

FICHE 203. LE JEU DE LA CARTE COTE DEFENSEURS

Quelques règles pour le jeu de la carte, tirées du "jeu de la carte compact" par Michel Lebel

1 CHOIX DE L'ENTAME A SANS ATOUT CLASSE PAR PRIORITE

Prio.	Couleur	Carte
1	Longue (couleur cinquième) du partenaire, à condition d'y avoir 2 cartes	<ul style="list-style-type: none"> En pair-impair sauf si Séquence ou pseudo séquence : tête de séquence : ex: VX8 → le Valet
1	Sa propre longue (couleur cinquième)	<ul style="list-style-type: none"> Séquence (ou pseudo) d'honneurs → le plus fort des honneurs qui se suivent. Avec honneur, sans séquence → La 4ème meilleure Avec 3 honneurs non consécutifs → Le plus fort de 2 honneurs adjacents : ex AVXxx: le Valet. Longueur sans honneur → La 2ème plus élevée des basses cartes.
1	Couleur 4ème : Ordre des priorités a) Couleur majeure non nommée b) Couleur mineure non nommée c) Couleur avec cartes intermédiaires (8,9) d) Quand choix à faire, couleur avec honneur le moins élevé :	<ul style="list-style-type: none"> Si gros honneur, la 4ème carte En absence d'honneur, la 2ème plus forte. Ex avec 9863 → le 8 <p>Note: Quand on a une couleur 4ème avec honneur intermédiaire, il vaut mieux laisser le répondant l'attaquer afin d'éviter de lui fournir une levée.</p>
2	Combinaison ARx(x)	Entame de l' As qui promet le Roi : le partenaire appelle ou refuse selon qu'il ait ou non la Dame. Appel = grosse carte, refus = petite. Note: A SA, avec AR secs on évite d'entamer dans cette couleur
3	3 gros honneurs et au moins 4 cartes, 5 souhaitables : ARDxx, ARVxx RDVxx et RD10xx. Si 4 cartes seulement → présence du 9	Entame du Roi : le partenaire débloque Quand on a RDxx → On entame de la Dame et non du Roi
4	Séquence ou pseudo séquence de 3 honneurs : RDV, DV10, V109, RD10, DV9, V108	L'honneur le plus élevé sauf quand on a le Roi. Lebel préconise l'entame de la Dame avec RDV, RDX et entente avec le partenaire. L'entame de la Dame provenant de diverses configurations possibles.
5	A défaut Majeure non annoncée <ul style="list-style-type: none"> Majeure avec 2 honneurs consécutifs Majeure avec 3 cartes basses Majeure sous un honneur 3ème 	L'honneur le plus élevé sauf si RDxx → Entame de la Dame La plus forte : 952 → le 9 (Top of nothing) La carte du milieu : V83 → on entame du 8
6	A éviter: <ul style="list-style-type: none"> Singleton. Doubleton (avec un honneur) sauf longue du partenaire Dans 3 cartes avec 2 H qui ne se suivent pas. Ne pas entamer sous un As 4ème 	
7	Entame contre un chelem	Ne pas entamer sous un honneur Entamer une couleur longue et faible sans honneur. Ne pas entamer classique

Rappel de la règle des 11 sur l'entame en 4ème meilleure :

On soustrait à 11 la valeur de l'entame

→ On obtient A.

On soustrait à A le nombre de cartes supérieures à l'entame et détenues dans sa main et celle du mort → On obtient B.

B est le nombre de cartes **supérieures** à l'entame **détenues par le déclarant.**

2 CHOIX DE L'ENTAME A L'ATOUT

Prio	Couleur	Carte
1	<p>Les bonnes entames se font dans des couleurs suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ARx(x) • AR secs • Singleton pour les levées de coupe • Séquence d'honneurs • Couleur annoncée par le partenaire. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'As qui promet le Roi. • Le Roi suivi de l'As pour la coupe. • Voir remarque ci-dessous • L'honneur le plus élevé (exception 3.3) • Pair-impair ou tête de séquence <ul style="list-style-type: none"> ○ Une petite carte promet un honneur ○ Une grosse carte non (top of nothing)
2	<p>Sans bonnes entames prévoir le plan de l'adversaire (Plan de coupe ou Plan d'affranchissement)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plan de coupe : Entamer atout. • Plan d'affranchissement : Entamer une couleur courte non nommée par l'adversaire avec l'honneur le plus élevé. • Sans Plan prévisible : Entamer de la couleur la moins risquée. 	<p>Remarque : l'entame dans un singleton est à éviter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec un jeu fort • Si la coupe qui suit prive d'une levée d'atout.
3	<p>Les entames à éviter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Singleton à l'atout • Couleur nommée par les adversaires • Doubleton de cartes basses • Couleur avec AS sans le ROI • Sous deux honneurs, surtout en fourchette 	<p>A l'atout :</p> <ul style="list-style-type: none"> • On n'entame pas sous l'AS sauf avec AR sec ou on entame Roi suivi de l'AS pour signaler la coupe • On n'entame pas As sans le roi sauf exception (Exemple doubleton Ax et qu'on est sûr que le partenaire a le Roi, ou ouverture de barrage voir 3.2)

3 ENTAMES SPECIALES

3.1 Contre un chelem

P1	<p>Un As et R-D dans une autre couleur: Le Roi</p> <p>Un As et une levée d'atout : L'As</p> <p>A l'atout: Singleton sauf si un AS à côté</p>	P2	<p>Plan de coupe: Atout ou entame neutre</p> <p>Plan d'affranchissement : Couleur non nommée sous un Roi ou une Dame</p>
----	--	----	--

3.2 Contre une ouverture de barrage

Si on a un As (autre que celui d'atout), on le joue à l'entame même si on n'a pas le Roi → Cela permet de voir le mort, la position des honneurs et la distribution. Sur une telle entame de l'As, le partenaire indique s'il a le Roi en mettant une grosse carte (APPEL) sur l'As ou une petite (REFUS)

3.3 Quand on a un fit 9^{ème} dans la ligne

Quand on a connaissance d'un fit 9ème dans sa ligne, on peut entamer d'un gros honneur sans nécessairement avoir l'honneur placé juste en dessous.

4 CARTES DU PARTENAIRE SUR L'ENTAME

4.1 Règle générale :

Signalisation en "pair-impair" : Attention : Il faut que le signal soit visible immédiatement, avec 8632 il faut mettre le 8, avec 432 le 2 et avec 5432 le 5.

4.2 Signalisation spéciale à SA :

- Sur entame de l'AS (provenant de ARx(x), appeler ou refuser : Appel = la plus forte carte inutile, refus = la plus petite. **Pas de pair-impair sur entame de l'AS.**
- Sur entame du Roi (signale 3 honneurs dont le roi) : Si honneur → débloquer la couleur, si pas d'honneur complémentaire → pair-impair.

4.3 Sur entame à l'atout

- Sur entame d'un honneur (qui promet l'honneur en dessous) on laisse le partenaire maître sauf si honneur second, auquel cas on prend pour débloquer la couleur
- Sur entame singleton,
 - ❖ s'il ne fait pas la levée, le partenaire essaie de signaler la couleur de retour par le niveau de la carte qu'il fournit
 - Petite carte, retour dans la couleur restante la moins chère
 - Grosse carte, retour dans la couleur restante la plus chère
 - ❖ S'il fait la levée, même tactique avec la carte de relance dans la couleur du singleton:
- Idem si entame R puis As signalisation sur l'AS

4.4 Sans signalisation possible :

- En 3^{ème} position sur l'entame ou en cours de jeu, jouer une grosse carte pour obliger le déclarant à monter : " = On monte en 3^{ème} ".
- Si honneurs adjacents, jouer le plus petit. Exemple en 3^{ème} avec RD, on joue la dame → Partenaire j'ai peut-être le Roi mais sûrement pas le valet → Voyant le mort, le partenaire peut situer le valet
- A l'attaque d'une couleur on fait l'inverse : Avec RD on attaque du Roi (tête de séquence).

5 QUAND JOUER HONNEUR SUR HONNEUR

En général on joue honneur sur honneur, **règle générale** sauf dans les cas suivants :

5.1 Devant le mort

- Pas d'honneur sur honneur devant un **honneur isolé**
- Honneur **sur** honneur devant **2 honneurs**. Exception: Le déclarant joue le 10, si on a le Valet 3^{ème} on joue petit, on ne couvre pas.

Cette règle, 9 fois sur 10, supprime une levée au déclarant.

5.2 Derrière le mort : l'inverse

- Honneur **sur** honneur si honneur du mort **isolé sauf** si votre honneur est **imprenable** (Roi 4^{ème} par exemple)
- Pas d'honneur sur honneur si **2 honneurs** au mort, **sauf en 4^{ème} pour faire la levée**. Si les 2 honneurs sont "équivalents", on laisse passer le 1^{er} et on couvre le 2nd.

5.3 Autres exceptions.

- Pas d'honneur sur honneur si on sait le partenaire court (S'il a un honneur seul, la défense se détruit 2 honneurs) .
- Honneur "protégé imprenable": Exemple Rxxx devant Axx

6 SIGNALISATION

Les règles sont très variables suivant les joueurs et les cas de figures. Je propose de se limiter aux cas ci dessous

6.1 Pair-impair → Règle générale

C'est le cas le plus fréquent et normalement à privilégier sauf urgences où cas particuliers

6.2 Appels/Refus en fournissant.

- Sur entame de l'AS (grosse carte = appel, petite carte = refus)

6.3 Appel de préférence

L'appel de préférence s'emploie dans des cas particuliers

- Quand le pair-impair ou l'appel-refus dans la couleur joué par le partenaire n'a pas d'intérêt (Pas facile à identifier mais voir exemples ci-dessous!)
- Quand on attaque une couleur après avoir fait la levée pour indiquer la couleur de retour.
- Pour indiquer un intérêt dans une couleur (Ex : 1^{ère} défausse à SA → petite carte pour couleur moins chère, grosse carte pour couleur chère)

Exemples 1 côté flanc entameur:

L'atout est ♠ et j'ai à ♦ : A109652. En cours de jeu je joue A♦ et mon partenaire ne fournit pas ; il va donc couper si j'en rejoue. Il faudrait ensuite qu'il me redonne la main, pour qu'il puisse couper à nouveau.

- Si je joue le 2, je demande qu'il renvoie ♣
- Si je joue le 10, je demande qu'il renvoie ♥
- Si je joue le 6, pas d'appel

Exemple 2 côté partenaire de l'entameur :

Atout ♠. Mon partenaire entame A♦ et il y a un singleton ♦ au mort. Il ne va pas rejouer ♦. Avec un petit ♦, je lui demande ♣, avec un gros ♦, je lui demande ♥

Exemple 3 sur couleur jouée par le déclarant :

A SA, l'adversaire joue ♥ ; je laisse passer deux fois avant de prendre de l'As. Mon partenaire n'a plus de ♥ et défausse par exemple du ♣ (qui ne l'intéresse pas)

- S'il joue un gros ♣, il appelle à ♠
- S'il joue un petit ♣, il appelle à ♦, la couleur restante la moins chère

6.4 Défausse

L'exemple 3 ci-dessus fixe les règles de la défausse

- On défausse dans une couleur qui ne nous intéresse pas
- Une grosse carte appelle la plus forte des couleurs restantes
- Une petite carte appelle la plus faible
- Carte intermédiaire → ambiguïté pas d'appel ou couleur intermédiaire si on joue à SA, parfois on n'a pas de petite ou grosse carte pour faire le bon appel → au partenaire d'interpréter suivant les cartes jouées et/ou visibles.

6.5 Autres conseils

- Quand le mort ne possède que 2 cartes, et qu'il joue une grosse (>8), il faut en général couvrir. En général on gagne une levée.

- Quand le mort possède une fourchette (ex R109X) et met le 10, en général ne pas couvrir du valet, Ouest fera une dame éventuelle qui ne sera pas prise en fourchette par R-9.
- Quand le n°3 attaque une couleur, il envoie une carte supérieure à la plus forte du mort

7 RECONSTITUTION DES MAINS

Un exercice souvent difficile mais ô combien utile pour la défense est la reconstitution des mains, et en particulier l'évaluation des forces du partenaire.

8 RACCOURCISSEMENT A L'ATOUT DU DECLARANT

8.1 Principes de base et conditions pour utiliser la technique du raccourcissement

Technique en défense pour faire couper l'adversaire de sa main longue de façon à avoir dans une main de la défense plus d'atouts que lui.

Pour pouvoir appliquer cette technique il faut avoir dans une main de la défense une couleur à l'atout comportant au moins un **nombre de cartes égal à celui du nombre d'atouts de la main adverse longue moins 1** (*) et commandée par un gros honneur (**).

(*) En général une main de 4 atouts en défense en face d'une couleur longue de 5 atouts chez le déclarant.

(**) Sans gros honneur à l'atout, on cherche à s'ouvrir une coupe

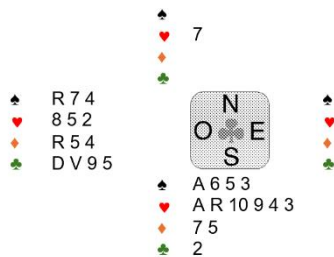
- Donc, avec une main de 4 atouts en défense commandée par un gros honneur en face de 5 atouts dans une main de déclarant, on applique la technique du raccourcissement pour son propre compte.
- Si le joueur en défense détecte que c'est son partenaire qui est susceptible de posséder une main de 4 atouts commandée par un gros honneur en face de 5 atouts chez le déclarant, alors c'est lui qui fera couper l'adversaire de sa main longue pour mettre son partenaire en position de surnombre d'atouts.

8.2 Technique du raccourcissement, donnes d'application

Dans les 2 cas ci-dessus, le but est de se retrouver à 4 atouts de chaque côté, après avoir fait couper le déclarant une première fois, puis lorsque le déclarant cherchera à purger les atouts, à prendre la main avec son gros atout au 3^{ème} tour, et de le refaire couper une 2^{ème} fois avec son 5^{ème} atout.

Donne 1

Est donneur



Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♠
2 ♥	2 ♠	passé	4 ♠
fin			

Entame : A♥, le 7 chez le partenaire

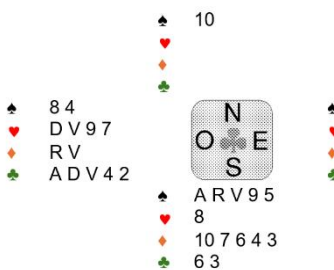
Le jeu de la carte : Quelles sont les conditions et le flanc pour battre le contrat ?

Le 7♥ joué par Nord indique soit un singleton (et alors E aurait V96) soit un doubleton et Est a alors aussi 2 cartes au plus. Sud rejoue le R♥ et dans tous les cas la coupe est ouverte chez le déclarant en Est. Si Est a fourni, Sud rejoue ♥ et Est coupera et très probablement jouera atout pour les purger. Au 3^{ème} tour, Sud prend de l'As et rejoue ♥ pour faire couper une dernière fois.

N.B. : si Nord est singleton, alors Est a 3 cartes à ♥ (et donc la D♥), le contrat ne sera pas chuté

Donne 2

Est donneur



Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♣
1 ♠	X	3 ♠	passé
passé	X	passé	4 ♥
fin			

Entame : A♠, le 10 en Nord

Le jeu de la carte : Que signifie le 2^{ème} X d'Ouest ? Décidez du flanc de Sud ?

Avec ses 2 Contres, Ouest montre une main forte avec 4 cartes exactement à ♥. Nord (partenaire de Sud en défense) a donc 4 cartes à l'atout ♥. (autant que chacune des mains du déclarant). Par ailleurs Nord a soutenu l'ouverture de 1♠ au palier de 3 montrant ainsi 4 cartes dont la Dame (sinon il aurait fourni une autre carte que le 10 sur l'entame A♠).

Sud espère alors A♥ chez son partenaire ; il joue A et R, puis son V♠ pour faire couper Ouest ; le déclarant essaye de purger les atouts, et Nord laisse filer 2 fois, prend au 3^{ème} tour d'atout avec son As♥ et rejoue sa D♠ qui est maîtresse. Le déclarant n'a plus d'atout dans une de ses mains et doit donc couper de sa main ayant encore un atout. La défense se trouve alors avec un atout seul dans le jeu assurant un pli de chute.