valet de Pique mais son 4 de Carreau ne peut être majoré pour se débarasser du 3 de Coeur perdant; l'offensive chûte d'une levée parce que **les défenseurs n'ont pas fait d'erreur** grâce au langage défensif et que les opposants ont gagé le contrat trop haut.

Ex. 2.8:2 **Faites les enchères pour la donne suivante en identifiant les principes utilisés ainsi que les signaux employés lors de la défensive de contrat.**

Nord (donneur)
R V 5
V8 6
R D 5
D V 5 2

Ouest		**Est**
9 7		10 6 3
R D 10 3		7 4
V 10 9 4		8 6 3 2
R 10 3		A 9 8 7

Sud
A D 8 4 2
A 9 5 2
A 7
6 4

Nord	**Est**	**Sud**	**Ouest**
1 (donneur)	**2**	**3**	**4**
1 Tr	Passe	1 Pi	Passe
1 SA	Passe	2 Co	Passe
3 Tr *(3 Pi)*	Passe	3 Pi *(4 Pi)*	Passe
4 Pi			
(mort)		*déclarant)*	

1Tr = Pr. 1.1:2;
1 Pi = Pr. 2.2.2: **F**; résolution basse: Pr. 2.2:3;
1 SA = redéclaration à SA, voir: 2.4.2 et Pr. 2.4.6:2.1 et .8; résolution moyenne;
2 Co = *deuxième nouvelle couleur* par le répondant, sa main est maximale et décrit une meilleure suite à Pique; résolution très basse (impératif à la manche);
3 Tr ou **3 Pi** = ouvreur peut donner priorité à un bon fit en Majeure, voir: 2.4.5 et Pr. 2.4.6:2.1 et .6, car c'est généralement moins dangereux qu'une manche à SA.
4 Pi = L'ouvreur n'a pas le contrôle de niveau 3 à Coeur et il a préféré opter pour jouer l'atout suite à la répétition du Pique par le répondant qui, lui, n'aimait pas avoir 3 As et trois cartes molles à Coeur

#1: **O.** entame le Roi de Coeur, Pr. 2.8.1:4; le ***mort***= 6 de Co; **E.** démontre son ***INTÉRÊT*** (il peut couper la troisième levée) en jouant le 4 de Co, Pr. 12.2:2; le ***déclarant*** en **Sud** prend avec l'As.

#2: le ***déclarant*** a deux perdantes à Trèfle et deux perdantes à Coeur dont une peut être coupé *au mort* ou défaussée à Carreau. Il doit contrôler l'atout en premier et joue le 2 de Pique; **O.** dépose de 7 de Pi. pour ***JOUER EN MONTANT,*** Pr. 12.3:5; **E.** signale sa parité impaire par le 6 de Pi. (pour ***JOUER EN DESCENDANT***), Pr. 12.3:5.

#3: le ***mort*** qui a remporté avec le Roi de Pi. joue le 5 de Pi.; **E**. ***CERTIFIE*** la parité impaire en jouant le 3 de Pi., Pr. 12.3:5; **S.** remporte avec l'As; **O.** ***CERTIFIE*** sa parité paire en jouant en montant sa deuxième et dernière carte à Pique.

#4: le ***déclarant*** tente une *double impasse* et joue le 2 de Co.; **O.** ne craint pas de concéder le Valet et joue sa Dame car il sait que son partenaire va couper la troisième levée grâce à la description de son intérêt pour l'entame.

#5: **O.** joue sans hésiter le 3 de Co. et **E.** coupe avec le 10 de Pique.

#6: **E.** attaque avec l'As de Tr. car la dépose du 7 affirmerait une attaque sans Honneur, Pr. 12.1.3:A et **O.** signale son intérêt avec le 3 de Tr., Pr. 12.2:2.

#7: **E.** retourne à Trèfle et font une quatrième levée.

Le déclarant *discarte* le 9 de Coeur sur la Dame de Carreau jouée après l'As, suivi du 7. Le contrat aurait pu être réussi si le déclarant avait retiré tout l'atout du jeu car il aurait réussi à sauver son Valet de Coeur par une demi-impasse.

Une défensive de contrat dans les règles produit régulièrement de bons résultats parce que le *fardeau du jeu*, c'est-à-dire la nécessité pour le déclarant de choisir **le bon plan de jeu**, n'est pas sans risques même si une équipe possède un net avantage au niveau du pointage. Ici, il y avait 27 PH contre 13 PH.

Ex. 2.8:3 **Faites les enchères pour la donne suivante en identifiant les principes utilisés ainsi que les signaux employés lors de la défensive de contrat.**

	Nord A R V 10 V 7 4 2 D 5 V 5 2	
Ouest 8 6 5 4 2 10 3 10 9 4 A D 7		**Est** D 9 7 3 R 9 5 A V 7 R 10 4
Sud (donneur)	--- A D 8 6 R 8 6 3 2 9 8 6 3	

Sud	**Est**	**Nord**	**Ouest**
1 (donneur)	**2**	**3**	**4**
Passe	Passe	Passe	1 Tr
2 Tr	Passe	3 Co	Passe
4 Co	Passe	Passe	Passe
(mort)		*(déclarant)*	

RÉPONSES:

Sud: On ne doit pas ouvrir avec une main de 11 HL sauf pour une ouverture de politesse et si la couleur est cinquième spécifiée: Pr. 1.3.1:1 et :2.

Ouest: Passe.

Nord: Sa main ne rencontre pas les critères d'ouverture pour une main de 12 HL: Pr. 1.3:2; la troisième position ne permet jamais une ouverture de politesse: Pr.1.3.1:1, même si cette main aurait pu ouvrir les enchères en quatrième position(12 HL et une couleur quatrième spécifiée), Pr. 1.3.1:2.

Est: Il doit ouvrir les enchères même avec une faible couleur troisième en mineure et à peine 13 points, voir le Pr. 1.5:1.

Sud: C'est le Cue-Bid de surenchère *Néron* du premier groupe, voir le sous-thème **1.14**, il signifie au moins 10 HL, un main offensive ayant des cartes perdantes à Trèfle, une courte à Pique et deux couleurs au moins robustes à Coeur et à Carreau.

Ouest: ne peut que Passer.

Nord: sa main vaut 12 HL et il serait *peureux* de la bonifier à la baisse de 2 points (voir la réévaluation abrégée au Pr. 2.7:3) surtout si le statut est non vulnérable (Pr. 2.6.3:7). Le soutien mérite donc d'être annoncé à saut pour décrire une main intermédiaire.

Est: Passe.

Sud: La réévaluation complète: Pr. 2.7:6, toise cette main à 12 PP (9 PH + 3 points pour la chicane); déclarer la manche est relativement risquée car il faudrait 15 PP pour s'assurer d'un total combiné de 26 PP (mais c'est vous qui êtes à la défensive et ce n'est pas de votre faute si les opposants sont *gourmands*).

***

#1: **E.** entame du 3 de Pi. pour décrire 1 Honneur: Pr. 12.1.1:A; **S**. joue le 3 de Tr.; **O.** dépose le 2 de Pi. pour signaler une **préférence de couleur** pour le Trèfle, *ss-th 12.4*:.; **N.** emporte avec le Valet de Pique (habituez vous à jouer correctement et toujours la *force suffisante:* Pr. 12.2:3).

#2: **N.** joue le 2 de Co. pour impasser le Roi; **E.** joue le 9 pour décrire la parité impaire: Pr. 12.3:4; le ***mort*** joue la Dame; **O.** joue signale la parité paire en déposant le 3 de Co.

#3: Le ***mort*** joue le Roi de Carreau pour rentrer dans la main du déclarant pour refaire l'impasse à Coeur et tenter ultimement de défausser des perdantes à Trèfles sur cette suite (ce plan devrait normalement permettre la réussite du contrat de manche); **O.** joue le 10 de Ca. pour signaler la parité impaire dans cette couleur (le 10 est la *force suffisante:* Pr. 12.2:3); le ***déclarant*** joue le 5; **E.** devrait normalement ne pas pas prendre avec l'As car il sait que son Roi de Coeur est *coincé* mais il doit tenter de défaire le contrat en évitant que le déclarant défausse les perdantes à Trèfle qu'il peut voir au mort, il prend donc de l'As de Ca. car il sait que son partenaire a une PRÉFÉRENCE pour le Trèfle.

#4: **E.** attaque avec le 4 de Tr. pour décrire un Honneur: Pr. 12.1.1:A et son partenaire prend de l'As puis rejoue la Dame et retourne avec le 7 de Trèfle pour faire encaisser le Roi de son partenaire; trois levées sont remportées.

#5: **E.** ne peut que rejouer le 7 de Ca. et le ***déclarant*** l'emporte avec la Dame.

#6: **N.** joue finalement son Valet de Coeur qui oblige le Roi de Co. de **E.**; le ***mort*** rafle avec l'As.

#7: Le ***mort*** va chercher le dernier atout manquant en jouant le 8 de Coeur, puis il fait couper un Carreau par le ***déclarant***.

#8: Le déclarant joue l'As et le Roi de Pique.

#9: Puis le déclarant coupe le 10 de Pique au mort; l'offensive a perdu 4 levées; il était définitivement déraisonnable de ne pas respecter le Pointage de Puissance révélé par une véritable réévaluation complète de la main, surtout quand on joue contre une équipe qui sait **très bien communiquer en défensive de contrat**.

*****

En conclusion, la communication est la pierre angulaire du bridge; plus il y a de précision au moment des enchères, plus une équipe peut avoir confiance en son langage défensif. Ce continuum dans les communications permet donc une approche rationnelle concernant la prise de décision pour remporter la meilleure marque possible, c'est-à-dire le contrat optimum, de façon régulière.

Liste des Principes

12.1 LE PREMIER SIGNAL: L'ENTAME ET L'ATTAQUE **9**

Pr. 1.12:1 Le contexte de l'entame 9
Pr. 12.1:2 Le contexte de l'attaque 10

12.1.1 L'ENTAME FACE À UN CONTRAT À SANS-ATOUT **10**

Pr 12.1:1A Exigences de l'entame avec un Honneur 12
Pr 12.1:1B Exigences de l'entame avec une basse carte 13
Pr 12.1:1C Exigences de l'entame avec une carte intemédiaire 14
Pr 12.1:1D Exigences de l'entame de l'entame avec la nouvelle couleur 15

12.1.2 L'ENTAME FACE À UN CONTRAT EN ATOUT **16**

12.1.2:A Exigences de l'entame avec un Honneur 17
12.1.2:B Exigences de l'entame avec un basse carte 19
12.1.2:C Exigences de l'entame avec une carte intermédiaire 20

12.3 L'ATTAQUE **22**

Pr 12.1:3A Exigences de l'attaque avec un Honneur 22
Pr 12.1:3B Exigences de l'attaque avec une basse carte 23
Pr 12.1:3C Exigences de l'attaque avec une carte intermédiaire 23

12.2 LE DEUXIÈME SIGNAL: L'INTÉRÊT **24**
Pr. 12.2:1 Le contexte de l'intérêt (ou attitude) 24
Pr. 12.2:2 La signification de 'intérêt (ou attitude) 25
Pr. 12.2:3 Jouer « la force suffisante » avec un Honneur 26
Pr. 12.2:4 Jouer « la force suffisante » avec une carte intermédiaire 27

12.3 LE TROISIÈME SIGNAL: LE COMPTE **28**

Pr. 12.3:1 Le contexte rédhibitoire du compte 29
Pr. 12.3:2 Le contexte absolu du compte 29
Pr. 12.3:3 Les exigences du compte 30
Pr. 12.3:4 La certification du compte 31
Pr. 12.3:5 Doubleton avec un Honneur et le compte 32

12.4 LE QUATRIÈME SIGNAL: LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR **34**

12.4:1 Le premier critère de contexte pour la préférence de couleur 34
12.4:2 "forcer en troisième" 35
12.4:3 Le deuxième critère de contexte pour la préférence de couleur 35
12.4:4 L'absence d'intérêt et la préférence de couleur 36
12.4:5 Exigences de la préférence de couleur à l'atout 38
12.4:6 Exigences de la préférence de couleur à Sans-Atout 38

12.5 LE CINQUIÈME SIGNAL: LA DÉFAUSSE ITALIENNE **39**

12.5:1 Contexte de la défausse italienne 40
12.5:2 Exigences de la défausse italienne 41
12.5:3 L'écho de la défausse italienne 42

12.6 LE SIXIÈME SIGNAL: LA PRÉFÉRENCE DE RETOUR **43**

12.6:1 Contexte de la préférence de retour 43
12.6:2 Exigences de la préférence de retour 44

Section pratique 12 *45*