

LES SIGNAUX DÉFENSIFS

(Résumé de la conférence de MARTINE LACROIX lors du Can-Am 2015)

Les types de signaux que la défense utilise, sont, par ordre de priorité:

- **l'attitude:** indique au partenaire si on aime ou non la couleur (haute = aime, basse = n'aime pas);
- **le compte:** indique au partenaire combien de cartes on détient dans la couleur;
- **le signal de préférence:** indique au partenaire quelle couleur il faut jouer.

CONTRE UN CONTRAT À L'ATOUT :

ATTITUDE SUR L'ENTAME

Sur l'entame du partenaire, la priorité #1 est d'indiquer notre attitude vis-à-vis la couleur entamée: on veut que partenaire continue la couleur ou on veut qu'il change de couleur.

Quand doit-on indiquer un doubleton? Quand on veut indiquer à notre partenaire que l'on a une possibilité de coupe.

1. Haute et basse avec un doubleton

a)

	<u>Nord</u> D 8 6	
<u>Ouest</u> A R 9 5 3		<u>Est</u> 10 2
	<u>Sud</u> V 7 4	

Partenaire, en Ouest, entame de l'As (qui promet le Roi). On joue le 10 pour demander la continuation de la couleur afin d'avoir une coupe au troisième tour.

b)

	<u>Nord</u> A 10 9	
<u>Ouest</u> R D 7 6 5		<u>Est</u> V 4
	<u>Sud</u> 8 3 2	

Partenaire, en Ouest, entame du Roi (qui promet la Dame), gagné de l'As au mort. Il ne faut pas jouer le Valet, puisque ça permettrait au déclarant de faire une deuxième levée dans cette couleur.

Principe à retenir: *Quand le partenaire entame le Roi, il est plus sécuritaire de signaler un doubleton au Valet lorsque la Dame est au mort plutôt que l'As.*

c)

	<u>Nord</u>	
	9 7 4	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
A R 8 3		D 6
	<u>Sud</u>	
	V 10 5 2	

Partenaire, en Ouest, entame de l'As. Faut-il jouer la Dame? **NON**, le jeu de la Dame promet le Valet. À moins que le Valet ne soit visible au mort, vous ne pouvez jamais signaler un doubleton à la Dame.

d)

	<u>Nord</u>	
	V 7 4	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
A R 9 3 2		D 5
	<u>Sud</u>	
	10 8 6	

Partenaire, en Ouest, entame de l'As. Dans cette situation le Valet est visible au mort, vous pouvez donc fournir la Dame.

e)

	<u>Nord</u>	
	R D 10 2	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
A V 8 7 6 3		9 4
	<u>Sud</u>	
	5	

Partenaire entame de l'As et vous fournissez le 9. Ouest doit deviner qui a la carte manquante. Si vous jouez le 4 et Sud le 5, Ouest sera certain que vous avez un singleton.

f)

	<u>Nord</u>	
	8 6 4 2	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
R D 10 3		9 5
	<u>Sud</u>	
	A V 7	

Ouest entame du Roi, Est doit-il signaler son doubleton ? Non, non et non! Est n'a pas d'honneur équivalent (As ou Valet). Si Sud retient son As sans hésitation, et qu'Est tente d'indiquer son doubleton, Ouest tombera dans le panneau et reviendra d'un petit. Si Ouest détient RDV ou RDV10, il pourra décider lui-même de continuer la couleur.

2. Fournir la Dame sur l'entame d'un As.

a)

	<u>Nord</u> 7 6	
<u>Ouest</u> A R 10 4		<u>Est</u> D V 5 3 2
	<u>Sud</u> 9 8	

Sur l'entame de l'As, Est peut fournir la Dame garantissant ainsi la possession du Valet. Ouest peut revenir d'un petit afin qu'Est puisse prendre la main.

3. Indiquer la possession d'un honneur équivalent

Quand le partenaire entame un honneur et qu'on possède un honneur équivalent, on l'indique en jouant haute et basse.

a)

	<u>Nord</u> D V 10 9	
<u>Ouest</u> A 2		<u>Est</u> R 8 4 3
	<u>Sud</u> 7 6 5	

Partenaire en Ouest entame de l'As. On possède le Roi, un honneur équivalent à celui de l'entame. Il faut encourager la continuation de la couleur en fournissant le 8.

b)

	<u>Nord</u> V 7 3	
<u>Ouest</u> A R 9 4		<u>Est</u> D 6 2
	<u>Sud</u> 10 8 5	

Ouest entame de l'As et Est encourage avec le 6 pour indiquer la possession d'un honneur équivalent au Roi. Sur le Roi, vous fournirez le 2 complétant ainsi l'écho. Partenaire ne peut pas être sûr (à moins que les enchères aient été très révélatrices) que vous signaliez la Dame ou un doubleton.

c)

	<u>Nord</u>	
	V 10 9 4	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
A R 7 3		D 8 2
	<u>Sud</u>	
	6 5	

Sur l'entame de l'As, jouez le 2 pour décourager la continuation de la couleur. Si vous jouez le 8, Ouest va présumer que vous possédez un doubleton et continuer avec l'As. Au troisième tour, votre Dame tombera et le Valet sera affranchi.

Principe à retenir: *Lorsque le mort a une longueur dans la couleur d'entame, l'appel (haute-basse) est généralement réservé pour indiquer un doubleton.*

d)

	<u>Nord</u>	
	V 7 5 4	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
A R 2		D 10 8 3
	<u>Sud</u>	
	9 6	

Sur l'entame de l'As, vous pouvez vous permettre de signaler avec le 8, car la continuation de la couleur n'affranchira pas de cartes au mort. Partenaire sait que vous ne l'encouragerez pas avec un honneur équivalent à moins d'avoir les cartes intermédiaires pour battre celles du mort.

e)

	<u>Nord</u>	
	A 3 2	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
R D 9 8		V 7 4
	<u>Sud</u>	
	10 6 5	

Sur l'entame du Roi, si une petite carte est appelée du mort, Est doit jouer le 7 pour indiquer la possession d'une carte équivalente. Dans cette situation (le mort joue petit), il est généralement incorrect de faire un appel avec un doubleton. Le signal d'encouragement pour montrer la possession du Valet est beaucoup plus important pour Ouest qui a besoin de savoir qui détient cette carte. Par contre, si l'As est joué au mort, Est peut encourager avec un doubleton. (On présume que si l'As est joué, c'est que le déclarant ne possède pas le Valet, puisque qu'il aurait joué petit du mort).

f)

	<u>Nord</u> 10 8 6	
<u>Ouest</u> R D 7 3		<u>Est</u> A 9 2
	<u>Sud</u> V 5 4	

Ouest entame du Roi et Est joue le 9 pour indiquer un honneur équivalent.

g) Lorsque l'honneur équivalent est doubleton, il faut le débloquent.

	<u>Nord</u> 10 8 6	
<u>Ouest</u> R D 7 3 2		<u>Est</u> A 4
	<u>Sud</u> V 9 5	

Ouest entame du Roi, Est joue l'As et retourne la couleur. Ouest prend de la Dame et lui donne une coupe.

h)

	<u>Nord</u> 10 4 3	
<u>Ouest</u> D V 9 2		<u>Est</u> R 7 5
	<u>Sud</u> A 8 6	

Sur l'entame de la Dame, le Roi est considéré comme un honneur équivalent. Est doit jouer le 7. Il ne faut pas signaler un doubleton sur l'entame de la Dame, sinon l'entameur ne pourra pas distinguer si l'appel a été fait avec un doubleton ou avec un honneur équivalent. Ouest peut donc conclure que Sud détient l'As (Si Est l'avait eu, il l'aurait joué) et le 8 (quand on signale, on le fait avec la plus grosse des cartes qui se touchent).

i)

	<u>Nord</u> A 5 4	
<u>Ouest</u> R 2		<u>Est</u> D 10 9 8 3
	<u>Sud</u> V 7 6	

Ouest entame du Roi, le mort joue l'As et Est appelle avec le 10. Le 10 indique un intérêt dans la couleur (honneur équivalent), mais dénie le Valet. Si Est avait eu DV109, il aurait joué la Dame, la plus haute des cartes qui se touchent.

J)

	<u>Nord</u>	
	A 9 2	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
D V 10 6 3		8 5
	<u>Sud</u>	
	R 7 4	

Sur l'entame de la Dame, le mort fournit le 2. Est peut indiquer son doubleton avec le 8. En effet, l'As est visible au mort et Sud prendra la levée du Roi. Il est donc impossible pour Ouest de mal interpréter le signal. Par contre, si l'As est joué du mort, Est doit fournir le 5, sinon Ouest va penser qu'il détient un honneur équivalent.

k) Avec un doubleton au Roi ou à l'As, l'honneur équivalent est joué sur la Dame sauf si ça risque de coûter une levée.

	<u>Nord</u>	
	8 6 3	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
D V 10 5 2		R 4
	<u>Sud</u>	
	A 9 7	

Ouest entame de la Dame et Est débloquent son Roi. Par contre, si le 10 est au mort, Est ne peut pas se permettre de fournir le Roi.

l)

	<u>Nord</u>	
	10 6 3	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
D V 9 7 2		R 4
	<u>Sud</u>	
	A 8 5	

Est ne peut pas se permettre de débloquent son Roi sous peine d'affranchir le 10.

m) Sur l'entame du Valet, le signal d'intérêt montre la Dame, à moins qu'il soit impossible pour vous de détenir la Dame, dans ce cas, vous indiquez un doubleton.

	<u>Nord</u>	
	A R 3	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
V 10 9 2		D 7 5 4
	<u>Sud</u>	
	8 6	

Ouest entame du Valet, le mort prend la levée du Roi. Est joue le 7 promettant ainsi la Dame.

n)

	<u>Nord</u>	
	R D 5	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
V 10 9 8 2		7 4
	<u>Sud</u>	
	A 6 3	

Ouest entame du Valet et le mort fournit un petit. Est peut jouer le 7 puisque, la Dame étant au mort, il ne peut détenir un honneur équivalent. Sur l'entame du Valet, quand la Dame est visible au mort, le Roi et l'As sont considérés comme des honneurs équivalents. Ici, Ouest ne peut pas se tromper: si le Roi est joué du mort, Est prendra avec l'As!

o)

	<u>Nord</u>	
	D 6 3	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
V 10 9 2		R 7 4
	<u>Sud</u>	
	A 8 5	

Sur l'entame du Valet, si le mort joue un petit, Est fournit le 7 pour indiquer soit l'As ou le Roi. Par contre, s'il détenait 7, 4, doubleton, il devrait fournir un petit pour dénier un honneur.

p)

	<u>Nord</u>	
	D 6 3	
<u>Ouest</u>		<u>Est</u>
V 10 9 2		7 4
	<u>Sud</u>	
	A R 8 5	

Sur l'entame du Valet, si la Dame est appelée au mort, Est peut fournir le 7 car il ne peut pas battre la Dame.

Principe à retenir: *Le signal de l'honneur équivalent a préséance sur le signal du doubleton dans tous les cas où le partenaire pourrait avoir un doute sur qui détient quoi.*

EXERCICES

Sur l'entame du partenaire, quelle carte jouez-vous?

Exercice 1.

	<u>Nord</u> 7 6 4	
<u>Quest</u> A		<u>Est (Vous)</u> a. 10 2 b. D V 10 3 c. D 10 3 d. D 5

Exercice 2.

	<u>Nord</u> V 7 2	
<u>Quest</u> R		<u>Est (Vous)</u> a. A 9 8 3 b. A 4 3 c. A 5 d. 9 8 6 4

Exercice 3.

	<u>Nord</u> V 9 8 3	
<u>Quest</u> A		<u>Est (Vous)</u> a. D 6 5 2 b. D 10 7 5 c. D 7 2 d. 7 2 e. D 5

Exercice 4.

C'est un problème en deux parties. Quelle carte jouez-vous si le mort fournit l'As? Et s'il joue un petit?

	<u>Nord</u>	
	A 6 5	
<u>Quest</u>		<u>Est (Vous)</u>
D		a. R 9 2
		b. 8 3
		c. 9 4 2
		d. R 3
		e. R 9 8 2

Exercice 5.

Un autre problème en deux parties.

Quelle carte jouez-vous si le mort fournit le Roi? Et s'il joue un petit?

	<u>Nord</u>	
	R 6 4	
<u>Quest</u>		<u>Est (Vous)</u>
V		a. D 9 3
		b. 7 3
		c. A 7 3
		d. 9 7 3 2
		e. A D 9 8

SOLUTIONS

Exercice 1.

- a. 10 (encouragement avec un doubleton)
- b. D (la Dame promet le Valet)
- c. 10 (encouragement avec la Dame)
- d. 5

Exercice 2.

- a. 9 (honneur équivalent – dénie le 10)
- b. 4 (honneur équivalent)
- c. As (débloquer et couper)
- d. 4 (pas d'intérêt)

Exercice 3.

- a. 2 (ne pas établir le Valet du mort)
- b. 7 (honneur équivalent, bat toutes les cartes du mort)
- c. 2 (ne pas établir le Valet du mort)
- d. 7 (doubleton)
- e. 5

Exercice 4.

- a. 9 dans les deux cas
- b. Sur l'As, jouez petit pour dénier le Roi. Si un petit est joué, appelez avec le 8.
- c. 2 dans les deux cas.
- d. Sur l'As, il faut débloquer le Roi, sinon jouez un petit.
- e. 9 dans les deux cas (honneur équivalent).

Exercice 5.

- a. Le 9 dans les deux cas.
- b. Le 3 dans les deux cas.
- c. L'As si le Roi est joué, sinon le 7.
- d. Le 2 dans les deux cas.
- e. L'As si le Roi est joué, sinon le 9.