

Jacques DELORME

**“BIEN
JOUER
EN DEFENSE”**

le Bridgeur

Bien jouer en défense

BIEN JOUER EN DÉFENSE

Défendre	9
Les deux situations de la défense	10

1^{re} partie L'ENTAME

I. Les enchères	11
II. La carte d'entame	13
1. Honneurs voisins	13
2. Fausse séquence	14
3. Honneurs dispersés	16
4. Petites cartes sans honneur	17
5. Doubleton	18
6. L'entame atout	18
7. La couleur du partenaire	19
8. Résumé	20
III. Entames particulières	20
1. Le doubleton	20
2. Le singleton	21
3. L'entame atout	22
4. Résumé	24
IV. Choix de la couleur d'entame	24
1. Aucun défenseur n'a parlé	24
2. Un défenseur a parlé	24
3. Résumé	26
V. Entames spécifiques	27
1. Les chelems	27
a) Petit chelem à l'atout	27
b) Petit chelem à Sans-Atout ou grand chelem	29
2. Les barrages	29
3. Les contres directeurs d'entame	31
4. Les petits contrats	33
5. Le tournoi par paires	33
6. Résumé	34
VI. Exercices corrigés	35

II^e partie LA PREMIÈRE LEVÉE

Son importance	51
A. La carte du joueur n° 3	53
1. Comment et quand monter en 3^e	53
2. Le laisser-passer en défense	60
3. Déblocages	64
4. La signalisation	71
1. <i>Principes :</i>	
1. Signaler implique un choix	71
2. Le signal ne transmet qu'une indication	72
3. Que faut-il signaler ?	72
4. Quand signaler ?	73
5. Quelle signalisation adopter ?	74
2. <i>Les quatre signaux usuels : quand et comment les utiliser :</i>	
1. La grosse tête et déblocages	76
2. L'appel direct	80
3. Le pair-impair	86
4. L'appel de préférence :	
— Continuation de la couleur entamée	93
— Défausse préférentielle	95
— Préférence fournie	99
— Défense évidente	100
3. <i>Exercices corrigés</i>	102
4. <i>Signalisations particulières</i>	113
Flanc italien	113
Défausse Lavinthal	114
Appel de Smith	115
Contre-appel de Smith	116
10 prometteur ou journaliste	118
B. Déductions à tirer de la première levée	121
1. Les déductions du n° 1	121
1. La carte fournie par le mort	121
— Quel honneur possède le n° 3	121
— Compte des points du déclarant	122
2. La carte fournie par le n° 3 sur un honneur du mort	125
3. La carte fournie par le n° 3	125
4. La carte rejouée par le n° 3	127
2. Les déductions du n° 3	129
3. Exercices corrigés	132

III^e partie LA CONTRE-ATTAQUE LE COMPTE DES MAINS

I. Le plan de défense	139
-----------------------------	-----

II. Carte à contre-attaquer	143
1. Petite carte	143
2. Honneurs voisins	146
3. Carte forçante	147
4. Déblocage	148
5. Résumé	149
III. Choix de la couleur à contre-attaquer	149
1. Localisation des honneurs manquants	149
2. Compte des levées adverses	151
3. Façon de jouer du déclarant	152
4. Attaque des communications	157
— Faire sauter la rentrée	158
— Faire couper le mort	160
— Obliger le déclarant à jouer trop tôt sa longue affranchie	162

IV^e partie

LE DÉCLARANT A L'INITIATIVE

I. Que faire en second ?	168
1. Prendre un honneur adverse	168
2. Plonger	174
1. Pour ne pas perdre la levée	174
2. Si c'est la levée de chute	176
3. Pour conserver un temps d'avance	177
4. Pour préserver la rentrée du partenaire	178
3. Intercaler	179
II. Honneur sur honneur	182
1. Devant une fourchette	183
2. Honneur adverse isolé	184
3. Honneurs adverses séquencés	186
4. Cas particuliers	189
5. Résumé	189
III. La défausse	190
1. Ne pas affranchir une carte de longueur adverse	191
1. Longueur adverse connue	191
— Au mort	192
— Chez le déclarant	194
2. Longueur adverse masquée	195
2. Ne pas abandonner la garde combinée d'une couleur	198
3. Ne pas résoudre le problème du déclarant	203
4. Préserver les levées de chute	207
1. Que défausser pour les garder ?	208
2. Garder la carte de communication	209
• Carte de contact avec le partenaire	210
• Pouvoir faire jouer la couleur du bon côté	212
• La carte de sortie	214

IV. En quatrième	216
Prendre, sauf pour	
1. Couper les communications adverses	216
2. Essayer de se ménager une rentrée	218
3. Poser un problème au déclarant	219
Exercices	226

V^e partie

DÉFENSE CONTRE LES FINS DE COUP

I. Défense contre les placements de main	246
1. Eviter que les conditions d'un placement soient réunies	248
2. Préserver une sortie au partenaire	250
3. Eviter la mise en main	252
4. Poser un problème au déclarant	260
a) Combinaisons transparentes	260
b) Blocage de la couleur adverse	262
c) Ne pas se laisser intoxiquer	264
d) Exercices corrigés	265
II. Défense contre l'affranchissement orienté	272
1. Défense contre le baiser	273
2. Transfert de rentrée : le coup de l'empereur	274
3. Prendre la main : le coup de l'insolence	275
III. La promotion d'atout	276
1. Contrôle de l'atout : raccourcir la main longue	276
2. Le refus de surcouper	280
3. L'uppercut	281
4. Le knock-out	286
5. Exercices corrigés	287
IV. Défense contre les squeezes	290
Principes du squeeze :	
1. Eviter de réduire le compte	291
2. Répartir les gardes	293
3. Attaquer les communications	295

CONCLUSION

1. La défense dans les différentes formes de bridge : partie libre, match par 4, tournoi par paires	297
2. Quelle défense choisir	298

Défendre

Jeune brideur, je rejouai un jour en défense une carte qui me paraissait normale, mais qui s'avéra donner le contrat adverse. Je ne m'en sentis pas mortifié pour autant, quand mon partenaire, d'ordinaire réservé, observa :

— Jacques, pourquoi as-tu rejoué Carreau ?

— ... (Je bredouillai une explication, mentionnant « la faible du mort » ou autre « impératif »).

— Enfin, quand tu choisis une couleur, tu dois avoir une raison pour le faire. En jouant Carreau, avais-tu un espoir de battre le contrat ?

Suivit une discussion dont je vous dispense — d'autant que j'ai oublié la donne —, mais je fis ce jour-là une immense découverte :

— Pour jouer une carte quelconque, il faut avoir une **raison** de le faire.

— Le but de la défense est de **battre le contrat**, non de renvoyer une carte complaisante pour ne pas encourir de reproche.

Je croyais que cette maladie honteuse m'était personnelle, mais j'ai découvert, au fil des années, que nombre de brideurs jouaient la donne à une vitesse excessive eu égard aux problèmes qu'elle aurait dû leur poser. Surtout les cartes qu'ils rejouaient lorsqu'ils prenaient la main en défense n'avaient aucun sens tactique : ils rejouaient « dans la faible du mort » (alors que c'était la couleur d'ouverture adverse), dans la couleur d'entame (le mort y comptait 4 levées maîtresses), dans « l'appel du partenaire » (le malheureux avait fourni le 7 comme plus petite carte dans une couleur secondaire adverse), etc. Bien sûr nombre de ces joueurs auront du mal à évoluer : ils n'ont pas la base nécessaire, ont pris de mauvaises habitudes et ne peuvent ou ne veulent pas s'imposer un effort intellectuel inhabituel.

Il en existe d'autres, beaucoup d'autres, qui sont passionnés de bridge et voudraient mieux faire. Simplement, ils ne savent pas comment s'y prendre.

C'est à eux que je dédie ce livre.

LES DEUX SITUATIONS DE LA DÉFENSE

Il n'existe en défense que deux situations.

La première est de loin la plus fréquente : le déclarant va s'efforcer d'affranchir une couleur longue du mort ou de sa main pour trouver ses levées manquantes. Dans ce cas, la défense devra choisir **l'offensive** et prendre des risques pour affranchir ses propres levées **avant** que le déclarant n'ait trouvé les siennes. La situation est celle qui est connue depuis longtemps sous le nom de « course à l'affranchissement ».

En d'autres cas, le déclarant n'a pas de couleur suffisamment longue pour ne pas avoir besoin de manœuvres hasardeuses comme des impasses dans des couleurs courtes ou l'affranchissement d'une couleur de 7 cartes partagée 4-3. Si les défenseurs savent que ces manœuvres sont vouées à l'échec, ils doivent opter pour une stratégie **passive** en se contentant de laisser la main au déclarant qui devrait chuter « naturellement ».

Comment savoir que l'on se trouve dans telle ou telle situation ? D'abord par les **enchères**, souvent suffisantes, puis surtout par la **vue du mort** qui est l'élément essentiel de la défense, enfin par la **façon de jouer du déclarant** qui, elle, peut être plus délicate à analyser.

Il va sans dire que l'option préalable peut devoir être révisée en cours de jeu, mais le défenseur qui joue sa première carte avec une idée directrice peut espérer contrôler plus souvent et mieux le déroulement du coup.

La défense commence avec l'**entame**, souvent déterminante.

1^{re} partie

L'ENTAME

Il faut en finir avec l'appréhension qu'elle inspire. Du débutant au champion, le défenseur investi de cette responsabilité perd souvent un temps excessif à accumuler les arguments divergents et finit par sélectionner une carte dévastatrice pour son camp. A l'inverse, un joueur désabusé évite les couleurs interdites par la tradition et se débarrasse de la carte « la plus près du pouce ». La méthode n'est pas meilleure et chacune de ces deux attitudes est démobilisante pour le partenaire.

*L'entame est parfois « obligatoire » ou presque. Dans la majorité des cas, elle peut être choisie par élimination. Enfin les deux défenseurs doivent admettre que l'entame ne répond pas à une technique exacte et peut mal tourner ! L'important est, tout de même, de **ne jamais entamer au hasard**.*

Il ne faut pas oublier non plus qu'une entame malheureuse se rattrape souvent. Le conseil général est simple :

- ne pas faire d'entame « géniale » ou « interdite ». Procéder par élimination et décider au mieux,*
- quand l'entame est faite, la tenir comme un fait acquis et jouer à partir de là. Inutile de « pleurer sur le lait répandu ».*

I. LES ENCHÈRES

L'importance des enchères est évidente. Plus elles sont nombreuses plus elles sont explicites. Celles des bons joueurs sont beaucoup plus fiables que celles des mauvais (il faut alors savoir de quelles fautes ces derniers sont capables !).

Troisième partie

LA CONTRE-ATTAQUE

1. LE PLAN DE DÉFENSE

De même qu'un déclarant instruit fait un plan de jeu, un défenseur avisé fait, **dès l'entame, un plan de défense**. Nous avons déjà évoqué les enseignements que la défense pouvait tirer de la première levée. Revenons-y de façon plus générale :

— **la carte d'entame** révèle souvent une combinaison de cartes ou permet de connaître la distribution de la couleur chez l'entameur.

— **la vue du mort** permet d'en compter les points d'honneurs, de distribution et de soutien.

— **la récapitulation des enchères** permet de se faire une idée assez précise de la force en points d'honneurs du déclarant et de sa distribution. Par « contraste », la main du partenaire sort ainsi de l'ombre.

— **la première levée** est instructive : le déclarant fournit une **carte du mort** souvent révélatrice, le **n° 3** peut fournir une carte riche d'enseignement.

Pendant et après cette première levée, chaque défenseur doit donc *faire le point* de ses connaissances. Il comptabilise les certitudes et les possibilités. Les questions qu'il se pose ensuite sont les suivantes :

— **Comment le contrat peut-il gagner ?**

C'est-à-dire : quel va être le plan de jeu probable du déclarant ?

— **Dans quelles couleurs pourrions-nous trouver les levées de chute ?**

Question capitale : dans un contrat à l'atout, par exemple, le déclarant va tenter d'affranchir une longue du mort. Pourquoi ? Pour défaus-

Quatrième Partie

LE DÉCLARANT A L'INITIATIVE

Il faut bien évoquer la difficile condition du joueur n° 2. Il ne discerne pas toujours le but de la manœuvre du déclarant et craint, en marquant une pause, de révéler sa propre distribution.

Une habitude à prendre est de prévoir le problème en **début de coup**. Dès l'entame, un défenseur voit que le déclarant va devoir franchir sa couleur longue, ou jouer atout, ou jouer vers une fourchette du mort. Dans un contrat à l'atout il doit le soupçonner aussi d'être singleton ou doubleton dans une couleur déterminée et se demander à l'avance s'il lui faudra mettre tout de suite son As quand la couleur sera jouée ou fournir petit sans hésitation. Cette anticipation nécessaire obligera d'ailleurs le défenseur à se dessiner une image de la distribution de la main cachée qui facilitera l'élaboration de son plan de défense.

La première précaution est donc d'éviter d'être surpris et de rester vigilant. La seconde est de connaître la technique à utiliser dans la plupart des situations courantes : si la décision paraît hasardeuse, il faut appliquer ce que l'on croit savoir et se garder d'improviser une manœuvre irraisonnée.

Voyons les principes des solutions aux 3 principales difficultés de la défense : Que faire en second ? Quand couvrir un honneur adverse ? Comment défausser ?

CONCLUSION

Le choix

Deux questions d'ordre général restent en suspens : faut-il défendre de façon différente en partie libre, par 4 ou en tournoi par paires ?

Sur une donne déterminée, quels indices peuvent permettre de trouver la bonne défense ?

1. Les différentes formes de bridge.

Il n'y a pas de différence fondamentale entre elles. **En partie libre**, si votre partenaire est faible, demandez-lui de vous donner le compte des couleurs et de refuser éventuellement la faible du mort s'il n'y possède pas d'honneur. Surtout qu'il n'appelle pas ! Surtout qu'il ne joue aucune défausse conventionnelle. Vous, jouez ou défaussez les cartes limpides et efforcez-vous de reconstituer les jeux cachés. Comptez les points surtout. Acceptez une part d'imperfection. Efforcez-vous seulement de la rendre aussi peu coûteuse que possible.

Le tournoi par quatre exige la même tactique qu'en partie libre, mais vous pouvez espérer avoir un partenaire attentif. Ne lui imposez pas un bridge fatigant. Ne le croyez pas systématiquement incapable de comprendre la situation.

Appliquez-vous sur les donnes chères, manches et chelems, et jouez avec bon sens.

Le tournoi par paires est de loin la forme la plus difficile de bridge parce que vous devez vous plier en permanence au choix du « champ ». Si vous ne savez pas quelle entame ou quel retour faire, sélectionnez la carte qui a le plus de chance d'être jouée par les joueurs qui défendront à la même place que vous contre un contrat identique (s'il est normal). Si le contrat adverse est bon, mais « hors champ », il faut être prêt à toutes les acrobaties pour le battre. S'il est « hors champ », et tactiquement mauvais (contrat partiel en mineure, par exemple) il faut avoir l'esprit fixé sur le score adverse moyen probable et ne pas donner les levées de mieux qui pourraient le « sublimer ».

Enfin chaque levée compte :

La difficulté principale est de savoir s'il faut essayer de battre le contrat ou tirer ses levées pour limiter l'adversaire au minimum. Là encore, un repère est le champ : si le contrat est normal et va gagner, prenez vos levées.

S'il est anormal, prenez tous les risques pour le battre. Il faut aussi savoir de quelles fautes les adversaires sont capables. Seules la psychologie et l'expérience peuvent vous aider.

En résumé, vous devez sentir s'imprimer dans votre tête les différents scores possibles et isoler celui que vous souhaitez obtenir ou éviter. Ce choix déterminera la défense requise.

2. Quelle défense choisir.

La réponse est toujours la même : il faut se souvenir des enchères, de la carte d'entame, compter les points du mort, reconstituer les jeux cachés, se demander comment le contrat va chuter ou pourrait gagner, se fatiguer en un mot. Il faut de la concentration, une raisonnable habitude, et peut-être surtout, une extrême modestie : une défense séduisante et spectaculaire peut s'avérer catastrophique si tel ou tel élément a été mal perçu. Il faut donc être en mesure de rectifier les effets d'une erreur de jugement, ce qui incite à une grande indulgence pour les maladresses possibles du partenaire.

Le bridge offre un certain reflet de la condition humaine.

Les petites fautes sont parfois d'un prix exorbitant, les grosses fautes peuvent rester impunies, le mérite personnel n'est pas toujours récompensé, mais dans l'adversité notre dignité trouve sa meilleure expression dans une seule attitude : **essayer**.

Ce qui, 2 fois sur 3 au bridge, revient à savoir défendre pour pouvoir se défendre.

Imprimerie Chastrusse s.a.
19105 Brive

Dépôt légal : septembre 1997, n° 7 173

ISBN 2 905 660635



9 782905 660633

PRIX : 130 F