

2.8

LE LANGAGE *IDÉAL* DE LA DÉFENSIVE DE CONTRAT

2.8.0 INTRODUCTION

La défensive de contrat constitue un des trois groupes d'habilités nécessaires au bridge.

Les **ENCHÈRES** (le premier groupe d'habilités) représentent la première étape et requièrent des compétences spécifiques dans le but de déterminer la nature et le niveau optimal du contrat potentiel qui est contenu dans le jeu combiné d'une équipe. Cette étape se déroule **simultanément** pour chaque équipe, à chaque donne de cartes. L'échelle des enchères est le **PROTOCOLE** qui transforme cette étape en une véritable compétition de savoir et d'habilités. Bien entendu, remporter ou non le contrat n'est pas le but final mais c'est une étape essentielle (le *CHOIX DES ARMES*) pour obtenir une marque valable.

La deuxième étape d'une partie de bridge est donc l'*ENGAGEMENT* des deux équipes dans la *bataille*. La particularité du bridge est de rendre cette étape **asymétrique**.

D'un côté, le **déclarant** de la couleur (Sans-Atout inclus) ayant remporté les enchères devient le maître d'oeuvre; son partenaire devient le **mort**. Le déclarant joue **seul** le jeu combiné de son équipe. C'est ce que l'on appelle le **JEU DE LA CARTE** (le deuxième groupe d'habilités).

Et, perpendiculairement, les deux joueurs de l'équipe n'ayant pas remporté les enchères doivent tenter **ensemble** l'impossible pour nuire au déroulement du contrat adverse. Ce rôle est appelé la **DÉFENSIVE DE CONTRAT** et constitue le troisième groupe d'habiletés.

À ce stade, les défenseurs de contrat n'ont plus le droit de parler en utilisant le **PROTOCOLE DES ENCHÈRES**. Par contre, il leur est possible de continuer de communiquer tout à fait légalement en utilisant le **LANGAGE DES SIGNAUX** provenant des cartes qu'ils jouent, ce qui constitue une *nouvelle langue*, c'est-à-dire un *nouvel encodage*.

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.

Ce langage est beaucoup plus facile à systématiser que celui des enchères mais il n'est pas exempt d'une certaine confusion et d'un laisser-aller au profit de l'intuition.

Je vous offre donc ma synthèse de ce langage suivant la même approche structurée et globale. En effet, si vous êtes un joueur novice ou encore malléable au plan de l'apprentissage, il est plus rentable à moyen et à long terme de commencer par apprendre les techniques qui ont un niveau d'efficacité élevé et qui respecte la logique des cartes et du gros bon sens.

Même s'il n'est pas toujours facile de se dénicher un partenaire, il faut éviter de tomber dans le cercle vicieux consistant à choisir les techniques les plus répandues parce qu'elles sont les plus répandues ! En effet, on enseigne généralement aux débutants un bridge axé davantage sur la simplicité que l'efficacité pour intéresser (avec raison) un maximum de personnes. De plus, quelque soit le sport, il y a généralement plus d'adeptes amateurs que d'experts. En bout de ligne, l'*ENSEIGNEMENT POPULAIRE* adapte les connaissances à la masse pour des raisons d'ordre économique. Ceci est à l'opposé de la pédagogie proposée dans ce Livre qui donne, comme il se doit, la préséance aux connaissances rationnelles et sensées.

En conclusion, tant qu'à apprendre le bridge, pourquoi ne pas faire un petit effort supplémentaire pour comprendre et développer une véritable autocritique. Tout le monde sait très bien qu'il suffit de dire que telle technique est pour *débutant* et telle autre est pour un niveau *plus avancé*, que le choix qui sera fait résultera le plus souvent d'un jugement du type *voisin gonflable* au lieu d'un jugement rationnel. En effet, une règle élémentaire n'est généralement pas moins bonne qu'un règle pour *expert seulement*. Mais la tendance moderne de faire confiance à tout ce qui est *étiqueté* est un véritable encouragement pour l'enseignement à la pièce, compartimenté et hermétique qui profite davantage aux *designers* qu'aux *consommateurs*.

Donc, une véritable sélection de règles et de techniques ne peut et ne doit pas être basée sur des arguments *démocratiques*, c'est-à-dire dont le choix vient de la *loi du nombre* et/ou de la *popularité*.

Comme déjà mentionné à propos de la communication par les enchères, l'apprentissage du langage de la défensive de contrat que je vous propose ne sera pas scindé en niveaux de connaissances (débutant, intermédiaire, avancé) ou en *niveaux* de personnalité.

Comme ce sujet constitue un thème pouvant servir à lui seul de substance à un volume entier, il sera abordé exclusivement sous la dimension *LANGAGE* pour demeurer cohérent avec les objectifs de ce Livre. Les connaissances seront exposées sous la forme d'une synthèse très concise dans le but de vous offrir des connaissances techniques claires, précises et pragmatiques.

2.8.1 LE PREMIER SIGNAL : L'ENTAME ET L'ATTAQUE

Jouer une carte en défensive de contrat peut être fait en y incorporant 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. Selon la nature de la carte jouée, il sera possible d'attribuer (encoder) une signification qui se veut la plus utile possible pour le partenaire.

PRINCIPE 2.8.1:1 LE CONTEXTE DE L'ENTAME

Il y a ENTAME quand le défenseur du contrat à gauche du déclarant dépose sa première carte avant l'abattement des cartes du mort.

Ce contexte est évidemment fort simple et facilement reconnaissable. L'**attaque** par un défenseur est une forme d'entame mais elle n'est pas limitée à un seul défenseur ni à un seul évènement.

PRINCIPE 2.8.1:2 LE CONTEXTE DE L'ATTAQUE

Il y a ATTAQUE quand l'un ou l'autre 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 ou pendant un contrat à l'atout.

Il va de soi qu'une entame survient exclusivement au premier tour et une ATTAQUE survient exclusivement après le premier tour.

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 pour jouer un contrat à Sans-Atout est différente de celle d'un contrat conclu à l'atout, il faut donc adapter ce premier signal à cette réalité. Cet ajustement à deux niveaux (Sans-Atout vs atout et entame vs attaque) rend un peu plus laborieux, à prime abord, la description des diverses significations des entames et des attaques mais les différences qui existent sont si logiques que l'apprentissage exige très peu de mémorisation.

Débutons par l'entame et comparons les deux contextes possibles.

PRINCIPE 2.8.1:3 EXIGENCES POUR L'ENTAME À SANS-ATOUT

En considérant que les Honneurs sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet, le 10 et le 9.

(Le 10 et le 9 sont dits «codés»; cela est exclusif au contrat à Sans-Atout)

.1 ENTAMER AVEC UN HONNEUR

→ **Affirme la PLUS HAUTE carte d'une *SÉQUENCE COMPLÈTE* de trois Honneurs ou d'une *SÉQUENCE BRISÉE* à la *troisième* carte de même qu'une suite au moins quatrième.**

Il y a *exception* pour l'entame avec un As qui affirme une très SOLIDE SUITE exigeant du partenaire qu'il joue 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.

→ **ou encore, la PLUS HAUTE d'une *SÉQUENCE INTÉRIEURE* (*fourchette*); il y a exception pour le Valet qui ne décrit jamais une FOURCHETTE. Donc, l'entame d'un 10 ou d'un 9 garantit nécessairement 2 Honneurs plus hauts ne pouvant se décrire comme une séquence *COMPLÈTE* ou *BRISÉE*.**

Une séquence intérieure (ou fourchette) est *TYPIQUE* lorsqu'il y a une séquence de trois Honneurs dont seulement les deux Honneurs inférieurs se touchent.

Une séquence intérieure dont les deux Honneurs inférieurs ne se touchent pas est dite *ATYPIQUE* ou *ÉLARGIE*.

Voici quelques exemples.

- **Fourchettes typiques**: A D V 6; R V 10 2; A V 10 5

- **Fourchettes atypiques**: A D 10 6; R V 9 4 3; A R 10 5; A V 9 7 5

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

Affirme qu'il s'agit de la *QUATRIÈME MEILLEURE* carte d'une longue suite possédant 1 ou 2 Honneurs non en séquence; ce rang est précis afin de pouvoir appliquer la *règle du onze*.

.3 ENTAMER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE (7 ou 8, parfois 6)

Affirme une suite plus ou moins longue ne contenant aucun Gros Honneur ou une suite faible avec un Valet, ou un 10.

Le **choix** de l'entame à Sans-Atout est relativement simple; il faut établir la suite la plus longue (majorer la couleur) le plus rapidement possible. S'il n'y a pas d'indice particulier pour jouer dans une couleur spécifique détenue par le partenaire, le défenseur à la gauche du déclarant choisit sa meilleure suite et entame de la carte qui en décrit conformément la QUALITÉ.

Le défenseur qui entame dans la couleur du partenaire dépose une carte de cette couleur tout en décrivant sa qualité; une carte d'entame ne décrit évidemment pas la qualité de l'ensemble de la main.

Voici quelques exemples pour éclairer l'ENTAME À SANS-ATOUT.

• **Séquences complètes**:

- R D V 6; A R D 10 7; D V 10 4; V 10 9 6; 10 9 8 7 6 4;

• **Séquences brisées**:

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

• **Séquences intérieures (Fourchettes):**

- A D V 5; A V 10 7; R V 10 9; A R 10 4; R V 9 7 3; R 10 9 8 2;

- A D 9 7 5; A D 10 9; A D 9 8; A 10 9 7 3;

Il est très utile d'employer le **9** et le **10 codés** car leur valeur est suffisamment élevée pour donner le statut de **SÉQUENCE** à une suite propice à l'entame, soit une suite possédant **4 cartes et deux Gros Honneurs** ou une **ÉQUIVALENCE** (5 cartes et 1 Gros Honneur associée à 2 petits Honneurs).

• **Avec un faible carte:**

- 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; V 10 8 2 (il y a une séquence brisée mais la suite est trop faible et un peu trop courte par mériter cette appellation).

Une faible carte à l'entame affirme **un** ou **deux** Honneurs **non en séquence (3 Honneurs)**, c'est-à-dire qui ne forment pas une suite (complètes, brisées ou intérieures) de trois honneurs compris **entre l'As et le 9**.

• **Avec une carte intermédiaire:**

- 10 9 8 2; 10 7 2; V 8 7 3; 9 8 5 3; 10 7 5 4 3 2; V 6 5 2 (la suite n'est pas assez longue pour valoriser le Valet);

Lorsque le partenaire a annoncé une couleur lors des enchères et que l'on ne possède pas une suite de belle valeur, il faut **ENTAMER DANS LA COULEUR DU PARTENAIRE** en décrivant la valeur de la suite possédée dans cette couleur en suivant les mêmes principes; mais quelques particularités existent. Ainsi,

- 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 avec une **PETITE**;

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

PRINCIPE 2.8.1:4 EXIGENCES POUR L'ENTAME EN ATOUT

En considérant que les Honneurs sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet. Le 10 et le 9 ne sont pas *codés* et ne sont pas considérés comme des Honneurs.

.1 ENTAMER AVEC UN HONNEUR

Affirme au moins une DEMI-SÉQUENCE, c'est-à-dire 2 Honneurs qui se touchent, ou mieux (il faut jouer le plus haut de deux Honneurs qui se suivent) associée avec une suite contenant généralement 4 cartes ou plus.

L'As et le Roi en doubleton mérite toujours d'être entamé, en jouant l'As.

Quand il est indiqué d'entamer dans une couleur où l'on possède un Honneur dans un doubleton, il faut entamer avec cet Honneur.

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

Affirme qu'il s'agit de la *QUATRIÈME MEILLEURE* carte d'une longue suite possédant 1 seul Honneur; ce rang est précis afin de pouvoir appliquer la *RÈGLE DU ONZE*.

Le *moindre mensonge* consiste généralement à entamer petit quand la *meilleure suite* est un tripleton contenant un Honneur (Dame).

.3 ENTAMER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE (7 à 10)

Affirme une suite plus ou moins longue (trois cartes ou plus) ne contenant aucun Gros Honneur.

COROLLAIRE : À l'ATOUT, il faut le plus souvent possible éviter d'entamer dans une LONGUE SUITE où il y a deux Honneurs qui ne se touchent pas (*FOUCHETTE*) ou s'il y a 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.

Le choix du type d'entame contre un contrat à l'atout est moins 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 choix lorsque les adversaires ont décidé d'un contrat à l'atout.

Ce sujet est un peu trop vaste pour être approfondi maintenant mais il est possible de tracer des lignes directrices rationnelles.

De deux choses l'une, le déclarant a comme première intention d'utiliser l'ATOUT POUR COUPER (ses *perdantes*) AU MORT sinon il va tenter de MAJORER UNE LONGUE COULEUR AU MORT pour défausser les *perdantes* de sa main.

Après avoir cerné son **plan de jeu**, suivant les enchères, il faut entamer une forte couleur (la nôtre ou celle du partenaire) si le plan adverse est l'ÉTABLISSEMENT (MAJORATION) D'UNE LONGUE SUITE devant servir à la **défausse** de *cartes perdantes au mort*. Le but de l'entame est alors de jouer de vitesse et d'encaisser les perdantes que le déclarant détient dans la couleur établie par l'entame.

Par contre, si les enchères tendent à démontrer que le plan adverse sera axé sur la COUPE AVEC L'ATOUT DU MORT, 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. Ou, avec plusieurs cartes d'atout, il peut être valable de **commander** l'atout si vos cartes sont puissantes. Mais généralement il vaut mieux garder son atout pour **couper** 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.

Relisez bien ces trois paragraphes car ils résument succinctement mais efficacement l'approche de l'entame et de la défense contre un contrat à l'ATOUT.

Voici quelques exemples pour éclairer 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;**

- **A 9 7 4** (si vraiment pas de meilleure entame); **V 10 8 7 4; V 10 8 6** (cette suite est trop faible); **R 6**(pour débloquer la couleur, surtout si elle a été nommée par le partenaire);

• **Avec un faible carte :**

- **D 10 8 4; R 9 6 5; D 8 2; D 10 8 6 2; V 9 8 2** (entamer avec le 8 serait acceptable);

• **Avec une carte intermédiaire :**

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

Quand il y a un choix possible entre deux cartes dans une couleur d'entame, ce qui est souvent le cas avec les entames de suites *molles*, il faut baser ce choix sur le fait qu'il faut **éviter de gaspiller** des cartes pouvant être majorées et sur le **compte de cartes** qui peut être signalé (*LE TROISIÈME SIGNAL*).

Il ne faut pas surtout pas oublier que le *PREMIER SIGNAL* peut être utilisé après le premier tour d'enchères par l'un ou l'autre défenseur; on ne parle plus d'entame mais d'attaque. Il y a similitudes avec l'entame à **l'atout**. C'est seulement au plan du nombre de cartes dans la suite attaquée qu'il y a une différence qui va dans le sens d'un nombre moindre de cartes.

Il faut éviter les entames de coupe (typique des débutants) sauf : si on a un singleton (ou As en doubleton si c'est la seule option), s'il s'agit d'un contrat de niveau très élevé, ou encore si on ne détient qu'un très faible pointage. Si on ne remplit pas les règles d'entame, il faut généralement entamer atout avec 3-4 cartes en possession(en suivant la logique des entames).

Entamer avec un "top de rien" surtout si le mort est faible car cela protège les Honneurs du partenaire (il n'est pas alors obligé de *forcer troisième*). Entamer "petit" (ce qui annonce une Dame et le moins possible un Roi) seulement si le mort a un bon pointage et de préférence que le contrat est de faible niveau.

PRINCIPE 2.8.1:5 EXIGENCES POUR UNE ATTAQUE

En considérant que les Honneurs sont l'As, le Roi, la Dame, le Valet (le 10 et le 9 ne sont pas *codés* ni considérés comme des Honneurs).

Il ne faut pas oublier que les exigences d'une ATTAQUE sont **identiques** pour les contrats à *SANS-ATOUT* et à *L'ATOUT* de même que pour les *DEUX DÉFENSEURS*.

. 1 ATTAQUER AVEC UN HONNEUR

Affirme une *DEMI-SÉQUENCE*, c'est-à-dire 2 Honneurs qui se touchent, ou mieux (il faut jouer le **plus haut** des deux Honneurs), dans une suite dont la longueur est de **deux** cartes ou plus. On peut donc attaquer avec seulement une demi-séquence.

Cependant, lorsqu'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).

.2 ATTAQUER AVEC UNE FAIBLE CARTE (2 à 6)

Affirme qu'il s'agit 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 *4^{ième} meilleure* car la *RÈGLE DU ONZE* ne vaut que pour l'entame.

.3 ATTAQUER AVEC UNE CARTE INTERMÉDIAIRE (7 à 10)

Affirme une suite plus ou moins longue ne contenant aucun Gros Honneur.

La signification d'une attaque respecte donc les principes généraux de l'entame sauf pour ce qui est de la **longueur** des *SUITES* et de la **longueur** d'une *SÉQUENCE* d'Honneurs.

2.8.2 LE DEUXIÈME SIGNAL : L'INTÉRÊT

Ce signal équivaut à une RÉPONSE à l'ENTAME ou à l'ATTAQUE de son **partenaire**. On ne donne jamais son intérêt par rapport aux cartes du déclarant.

PRINCIPE 2.8.2:1 LE CONTEXTE DE L'INTÉRÊT (ou ATTITUDE)

Un défenseur qui joue une carte *sans impact* (sans effet) suite à une entame ou une attaque du partenaire fait montre de son intérêt (favorable ou non favorable) pour la couleur de ce dernier.

COROLLAIRE: Ainsi, logiquement, le défenseur qui répond à l'entame ou l'attaque de son partenaire ne signale pas son intérêt lorsque :

- **il doit *FORCER EN TROISIÈME POSITION* et qu'il joue un Honneur;**
- **son partenaire entame ou attaque avec un As à Sans-Atout ou à l'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*.

Donc, quand il y a entame ou attaque avec un Honneur, le partenaire donne toujours son INTÉRÊT sauf si cette Honneur est capturé par l'adversaire juste avant de donner le signal; ainsi quand l'Honneur est mangé, le signal est alors la préférence de couleur.

La raison d'être de décrire un langage *idéal* pour la défensive de contrat dans une Livre traitant de la communication par les d'enchères découle du manque flagrant d'harmonisation du langage défensif tout comme pour le langage des enchères. Cette carence engendre un apprentissage tellement laborieux et nébuleux pour cette technique indispensable qu'une entente **efficace** (complète et agréable) avec un partenaire est presque qu'irréalisable.

Ce sujet tel que dévoilé peut paraître hérétique sous plusieurs aspects mais ce que je vous propose est beaucoup plus simple à retenir, donc à employer, tout en étant à la fois plus performant.

De bons auteurs d'ailleurs *regrettent* d'avoir appris certaines notions et devoir les enseigner à cause de leur *ancienneté* (terme *syndical*). Pourquoi répéter des erreurs dans le but de ne pas déplaire et de ne pas être différent ? Pourquoi attendre l'autorisation de faire évoluer les choses ? Il y a bien sûr des arguments de masse (argent et prestige) qui expliquent la lente évolution des choses en général. Pour ma part, ce qui prime est l'honnêteté intellectuelle quelqu'en soit l'impact. En bref, je ne perdrai pas de temps à signaler les divergences avec les *vieilles* habitudes ou à faire des polémiques.

PRINCIPE 2.8.2:2 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 5) ou un Honneur «sans nécessité»;**
- **son REFUS (DÉSINTÉRÊT) en jouant une carte intermédiaire (7 à 10).**

Au sens général, l'**intérêt** a comme synonyme l'ATTITUDE. Je vous propose l'intérêt, ou attitude, **INVERSÉ**; ce qui doit être considéré comme alertable dans le contexte actuel des choses. Cette inversion **s'harmonise** agréablement avec les principes d'entames et d'attaque (et même du compte) et **économise** la valeur des cartes.

En effet, il est important de jouer uniquement la *force suffisante* car il est souvent possible de majorer des cartes intermédiaires (ce qui améliore grandement la marque). Il est on ne peut plus logique d'**extensionner** ce rationnel visant à économiser la valeur des cartes au moment de l'entame et de l'attaque (*PREMIER SIGNAL*) à SA RÉPONSE, donc au *DEUXIÈME SIGNAL*.

Ce principe de la *FORCE SUFFISANTE* mérite votre attention. Ce *petit détail* est la cause d'un méli-mélo dont le but principal ne semble pas être tant l'efficacité du jeu mais plutôt celui de vous faire penser que les performances sont pour les autres. Actuellement, pour différentes raisons, la *force suffisante* est différente selon que vous soyez à l'attaque, à l'entame, à l'atout, à Sans-Atout ou encore si c'est le déclarant qui joue le premier. Il faut oublier tout ça parce qu'il faut être masochiste pour s'y conformer. Il n'y aura aucune perte de performance à adopter le principe qui suit, surtout que vous serez capable de l'utiliser correctement en tout le temps.

Ce principe concerne le *CHOIX* de la carte à jouer lorsqu'il y a la possession de deux cartes ou plus **qui se suivent**, c'est-à-dire lorsqu'il y a au moins une demi-séquence d'honneurs (ce qui inclut les petits Honneurs).

**PRINCIPE 2.8.2:3 JOUER UN HONNEUR EN DÉFENSIVE OU
«LA FORCE SUFFISANTE»**

En dehors de l'entame à Sans-Atout avec un As (où il faut débloquer la couleur), tout défenseur qui dépose un Honneur affirme qu'il ne possède PAS D'HONNEUR SITUÉ IMMÉDIATEMENT PLUS HAUT.

COROLLAIRE : 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. On peut l'assimiler davantage en apprenant son 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 un singleton».

Ce principe qui semble trop simple est pourtant aussi compétitif, sinon plus car la plupart des joueurs croient instinctivement que cette manière de jouer économise moins les cartes. Ce qui est faux évidemment et cette manière logique de *fournir* favorise une plus grande précision et une meilleure cohésion du langage de la défensive de contrat. Ce principe 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*. 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**. Il n'y a pas d'exception en dehors de l'entame avec l'As contre un contrat à Sans-Atout.

Ce principe s'étend jusqu'au **cartes intermédiaires**. 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 à votre partenaire de localiser le Roi dans votre main en tenant compte de vos signaux antérieurs, des cartes du mort et du jeu du déclarant.

Voici quelques exemples pour illustrer tout cela. Le partenaire entame avec un 2 de Carreau, il possède donc au moins 1 Honneur; vous avez la suite suivante à Carreau : R D 10 4. Vous déposez le Roi et non la Dame; le partenaire sera certain que vous n'avez pas l'As et il sait que vous pouvez avoir la Dame. Avec une suite identique, si l'adversaire joue le Valet en premier; vous devez jouer encore le Roi que vous soyez en deuxième position ou quatrième position; le partenaire saura automatiquement que vous avez la Dame si vous avez joué *sans nécessité en deuxième position*, ou que votre Roi est singleton. Cette fois, vous possédez une suite R D, l'adversaire joue l'As, vous devez jouer le Roi; le partenaire saura à coup sûr que vous avez la Dame s'il sait que vous n'avez pas un singleton (par la logique des cartes ou par le troisième signal (compte) que vous aurez fait préalable.

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 supposément précise !

2.8.3 LE TROISIÈME SIGNAL : LE COMPTE

Le COMPTE DE CARTES est une technique qui vise à décrire la **PARITÉ** des cartes possédées **au moment de la dépose**.

Paradoxalement, cette technique simple qui permet d'aller chercher des levées inespérées procurant ainsi une marque avantageuse, est sous-utilisée pour deux raisons.

La première est son **rendement**, se définissant par le produit des résultats (la marque) et l'utilisation (*efficacité X incidence*), qui semble plutôt faible. Mais cela n'est pas vraiment le cas lorsque l'on accepte qu'il faut utiliser cette convention souvent et régulièrement afin de ne pas manquer les *rare*s occasions où son information est vitale.

La deuxième raison qui vient anéantir la crédibilité de ce signal est le **manque d'harmonisation** de la convention Standard avec LA LOGIQUE DES CARTES. À moins d'être un joueur discipliné à outrance, il est donc compréhensible que la mentalité générale relègue cette technique au niveau

de l'intuition. Il est pourtant illogique d'abattre une carte intermédiaire comme un 8, ou mieux, pour signaler un compte pair lorsque ce nombre est "deux".

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 cette technique tout à fait **naturellement** dans le langage de la défensive de contrat. En clair, tout est plus simple quand on suit une même logique; qui plus est, quand cette logique est, au départ, sensée et efficace.

PRINCIPE 2.8.3:1 LE CONTEXTE DU COMPTE

La parité (PAIRE ou IMPAIRE) des cartes possédées est systématiquement annoncée dans les situations suivantes SAUF SI LE PARTENAIRE REMPORTE OU VA CERTAINEMENT REMPORTE LA LEVÉE (dans lequel cas, c'est la préférence de couleur qui est signalée):

- **sur TOUTE ATTAQUE ADVERSE, ce qui inclut à la fois**
 - celle du déclarant et du mort,
 - les contrats à Sans-Atout et en atout,
 - et l'atout lui-même.

On parle alors de CONTEXTE ABSOLU.

- **sur le RETOUR (par soi-même ou le partenaire) DE LA COULEUR D'ENTAME OU D'ATTAQUE quand le partenaire (ou le déclarant) a remporté et rejoué cette couleur et que la carte que l'on dépose n'est pas un Honneur visant à remporter la levée.**

On parle alors de CONTEXTE RELATIF, cette deuxième carte devient la première carte pour le nouveau compte *actuel* ou encore *certifie* le compte si ce signal a déjà été amorcé.

Il faut bien comprendre la technique de ce signal. Il est relativement possible de décrire exactement la parité de sa couleur à la **première dépose**, particulièrement dans un contexte absolu. Mais il peut arriver, surtout

dans un contexte relatif, que l'information soit **complète** seulement à la deuxième dépose dans cette couleur.

Avant d'examiner quelques exemples, il faut bien entendu définir la norme à suivre qui sera évidemment **INVERSÉE** par rapport à la tradition; sauf pour ce qui est du compte dans la couleur d'atout qui est *traditionnellement inversée* !

PRINCIPE 2.8.3:2 LES EXIGENCES DU COMPTE

La dépose d'une PREMIÈRE CARTE DANS UN CONTEXTE ABSOLU, comme celui d'une ATTAQUE ADVERSE, décrit la parité des cartes contenues dans cette couleur à ce moment et s'effectue de la manière suivante :

--> une petite carte (2 à 5) affirme la possession d'un nombre PAIR (en incluant la dépose) de cartes dans cette couleur;

--> une carte intermédiaire (7 à 10) affirme la possession d'un nombre IMPAIR (en incluant la dépose) de cartes dans cette couleur.

Pour éviter de gaspiller des bonnes cartes, ou en cas d'un manque de précision de la première carte, il est nécessaire de **CERTIFIER LE COMPTE au retour de cette couleur**; c'est ce que l'on appelle *jouer en montant* ou *jouer en descendant*.

PRINCIPE 2.8.3:3 LA CERTIFICATION DU COMPTE

La dépose d'une DEUXIÈME CARTE dans un CONTEXTE ABSOLU (retour dans la couleur d'attaque adverse) aussi bien que dans un CONTEXTE RELATIF (fournir dans sa propre couleur ou rejouer dans la couleur du partenaire), confirme la parité qui a été annoncée par la carte précédente et s'effectue de la manière suivante :

⇒ une deuxième carte plus haute (JOUER EN MONTANT) signifie la possession d'un nombre PAIR de cartes au moment de la première dépose.

- ⇒ une deuxième carte **plus petite** (*JOUER EN DESCENDANT*) signifie la possession d'un nombre **IMPAIR** de cartes au moment de la première dépose.
- ⇒ une entame ou une attaque faite avec un Honneur qui est suivi d'un carte quelconque signifie la présence d'un doubleton (il ne reste plus de cartes dans cette couleur). Le duo «Honneur suivi d'une carte ordinaire» signifie en *RÉTROSPECTIVE* un nombre **PAIR** (doubleton) au départ; ce n'est pas *jouer en descendant* car l'Honneur est considéré comme **utile** même s'il ne remporte pas la levée (*débloquage de la couleur*). Il n'y a donc pas de contradiction avec le compte inversée; il s'agit effectivement d'un compte inversé *actuel*. Cette deuxième carte est la *première carte* d'un compte actuel, ce qui signifie qu'il n'y a plus de cartes car l'Honneur a été joué précédemment pour débloquer la couleur (*jouer en montant*). CETTE CONFUSION EST PARTIELLEMENT RESPONSABLE DU CHOIX ILLOGIQUE DE LA CONVENTION **STANDARD** AU NIVEAU DE L'ATTITUDE ET DU COMPTE.

COROLLAIRE: Ce n'est pas un oubli, il ne faut pas donner le compte LORSQUE LE PARTENAIRE ENTAME D'UN AS CONTRE UN CONTRAT À SANS-ATOUT; c'est le QUATRIÈME SIGNAL qu'il faut choisir !

Avec un peu de pratique, vous serez à même de constater qu'il n'y aura plus de confusion avec la **carte de retour 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 cette couleur, la dépose 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 4 cartes au départ.

Le COMPTE INVERSÉE a donc l'avantage d'être **applicable identiquement** à tous les contextes absolus et relatifs réquerant le compte, incluant l'atout.

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

Par exemple, vous entamez avec un Honneur qui est remporté par le déclarant (ou votre partenaire) et celui-ci retourne plus tard dans la couleur; vous devez considérer alors le nombre de cartes possédées à ce moment-là si ce n'est pas vous qui remportez cette levée; au troisième tour de cette couleur, il sera possible de préciser encore mieux la parité en jouant en montant (pair) ou en descendant (impair). Seule le COMPTE INVERSÉE peut donner cette précision sans compromettre de bonnes cartes intermédiaires, comme les 10, 9, 8 et même le 7.

2.8.4 LE QUATRIÈME SIGNAL : LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Ce type de signal est utilisé souvent à la place du COMPTE ou du moins dans des contextes où règne une certaine confusion, ce qui se comprend aisément à cause de la complexité inutile des règles traditionnelles.

Il est vrai que ce signal est intéressant et plus facile à identifier. Son incidence n'est pas aussi élevée que celle du compte mais son efficacité est plus constante sans être spectaculaire, sa *RENTABILITÉ : efficacité moyenne X incidence moyenne*, est donc très intéressante. Cependant, ce n'est pas une raison pour négliger le COMPTE. Surtout que l'habitude d'intervertir ces deux signaux *selon son humeur* produit une anarchie dans les contextes causant directement des erreurs et une baisse d'efficacité du jeu.

Voici mon compromis qui augmente sensiblement l'incidence du quatrième signal tout en simplifiant les critères de contextes pour ces deux signaux.

PRINCIPE 2.8.4:1 LE CONTEXTE DE LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

Ce contexte survient lorsqu'il y a évidence que le défenseur en troisième position ne peut aucunement avoir d'INTÉRÊT pour la COULEUR ENTAMÉE face à un contrat à SANS-ATOUT ou à l'ATOUT. Il est parfois possible de retrouver ce contexte lors d'une ATTAQUE (du partenaire). La PRÉFÉRENCE DE COULEUR se donne donc exclusivement* sur le jeu d'une carte provenant du PARTENAIRE qui peut être soit une entame ou un attaque tant avec un Honneur ou une plus faible carte.

Ces évidences se résument comme suit :

.1 Si le contrat est à l'atout :

- **l'entame est un As** (*le partenaire a As-Roi doubleton, il veut couper et savoir votre couleur sinon il aurait mis le Roi en premier*); **ou As en attaque**;
- **la présence d'un singleton ou d'une chicane au mort**;
- **la couleur entamée ou attaquée est longue et solide au mort**;
- **quand l'entame est dans une couleur où un fit a été donné, il faut débloquer la couleur sinon, c'est la préférence autant pour celui qui entame ou qui répond à l'entame, que celui qui a déclaré ou qui a soutenu**;
- **l'adversaire remporte la levée avec un As ou un Roi sur l'entame (mort) ou l'attaque (mort ou déclarant, selon le premier qui joue)**.
- **les adversaires jouent et la levée est (ou va être assurément) remportée par le partenaire** (*c'est facultatif, sinon c'est le compte des cartes*).
- **entame ou attaque avec un "top de rien" (suite molle)**.

.2 Si le contrat est à Sans-Atout :

- **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*); **ou As en attaque**;
- **évidence que le troisième défenseur ne peut posséder d'Honneurs suivant les règles d'entame**;
- **quand l'entame est dans une couleur où un fit a été donné, il faut débloquer la couleur sinon, c'est la préférence autant pour celui qui entame ou qui répond à l'entame, que celui qui a déclaré ou qui a soutenu**;
- **l'adversaire remporte la levée avec un As ou un Roi sur l'entame (mort) ou une attaque (mort ou déclarant, selon le premier qui joue)**.
- **les adversaires jouent et la levée est (ou va être assurément) remportée par le partenaire** (*c'est facultatif, sinon c'est le compte des cartes**).
- **entame ou attaque avec un "top de rien" (suite molle)**.

* *Je préfère étendre le contexte de la PRÉFÉRENCE DE COULEUR en rongnant sur celui du COMPTE DES CARTES après maîtrise de ces contextes. Ainsi, sur une attaque adverse, si le partenaire remporte (ou s'il y a certitude qu'il va remporter), la carte que l'on joue donne la préférence de couleur et non le compte. Et de même, si on entame une carte chiffrée dans une couleur fittée, un Honneur vise à débloquer la couleur sinon c'est la préférence(ça vaut pour les 2 défenseurs). C'est deux critères sont plus subtils et exigent une excellente entente avec le partenaire mais ils sont très utiles.*

Ces critères de contextes sont dorénavant parfaitement harmonisés avec les autres critères de contextes des autres signaux; il en résulte une grande facilité d'apprentissage qui rend leur utilisation plus fréquente et par conséquent plus rentable. Cette uniformisation va dans le sens d'**augmenter** les contextes propices au signal de la PRÉFÉRENCE DE COULEUR.

C'est le contexte du COMPTE DES CARTES qui est réduit légèrement. Pourquoi, pensez-vous, que la tradition démontrait du *favoritisme* pour le compte des cartes quand cela avait comme inconvénient de rendre compliquer l'identification des contextes respectifs ? La réponse est instructive et mérite qu'on s'y intéresse. À prime abord, il semble plus difficile d'utiliser la PRÉFÉRENCE DE COULEUR lorsque le contrat adverse se joue à Sans-Atout parce qu'il faut alors choisir entre **3 couleurs non-atout** au lieu de deux (comme c'est le cas lorsque le contrat adverse se déroule à l'atout). C'est pourquoi, on a opté pour le compte.

Pour ma part, les avantages de l'**uniformisation** des contextes des signaux et de l'**accroissement** de l'incidence de la PRÉFÉRENCE DE COULEUR sont amplement suffisants pour justifier ce changement. Qui plus est, ce rajustement n'entraîne **pas d'imprécision réelle** même s'il faut exercer un choix parmi trois couleurs au lieu de deux.

Regardez le principe suivant et vous comprendrez que la *préférence de couleur* peut facilement être annoncée même s'il y a absence d'atout (c'est-à-dire lorsque le contrat adverse se joue à Sans-Atout) et que cela offre au défenseur ayant entamé, ou attaqué, un choix parmi trois couleurs pour trouver celle que son partenaire PRÉFÈRE.

Pour comprendre ce signal, il faut prendre conscience que bien évidemment la couleur de la carte qui est jouée et qui donne le signal de préférence de couleur **ne fait pas partie du choix**; il reste donc deux couleurs en dehors de celle de l'atout dans un contrat à l'atout et trois couleurs dans un contrat à Sans-Atout.

PRINCIPE 2.8.4:2 LES EXIGENCES DE LA PRÉFÉRENCE DE COULEUR

LORSQUE LE CONTRAT EST À L'ATOUT, le défenseur qui utilise ce signal affirme qu'il désire, en dehors de la couleur d'atout, 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) n'indique pas de préférence.

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

De même, plusieurs *hautes* cartes VISIBLES 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.

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 PLUS CHÈRE ou la couleur INTERMÉDIAIRE selon le contexte des enchères et selon les cartes au mort (donc, jamais la couleur la moins chère).

Bref, il faut constater qu'il n'y a pas réellement d'imprécision lorsque l'on désire employer ce signal pour les contrats à Sans-Atout. Le *favoritisme* envers le COMPTE n'a donc plus sa place; de toutes façons très peu de joueurs connaissent ou respectent le contexte traditionnel.

2.8.5 LE CINQUIÈME SIGNAL : LA DÉFAUSSE À L'ITALIENNE

Il existe plusieurs types de défausses en dehors de la défausse Standard. Aucune défausse n'est parfaite mais, là, comme ailleurs, il est préférable d'apprendre et de jouer la technique qui offre le meilleur rendement.

La défausse *à l'italienne* est reconnue à ce titre et s'intègre sans difficulté dans le langage défensif proposé. On ne peut en dire autant au sujet de la défausse

Standard qui entre en contradiction avec la logique naturelle de l'entame, ou de l'attaque, et de l'attitude inversée.

PRINCIPE 2.8.5:1 LE 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 soit par son partenaire, par le déclarant lui-même ou 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 demandée.

Une DEUXIÈME DÉFAUSSE par le même défenseur est possible mais il faut l'interpréter avec circonspection.

Évidemment, le défenseur n'ayant pas encore défaussé 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 défausse italienne possède un rationnel particulier qui se doit d'être bien compris pour éviter des erreurs d'utilisation.

PRINCIPE 2.8.5:2 LES CRITÈRES DE LA DÉFAUSSE ITALIENNE

Le joueur qui ne peut fournir dans une couleur et qui DÉFAUSSE une carte -->

- **IMPAIRE affirme: une préférence pour la couleur défaussée.**
- **PAIRE HAUTE (8,10 et Honneur) affirme :**
 - **un refus pour la couleur défaussée**
 - **et une préférence pour la COULEUR HAUTE résiduelle;**
- **PAIRE BASSE (2, 4, 6) affirme :**
 - **un refus pour la couleur défaussée**
 - **et une préférence 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 des cartes plus efficace** que 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 voir s'établir, ce qui exige 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, il faut tout simplement jouer au tour suivant dans la **PARITÉ OPPOSÉE**; c'est ce que j'appelle l'**ÉCHO DE LA DÉFAUSSE**.

PRINCIPE 2.8.5:3 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 demandée dans la PARITÉ OPPOSÉE :

- un carte paire pour **CONFIRMER** une préférence (impaire);
- une carte impaire pour **CONFIRMER** un refus-préférence (paire) .

Pour désavouer le message de la défausse, il faut jouer la prochaine carte quelque soit la couleur dans la MÊME PARITÉ :

- un carte impaire pour **infirmer** une préférence (impaire);
- une carte paire pour **infirmer** un refus-préférence (paire).

Ce petit *ajout* 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** (*efficacité moyenne à élevée X incidence moyenne*) très appréciable. Elle doit absolument faire partie de votre arsenal le plus tôt possible.

2.8.6 LE SIXIÈME SIGNAL : LA PRÉFÉRENCE DU RETOUR

Ce signal 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 2.8.6:1 LE CONTEXTE DE LA PRÉFÉRENCE DU RETOUR

Lorsqu'il y a évidence que la carte d'un DÉFENSEUR va être coupée par l'AUTRE DÉFENSEUR, cette carte prend une signification particulière.

Ainsi, lorsque le contexte du jeu assure que **la carte** d'un défenseur de contrat **va se faire couper** par l'autre défenseur, cette carte **décrit "de facto" la couleur** que ce défenseur doit jouer **en retour** après avoir gagné la levée (en coupant).

On peut être assuré que le partenaire va couper dans une couleur de plusieurs manières. 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 (il est donc singleton);
- ou encore, a donné un tel compte des cartes que le contexte du jeu actuel assure qu'il ne peut plus posséder de cartes dans la couleur demandée.

PRINCIPE 2.8.6:2 LES 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 qu'il sait 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.**

L'incidence n'est pas très importante, mais la simplicité et l'efficacité associée à un contexte ne causant aucune interférence avec les autres signaux justifie 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 le déclarant 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 son partenaire ne peut que détenir 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.**

Pour terminer ce deuxième Chapitre sur les **RÉPONSES FAISANT SUITE À L'OUVERTURE AU NIVEAU 1 À LA COULEUR** et son supplément sur les **communications en défensive de contrat**, quelques bonnes prises tout à fait au hasard sont explicitées ci-après à la SECTION PRATIQUE 2.8 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 2.8

Ex. 2.8:1 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)			Est
V 10 5			D
8 6 5			A R 3
A D 10 4			6 2
A 10 8			D V 9 6 5 3 2
Sud			
R 7 6 3			
D 9 7 4 2			
8 7 3			
R			
<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>
1 (donneur)	2	3	4
Passe	Passe	1 Tr	Passe
2 SA	Passe	3 Co	Passe
4 Tr	Passe	5 Tr !	
<i>(mort)</i>		<i>(déclarant)</i>	

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 avec le 4 de Coeur pour annoncer un Honneur, Pr. 2.8.:4.1; le **mort** = 6 de Co; **N.** = Valet de Co. (**force suffisante**: Pr. 2.8.2:3); le **déclarant** remporte avec l'As de Co.
- #2: **E.** = 2 de Tr. (pour impasse au Roi); **S.** = Roi singleton; **O.** = As; **E.** = le 4 de Trèfle (**compte pair**: Pr. 2.8.3:2); **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. 2.8.5:2.
- #4: **déclarant** joue 2 de Ca. pour impasser le Roi; **S.** donne le compte impair avec le 8 de Ca., Pr. 2.8.3:2 (le 8 et non le 7 pour donner l'**écho** à sa première défausse, Pr. 2.8.5:3); 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 ^{4^{ème}} **meilleure**, Pr. 2.8.1:4.1); **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 **certifier** le compte impair, **2.8.3:3**; 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. 2.8.5:2; 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 chute 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			
V 8 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			
<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>
1 (donneur)	2	3	4
1 Tr	Passe	1 Co	Passe
1 SA	Passe	2 Pi	Passe
4 Pi	Passe	Passe	Passe
<i>(mort)</i>		<i>(déclarant)</i>	

RÉPONSES :

1 Tr = Pr. 1.1:2;

1 Co = Pr. 2.2.2:1; 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 Pi = deuxième nouvelle couleur par le répondant, sa main est maximale: Pr.2.2:2.5 et décrit 5 cartes à Pique: Pr. 2.2:2.2; résolution très basse (*impératif pour la manche*);

4 Pi = ouvreure doit 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 Sans-Atout.

- #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. 2.8.2:2; 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. 2.8.3:2; **E.** signale sa parité impaire par le 6 de Pi. (pour **JOUER EN DESCENDANT**), Pr. 2.8.3:2;
- #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. 2.8.3:3; **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. 2.8.1:5.3 et **O.** signale son intérêt avec le 3 de Tr., Pr. 2.8.2:2;
- #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 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		Est		
8 6 5 4 2 10 3 10 9 4 A D 7		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			
	<u>Sud</u> 1(donneur)	<u>Est</u> 2	<u>Nord</u> 3	<u>Ouest</u> 4
	Passe 2 Tr 4 Co (mort)	Passe Passe Passe	Passe 3 Co Passe (déclarant)	1 Tr Passe Passe

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 :2B.

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. 1.3.1:2A.

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 1.14.2.1, 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. 2.7:4) 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. 2.7:7, 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. 2.8.1:4.2; **S.** joue le 3 de Tr.; **O.** dépose le 2 de Pi. pour signaler une **préférence de couleur** pour le Trèfle, Pr. 2.8.4:1.1; **N.** emporte avec le Valet de Pique (habituez vous à jouer correctement et toujours la *force suffisante*: Pr. 2.8.2:3).

#2: **N.** joue le 2 de Co. pour impasser le Roi; **E.** joue le 9 pour décrire la parité impaire: Pr. 2.8.3:2; 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.2.8.2:3); le *déclarant* joue le 5; **E.** devrait normalement ne 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. 2.8.1:5.2 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.
- #7: **E.** ne peut que rejouer le 7 de Ca. et le *déclarant* l'emporte avec la Dame.
- #8: **N.** joue finalement son Valet de Coeur qui oblige le Roi de Co. de **E.**; le *mort* rafle avec l'As.
- #9: Le *mort* va chercher le dernier atout manquant en jouant le 8 de Coeur, puis il fait couper un Carreau par le *déclarant*.
- #11: Le déclarant joue l'As et le Roi de Pique;
- #13: 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**.

Le langage de la défensive de contrat est essentiel pour réussir à gagner au bridge. **LA MAÎTRISE DE CETTE TECHNIQUE PERMET DE DONNER LA PLACE QU'IL REVIENT AU LANGAGE DES ENCHÈRES.** En effet, un langage des enchères efficace signifie *SAVOIR NE PAS DÉCLARER*, c'est-à-dire savoir cesser de gonfler ou de voler inutilement des contrats. Suivre ce sage conseil exige de posséder une véritable communication en défensive de contrat. En effet, savoir que l'on peut compter sur son partenaire en défensive de contrat permet d'*accepter* ce qui est conseillé par le langage des enchères; la précision d'un langage engendre la précision de l'autre langage et vice versa.

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 de façon régulière, c'est-à-dire le contrat optimum.

N'hésitez pas à utiliser le Web pour communiquer et prendre connaissance des exemples demandés et des réponses à vos questions.

FIN DU DEUXIÈME CHAPITRE