

La défense-1

Avant toute chose, en défense, au bridge, **il faut apprendre à jouer à deux**. On ne joue pas en fonction de son jeu à soi, mais bien de son jeu **et** du jeu du partenaire. Il faut aussi apprendre à faire confiance au partenaire.

Le document vous introduit au principe de la signalisation. D'autres, plus tard, vous introduiront au jeu en 2ème ou en 3ème position (avant ou après le mort).

La signalisation

En défense, classiquement trois types d'information peuvent être transmises: Attitude, Compte, Préférence. Cependant, d'autres types d'informations peuvent aussi être fournies au moment des enchères ou lors du jeu.

Signal d'attitude

C'est de loin le signal le plus important. C'est le signal utilisé par défaut à **l'entame d'une couleur**. Si votre attitude est évidente (chicane au mort, série d'honneur au mort...), vous le remplacerez par un signal de compte. **Il faudra bien différencier le jeu à SA du jeu à la couleur**, l'attitude vis à vis d'une couleur étant évidemment différente dans les deux contextes.

Vous utiliserez le signal d'attitude dans deux situations fréquentes:

- Le **partenaire** entame une couleur (même en milieu de jeu). Jouez une carte haute si vous l'aimez, petite si vous ne l'aimez pas.

Ceci doit cependant être affiné. Tout dépend de ce que l'on voit au mort.

Exemple, jeu à SA, vous êtes en 3ème position.

1. Si votre partenaire joue une petite carte, que le mort a Rxx, et vous le 9 et le 2. Si l'attaquant met le R du mort, vous donnerez un **signal d'attitude** car vous souhaitez faire savoir à votre partenaire que vous n'avez ni la D, ni le V. Vous jouez le 2.
2. Supposons la même entame, mais cette fois le mort a Dxx. Si la D est mise pour le mort, vous jouez le 9. **Vous donnez le compte**. Votre partenaire déduira automatiquement que vous n'avez ni A, R, vous auriez joué l'honneur (en général, en 3ème main prendre). Le 9 ne sait être que un signal de compte

Cet exemple illustre l'attention qu'il faut prêter aux cartes jouées, tant par soi-même que par le partenaire. **On ne joue pas petit automatiquement parce que l'adversaire gagne la levée!**

A noter aussi:

1. Pas de signal d'attitude avec un 10 ou plus haut, sauf dans certains cas. Ainsi, à la couleur, si le partenaire entame A (donc il a le Roi) vous avez un doubleton Dx (x étant une petite carte) et espoir de coupe. Mettez la D. Au 3ème tour votre partenaire vous jouera une carte à couper. Regardez-la bien, elle vous indique quelle couleur retourner pour obtenir une 2ème coupe.
2. Vous entamez la levée et vous jouez une petite carte. Vous promettez un honneur (« petit prometteur »). C'est vous qui donnez un signal à votre partenaire. Si vous ne souhaitez pas qu'il vous retourne la couleur, entamez d'une carte « neutre » (9,8,7,6)= TON. Moyen mnémotechnique : Boston (la ville américaine) BOS: Bottom Of Something, Top Of Nothing.

Signal de compte

1. Le **déclarant** entame la couleur

Un signal de compte est utilisé la plupart du temps lorsque le **déclarant** entame la levée, soit de sa main, soit de celle du mort. Il est alors important pour la défense d'informer quant au nombre de cartes dans la couleur. Par ex lorsque à SA le déclarant joue une couleur et que vous savez que le partenaire a l'As, vous l'aidez à estimer le nombre de fois qu'il doit laisser passer avant de jouer son As (interrompre les communications déclarant-mort).

Ce signal donne une information de **parité** dans la couleur jouée. Jouer les cartes en **m**ontant = compte **i**mpair, les jouer en descendant compte pair.

Pour 4 cartes, la plus haute étant souvent une carte à garder, vous donnerez plutôt la 3ème carte la plus haute, ensuite la 4ème. Entretemps le partenaire aura eu l'occasion de deviner s'il s'agit de 4 ou de 2 cartes

2.A l'entame par le partenaire

Le signal de compte est aussi utilisé lorsque le partenaire entame contre un contrat à SA et que vous n'avez pas de quoi couvrir la carte du mort (voir signal d'attitude)

3. Pendant le jeu

Lorsque vous retournez la couleur du partenaire, si il vous **reste** dans cette couleur:

2 cartes= retournez la plus haute

3 cartes = la plus petite

>3: la 4ème meilleure

une séquence: le haut de la séquence

Signal de préférence

La signalisation que nous utilisons est connue sous le nom de signalisation Lavinthal, du nom d'un champion américain.

Il existe plusieurs systèmes de signalisations de défense (Echo, contre Lightner, défausse italienne, UDCA, etc.). Les utilisateurs de l'une ou de l'autre vous vanteront les mérites de "leur" signalisation. Des livres entiers ont été écrits sur le sujet. En réalité, il n'y a pas de signalisation qui soit meilleure qu'une autre, il y en a simplement qui sont plus simples à mémoriser, à interpréter et à réaliser.

La simplicité et l'efficacité de la signalisation Lavinthal ont fait qu'elle est adoptée par une majorité de joueurs.

Ce qui est de certain, c'est qu'il n'est pas possible de jouer en utilisant deux systèmes de signalisation de préférence. C'est l'un ou c'est l'autre, il faut vous mettre d'accord avec votre partenaire.

Signalisation Lavinthal :

Préférence à l'entame :

Sur la couleur d'entame du partenaire il est possible d'encourager ou décourager la continuation dans la couleur. Cependant, il est des circonstances où il est absurde d'appeler dans la couleur ou même de la refuser. Les cartes jouées dans ce contexte ont alors une signification de préférence et non plus d'attitude

Ainsi, lors d'un **contrat à la couleur**, la présence au mort d'une chicane, d'un singleton ou des gros honneurs rendent de façon évidente la continuation de la couleur peu attrayante, et **le message transmis se modifie.**

- une petite carte pour demander une contre-attaque dans la moins chère des couleurs du mort (atout exclu)

- une grosse carte pour demander une contre-attaque dans la plus chère des couleurs du mort (atout toujours exclu).

Préférence à la coupe

Lorsque vous savez pertinemment que vous offrez une coupe à votre partenaire, n'oubliez pas de lui signaler par une petite ou une grosse carte (qui sera coupée, qu'importe !) quelle couleur il doit vous retourner.

Préférence à la défausse :

Il y a 4 couleurs. Il suffit donc de défausser la couleur non désirée et de marquer sa préférence pour l'une ou l'autre des deux couleurs restantes par la hauteur de la carte jouée, comparée à l'ordre des couleurs (♠ ♥ ♦ ♣ en descendant). Ex : l'ouvreur joue atout (♠), vous ne savez pas suivre, vous défaussez un ♣9. Votre partenaire saura que lorsqu'il a la main, vous ne souhaitez pas qu'il joue ♣, et qu'en plus, vous préféreriez qu'il joue ♥. Si votre préférence allait à ♦, vous auriez défaussé une petite carte à ♣.

Autre signalisation

Il existe en réalité plusieurs autres types d'information que vous obtiendrez si vous écoutez attentivement les enchères et que vous faites attention aux cartes jouées par le partenaire et le déclarant.

Ainsi, lors des enchères, si votre partenaire fait une intervention, il vous révélera sa force dans la couleur d'intervention puisque pour une intervention il faut au moins 5 belles cartes dans la couleur d'intervention (2 des 3 premiers honneurs ou 3 des 5 premiers honneurs, le 10 étant compté ici comme un honneur).

Lors du jeu à SA, si l'attaquant à ouvert de 1SA, il n'a probablement pas 5 cartes en majeure.

Si le partenaire a fait un contre, il a au maximum deux cartes dans la couleur contrée, s'il ne vous a pas supporté malgré le silence du joueur n°2, c'est qu'il n'a pas le nombre de cartes/points nécessaires, etc.

C'est pour ces raisons qu'il ne faut pas intervenir sans avoir les cartes/points requis. Ce n'est pas uniquement parce que votre contrat risque de chuter c'est aussi parce que vous tromperiez votre partenaire...

A l'entame : Lorsque vous entamez de l'As, votre partenaire peut toujours logiquement en conclure à SA que vous avez le Roi. A la couleur, ce pourrait être un singleton ou une défense agressive contre un Chelem.

En 3^{ème} position: règle de la plus petite prenante. Si vous jouez la Dame en 3^{ème} position, que le déclarant en 4^{ème} position prend avec l'As, si votre partenaire qui a joué en 1^{ère} position ne voit ni le Roi ni le Valet dans sa main ou dans celle du mort, il pourra en conclure que le Valet est chez le déclarant. Il ne sait pas où est le Roi.

A la défausse, c'est **l'inverse**. Si vous avez D et V et que les conditions sont telles que vous devez défausser tout en vous permettant de "perdre" un honneur, défaussez le plus élevé. Si vous défaussez la D, vous signalez à votre partenaire que vous avez le V.

Ne commettez pas l'erreur fréquente de jouer "seul", de vous dire: je garde cette honneur pour plus tard. Si votre partenaire a joué cette couleur, c'est qu'il avait une bonne raison, entre autres souvent l'espoir que vous, avec votre honneur, vous fassiez sauter l'honneur de l'attaquant qui gêne votre partenaire.