



BRIDGE & DÉTENTE

LA DÉFAUSSE

N°19

Généralités

Qu'est-ce que défausser ? C'est ne pas fournir dans la couleur demandée.

L'art de la défausse se résume à deux principes, dans cet ordre :

- Ne pas donner le contrat.
- Aider le partenaire.

Ne pas donner le contrat

Seul un raisonnement sans faille permet de résoudre ce premier point.

IL FAUT TOUJOURS :

- a) Compter les levées de la défense et éviter de défausser la levée de chute.
- b) Compter les levées du déclarant et éviter de lui donner une levée en défaussant maladroitement.

Aider le partenaire

La plupart des systèmes insistent sur l'urgence à renseigner le partenaire sur la localisation des honneurs, en négligeant le plus souvent, l'aspect essentiel de la défausse : ne pas donner de levées à l'adversaire.



Cyril Lemaire

**Maître-Assistant FFB
au club de bridge du Bouscat**



UN SYSTEME PLUS COMPLEXE EST CEPENDANT PLUS PERFORMANT :

- Point 1 : le raisonnement.
- Point 2 : la parité.
- Point 3 : le refus direct, en cas d'urgence.

La parité : donner la parité aide le partenaire à réfléchir, en lui permettant de reconstituer la distribution de chaque couleur.

Le meilleur système de défausse pour éviter de donner une levée, tout en indiquant sa parité, est le suivant :

Premièrement, défausser en priorité, la plus petite carte d'une couleur cinquième, avec ou sans honneur : ex : AX632 ou bien 97432.

Deuxièmement, en l'absence de couleur cinquième, défausser la deuxième carte d'une couleur quatrième sans honneur : 9653.

Troisièmement, sinon, défausser la plus petite d'une couleur de trois cartes sans honneur.

QUELQUES PRINCIPES

- I. LES LONGUEURS : vous devez conserver des longueurs égales à celles que vous voyez au mort ou que vous connaissez chez le déclarant par les enchères.
- II. LES HONNEURS : vous devez garder un Roi second, une Dame troisième, un Valet quatrième, c'est le schéma logique qui correspond au rang de ses honneurs.
- III. POUR ALLER PLUS LOIN : cette approche simple n'est pas suffisante car elle ne tient pas compte de l'aide éventuelle du partenaire en honneurs et en longueurs. Ainsi garder une Dame troisième devient inutile si le partenaire détient VX8 par exemple. Sinon vous devez avoir recours à un principe : l'hypothèse de nécessité. Vous serez parfois amené à sécher un Roi dans l'espoir que votre partenaire détienne la Dame.
- IV. NE PAS AIDER LE DECLARANT : le déclarant tirera toujours partie de vos défausses pour tenter de reconstituer votre distribution et, par conséquent, celle de votre partenaire ou essayer de localiser vos honneurs. Mais il est de votre devoir de lui compliquer la tâche au maximum.

EXEMPLE :

Donneur : N ♠ 72 **Vul : NS**

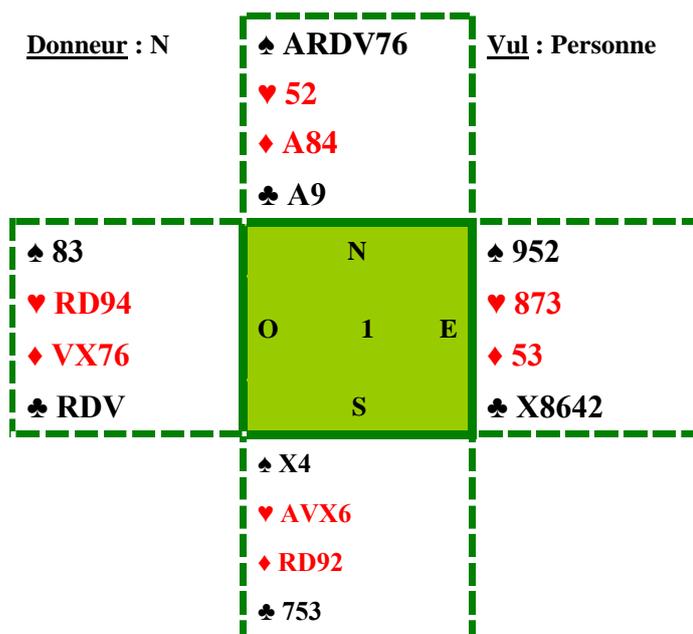
♥ ADX7
♦ AV42
♣ R83

♠ DVX4	N	♠ R9853
♥ V964	O E	♥ 82
♦ X87	S	♦ 53
♣ A2		♣ D964

♠ A6
♥ R75
♦ RD96
♣ VX75

O	N	E	S
	1♦	-	3SA
Fin			

Entame : Dame de Pique. Sud laisse passer, prend au deuxième tour et joue ses quatre Carreaux. Est a défaussé un Trèfle sur le troisième tour de carreau. Que doit-il défausser sur le dernier carreau ? Sûrement pas un Cœur, cela faciliterait le déclarant qui ferait alors l'impasse au Valet en s'apercevant au deuxième tour de la couleur de la répartition 4-2.

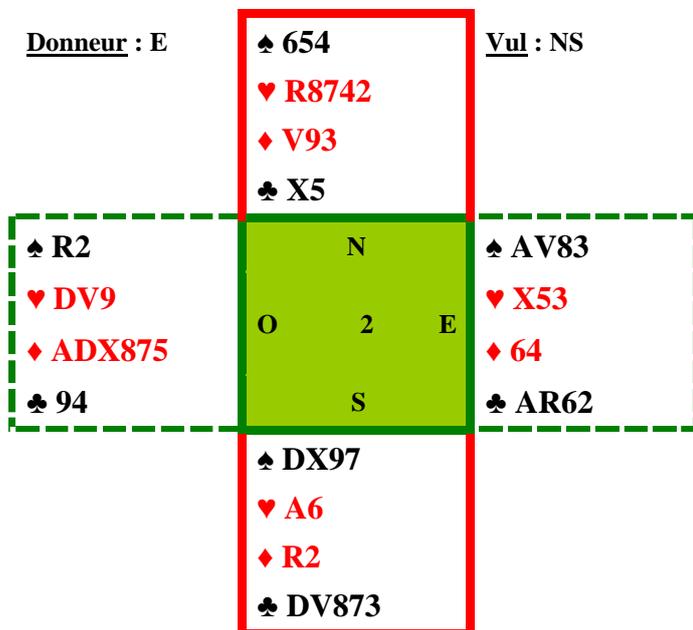


O	N	E	S
	2♣	-	2♦
-	3♠	-	4♦
-	5♣	-	6♠
Fin			

Entame : 3 de Cœur pour le X et la Dame.

Jeu de la carte : Ouest rejoue atout et, sur le défilé des atouts, doit défausser. La première défausse est facile : le Roi de Trèfle. Mais, sur le quatrième tour d'atout, la situation est critique : s'il défausse un Cœur, le déclarant affranchira le quatrième par la coupe, s'il défausse un Carreau, le dernier Carreau du mort sera la douzième levée.

Il doit garder des longueurs égales à celles du mort et défausser la Dame de Trèfle dans l'espoir de trouver le X chez son partenaire.



O	N	E	S
		1♣	-
1♦	-	1♠	-
3SA	Fin		

Entame : 4 de Cœur pour l'As de Sud qui repart du 6 pour le Roi. Sud doit défausser sur le troisième tour de Cœur.

Jeu de la carte : avec ses solides gardes dans les noires, Sud sait que le déclarant doit affranchir ses Carreaux pour réaliser neuf levées. Et ce, sans donner la main à Ouest. COMMENT ? En jouant deux fois Carreaux du mort dans le but de laisser le Roi d'Est faire la levée. Pour déjouer le plan du déclarant, une seule parade : défausser le Roi de Carreau.

Donneur : S **Vul : E O**

♠ RD2	♥ 72	♦ 97653	♣ V84
♠ 74	♥ DX93	♦ X82	♣ ARD9
♠ AVX86	♥ AR	♦ AR4	♣ 752

O	N	E	S
			1♠
-	2♠	-	4♠
Fin			

O	N	E	S
			1♠
-	2♠	-	4♠
Fin			

Entame : As de Trèfle. Puis Roi et Dame et ressort à l'atout Pique.

Jeu de la carte : le déclarant joue cinq fois atout. Ouest doit défausser trois fois. Le 9 de Trèfle et le quatrième Cœur ne lui posent pas de problème, mais ensuite faut-il « dégarder » la Dame de Cœur ou défausser un Carreau dans le X troisième ?

La réponse est évidente : le déclarant n'a pas de Cœur perdant sans quoi il l'aurait coupé et le seul espoir de levée est ce X de Carreau troisième.

Donneur : O **Vul : Tous**

♠ DV8	♥ X9872	♦ 6	♣ 8743
♠ RX9	♥ RD	♦ D94	♣ AD652
♠ 743	♥ A654	♦ 8532	♣ V9

O	N	E	S
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♦	-
3SA	-	6SA	Fin

O	N	E	S
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3♦	-
3SA	-	6SA	Fin

Entame : X de Cœur pour l'As et la Dame et petit pour le Roi et le Valet.

Jeu de la carte : la situation des Cœurs est claire. Ouest joue quatre tours de Carreau, défaussant un Trèfle de sa main pendant que Nord défausse tous ses Cœurs. Sur le cinquième Carreau, Ouest défausse un Pique.

Que doit défausser Nord ? Un Pique dans DV8 ou un Trèfle dans 8743 ?

La distribution du déclarant est connue : trois Pique, deux Cœurs, trois Carreaux et donc 5 cartes à Trèfle. Le déclarant a gardé deux Piques et quatre Trèfles. Nord doit faire comme lui et donc défausser un Pique, le 7 de Trèfle devenant une garde suffisante

Ici encore, il fallait privilégier les longueurs aux honneurs.

La défausse

Donneur : N ♠ ARDV653 **Vul : N S**

♥ 842
♦ A2
♣ A

♠ 74	N	♠ X9
♥ A76	O 5 E	♥ RDX5
♦ V54		♦ R983
♣ 98632	S	♣ R74

♠ 82
♥ V93
♦ DX76
♣ DVX5

O	N	E	S
	2♦	-	2♥
-	2♠	-	2SA
-	4♣	Fin	

Entame : Roi de Cœur.

Jeu de la carte : la défense encaisse trois tours de Cœur et sort du X de Pique. Sept tours de Pique vont mettre Est dans une position inconfortable puisqu'il devra sécher l'un de ses deux Rois mineurs et garder l'autre second. Seul Ouest peut sauver son partenaire en donnant le compte des couleurs au moment ou il défausse. Le déclarant est connu avec 7 cartes à Pique et trois à Cœur et donc trois cartes en mineur. Ouest défausse tout d'abord le 2 de Trèfle, indiquant un nombre impair de cartes dans cette couleur, puis le 4 suivi du 5 et du Valet de Carreau et il finit par le 8 de Trèfle. Mon partenaire possède donc 5 cartes à Trèfle et trois cartes à Carreau. Le déclarant est singleton Trèfle et doubleton Carreau. Je sèche donc mon Roi de Trèfle.

Lorsque le sort du contrat ne dépend pas de vous, donnez le compte en défaussant.

Donneur : E ♠ R963 **Vul : E O**

♥ D762
♦ 8
♣ VX84

♠ AX4	N	♠ V75
♥ 94	O 6 E	♥ RV
♦ R742		♦ AV963
♣ R975	S	♣ AD3

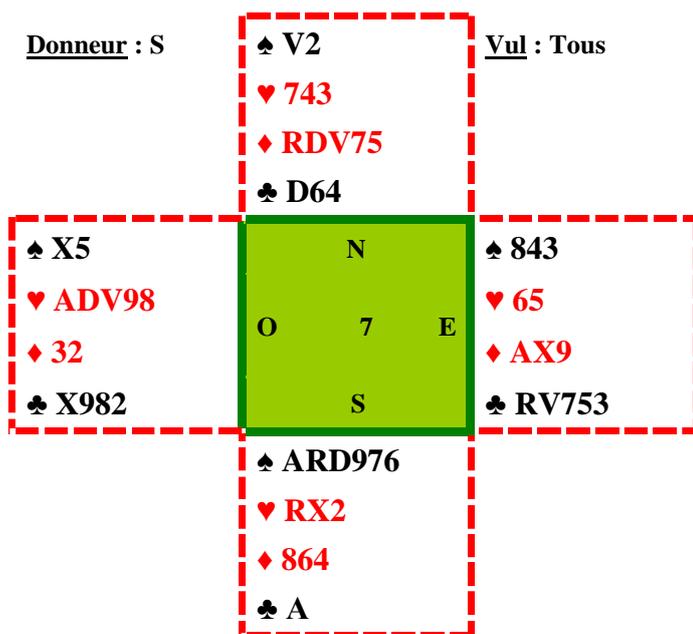
♠ D82
♥ AX853
♦ DX5
♣ 62

O	N	E	S
		1SA	-
3SA	Fin		

Entame : 5 de Cœur pour la Dame et le Roi.

Jeu de la carte : le déclarant joue Carreau pour le Roi et Carreau du mort sur lequel Nord doit défausser. Le renseignement le plus important qu'il doit fournir à son partenaire à ce stade est le compte dans sa couleur d'entame. Il défausse donc le 2 de Cœur, ce qui permet à Sud de découvrir que le Valet de Cœur du déclarant est sec, et donc d'encaisser quatre levées dans cette couleur quand il prendra la main à la Dame de Carreau.

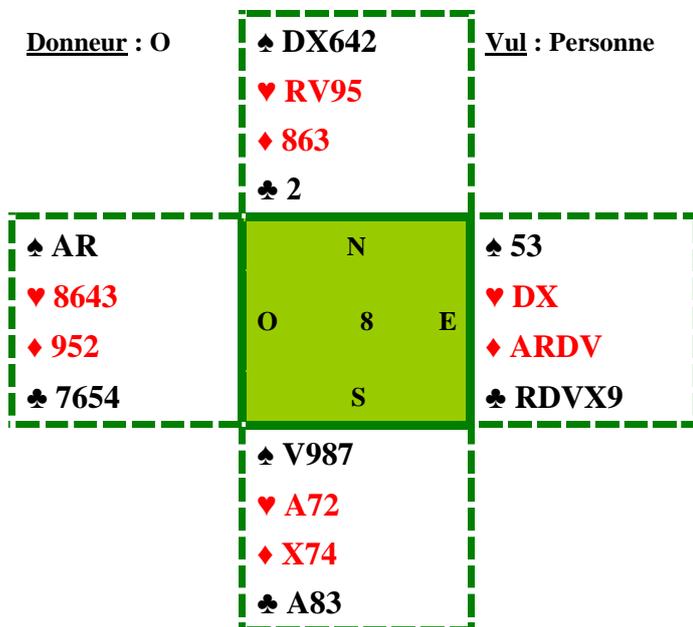
La défausse



O	N	E	S
			1♠
-	1SA	-	3♠
-	4♠	Fin	

Entame : X de Trèfle pour 4, le 3 et l'As.

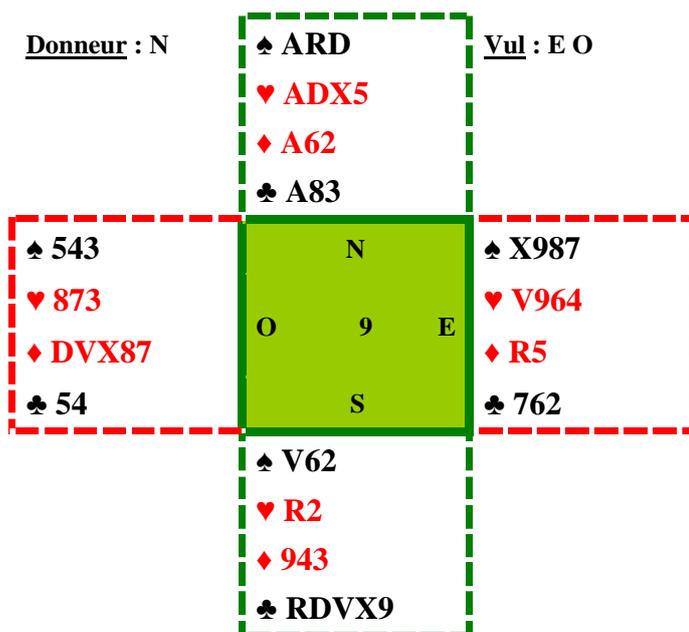
Jeu de la carte : le déclarant joue trois tours d'atout. Sur le troisième tour, Ouest doit défausser. L'As de Carreau est une carte indispensable en Est pour avoir une chance de battre le contrat, mais appeler à Cœur est inutile. L'idée est d'indiquer à Est le moment opportun pour prendre de son As de Carreau, ce qui nécessite de lui fournir un compte lisible de la couleur. La défausse du 3 de Carreau lèvera toute ambiguïté. Lorsque le 2 sera fourni au premier tour de la couleur, Est pourra laisser passer pour ne prendre qu'au troisième tour.



O	N	E	S
-	-	1♣	-
1♥	-	2♦	-
2SA	-	3♣	-
3SA	Fin		

Entame : 4 de Pique.

Jeu de la carte : Comment faire pour empêcher Sud de rejouer naturellement Pique ? En les défaussant sur les Trèfles pour montrer le peu d'intérêt pour cette couleur.

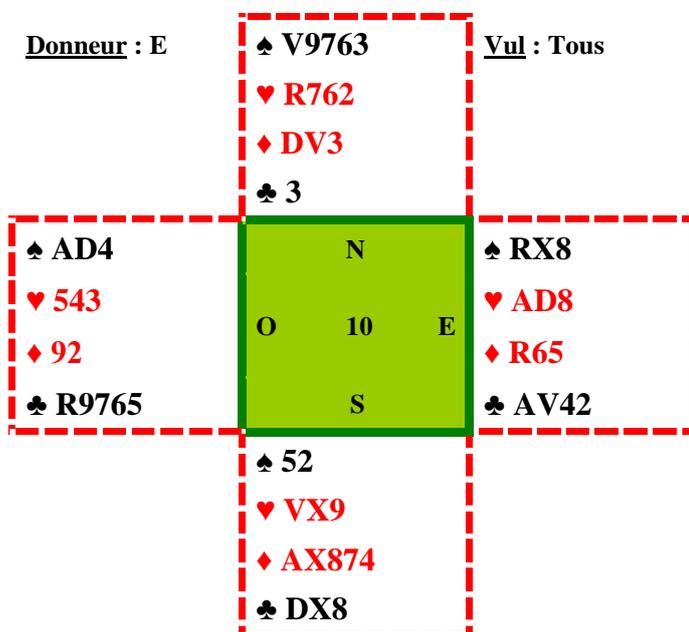


O	N	E	S
	2♣	-	2♦
-	2SA	-	6SA
Fin			

Entame : X de Pique.

Jeu de la carte : pour ne pas filer la treizième levée, Est va devoir conserver ses quatre Cœurs, ce qui n'est pas si facile car Nord n'a pas nommé la couleur. Sur cinq tours de Trèfle et trois tours de Pique, Est pourra facilement jeter un Pique. Mais ensuite, il devra jeter un Carreau !

Ce sera tout de même plus facile pour lui si Ouest l'a aidé en défaussant la Dame de Carreau à la première occasion, pour montrer sa séquence.



O	N	E	S
		1SA	-
3SA	Fin		

Entame : 7 de Carreau.

Jeu de la carte : le déclarant prend le Valet du Roi et joue Trèfle : petit pour le Roi et petit du mort...à Nord de défausser !

Les Carreaux de mon partenaire sont tous maîtres mais il ne le sait pas et il n'osera pas rejouer Carreau sous sa fourchette. Il faut que je lui indique par ma défausse.

Euréka j'ai trouvé !!! Je défausse la Dame de Carreau !