

ATELIER COMPETITIVES ET JEU DE FLANC



**Champions de
Bridge réfléchissant
à leur défausse !**
Fred Gitelman,
Michel Bessis et
Fredrik Nystrom au
récent tournoi de
Cavendish

N° 25 Mai 2009 La Défausse 1

Bien sûr, vous l'aviez compris, la défausse ne se résume pas à choisir un Système au nom plus ou moins exotique et plus ou moins attractif : Lavinthal, Italien, Smith, etc ... Il s'agit d'un outil clé du jeu en défense où, vous le savez maintenant, tout n'est question que de **Compte** et de distributions.

Il existe de nombreux ouvrages et articles de bridge sur la défausse, tous excellents et le but de ce Mémo n'est pas de les remplacer. Il s'agit simplement de clarifier quelques principes pour vous guider. Bien défausser est **difficile** mais pas impossible. Cela s'apprend.



Persuadez vous d'abord qu'il n'y a pas de recette magique. Il faut livrer beaucoup de contrats en défense avant de progresser. Fuyez les systèmes simplistes qui permettent le choix d'une carte magique pour indiquer au Partenaire le R♠ ou l'A♥. Comme le dit Gilles Quéran avec humour, la première question des Bridgeurs avant un tournoi « Partenaire, comment défaussons nous ? » n'est en réalité bien souvent que la traduction de « comment allons-nous nous suicider ? »

L'objectif prioritaire de la défausse est de **ne pas livrer le contrat**. Les autres impératifs passent au second plan, y compris l'aide au Partenaire. C'est de cet objectif prioritaire dont il sera prioritairement question dans cette première partie.

Défausser pour ne pas donner de levée

- Défausser en priorité dans une couleur longue pour ne pas risquer de se dégarnir trop rapidement. Il s'agira toujours d'une couleur 5ème plutôt que 4ème.
- Conserver des longueurs égales à celles du Mort et à celles connues du Déclarant.
- Protéger ses H en conservant un Roi second, une Dame 3ème, un Valet 4ème, tout en ne défaussant la même couleur que le Partenaire dans le cas où l'on tient deux couleurs différentes.
- Recourir à l'hypothèse de nécessité quand aucun renseignement de distribution n'est disponible. Il faut alors compter les levées du Déclarant et défausser en gardant la chute, partant du principe que le Déclarant n'a pas son contrat sur table.
- Eviter bien sûr de renseigner le Déclarant inutilement soit en défaussant dans des couleurs clés qu'il doit manier soit en donnant le compte alors qu'on est seul en charge des intérêts de la défense
- Garder une carte de communication avec le Partenaire dans la couleur d'entame

Bien défausser, une liste

à la Prévert :



- Conservez une parité de longueur avec le Mort ou avec le Déclarant
- Gardez au moins une carte de communication avec le Partenaire
- Défaussez plutôt dans une couleur 5ème que 4ème



- Ne défaussez pas une carte trop révélatrice de la main du Partenaire
- Défaussez dans la couleur d'entame en Pair impair du résidu
- Avec des couleurs en séquences, défaussez la tête de la séquence

ATELIER COMPETITIVES ET JEU DE FLANC

Ad Augusta per
Angusta !



N° 26 Mai 2009 La Défausse 2ème partie

Bien défausser est **difficile** mais pas impossible. Cela s'apprend. La première étape, consiste à faire table rase de nos mauvaises habitudes.

Défausser n'a, dans la majorité des cas, qu'un rapport lointain avec Appeler (cf boutade de Michel Bessis sur la partie droite).

Dans un tournoi où nous sommes en défense dans deux tiers des donnes, défausser se résume le plus souvent à ne pas donner le contrat et à renseigner le Partenaire sur la distribution.

C'est un peu la liste à la Prévert que nous avons rencontrée dans l'Atelier n°25. Soit : priorité à la défausse dans une couleur longue, garder la parité de longueur avec le Mort et avec le Déclarant, priorité aux gardes de longueurs par rapport aux honneurs, ne pas défausser dans une couleur à fourchettes que doit manier le Déclarant,.....

.....défausser la tête d'une séquence pour prévenir le Partenaire que l'on tient la couleur et que l'on ne possède pas l'honneur supérieur. A Sans Atout, défausser la parité du résidu dans la couleur d'entame, défausser une carte bloquante dans la couleur d'entame quand la règle des 11 nous a prévenu que le Partenaire détenait tout le reste, laisser passer "inutile" dans le but d'en savoir plus en voyant la défausse du Partenaire, ne pas défausser la carte de communication avec le Partenaire, ne pas défausser si possible, la même couleur que le Partenaire etc



Dans toutes ces situations :

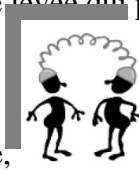
Aucune confusion possible avec un Appel.

Le Partenaire sait, comme je le sais, que nous ne sommes pas dans une situation d'urgence. Nos défausses n'ont alors d'autres objectifs que de ne pas livrer le contrat tout en donnant des renseignements utiles au Partenaire.

En particulier, l'expérience et le nombre de donnes jouées nous apprendront à **Garder la chute !**

Il s'agit d'une étape difficile car elle heurte nos instincts de propriétaires. Il faut savoir sécher ses Honneurs (le Déclarant ne voit pas dans notre jeu) pour s'accrocher à la où les levées de chute.

La deuxième étape, beaucoup plus facile, consiste à identifier les cas d'urgence (longue affranchie du Déclarant, renseignement crucial à donner au Partenaire en main qui risqué fort de choisir un retour qui livre le contrat...) et à pratiquer l'Appel direct en défausse (Gros j'en veux, petit j'en veux pas) sans pour autant sacrifier une levée qui pourrait jouer.



Bonne route, et n'oubliez pas, la défense cela se joue à deux !

Priorité donc à la même longueur d'ondes que le Partenaire où aux moyens d'y parvenir.

« Pour bien se débrouiller avec l'appel direct, il y a un principe plutôt paradoxal : n'en faites presque jamais !! »



Une petite phrase humoristique, bien sûr, extraite de l'ouvrage de Michel Bessis : Flanc gagnant Tome 2



L'entameur n'a qu'une seule façon d'interdire à son partenaire de rejouer dans sa couleur d'entame : **Défausser dans cette couleur**

A Retenir

La première défausse du Partenaire, hors situations d'Urgence, donne le compte d'une couleur. Sachant que cette défausse ne doit jamais donner de levée, le Partenaire en déduit qu'il s'agit d'une couleur longue, le plus souvent 5^{ème}. Ici, la défausse Trèfle donne la composition de la couleur d'entame et permet le compte des levées du Déclarant.

A Retenir

Quand le Déclarant encaisse une longue et que vous défaussez pour ne pas livrer le contrat, gardez en priorité les longueurs (parité avec le Mort ou le Déclarant) plutôt que les honneurs!

Plus parlante qu'un appel sophistiqué, la défausse d'un honneur dans la couleur d'entame à Sans Atout permet d'orienter le Partenaire dans une nouvelle direction !