

Appeler en défaussant ?

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site).



Qui d'entre vous n'a remarqué la diversité des signalisations pratiquées entre les partenaires du flanc ? D'aucuns annoncent jouer la première défausse italienne, d'autres vous expliquent qu'ils jouent la défausse Lavinthal à SA mais la défausse italienne à la couleur, d'autres encore qu'ils pratiquent la défausse chinoise... La variété est grande et l'efficacité de ces différents systèmes douteuse si on ne les possède pas parfaitement. L'objet de ma présentation d'aujourd'hui n'est pas de vous enseigner la signalisation, sujet beaucoup trop vaste pour être appréhendé en un ou deux articles, mais de plaider pour une uniformisation du système pratiqué chez nous, en France, et qu'on appelle de façon générale l'*appel direct*.

Petit rappel de ces différents systèmes rencontrés à la table :

La défausse italienne, comme son nom l'indique, est pratiquée surtout en Italie, et se réduit chez nous, notamment chez les débutants, à la « première défausse italienne ». Elle a l'avantage d'être très aisée à apprendre, et très facile à guetter au cours du jeu puisqu'il n'y a qu'un seul appel. Au moment de la première défausse, on « appelle » avec une carte impaire ou on « refuse » avec une carte paire.

La défausse Lavinthal (ou appel Lavinthal) : Il s'agit de défausser d'une couleur pour laquelle on n'a aucun intérêt, la hauteur de la carte révélant une préférence pour l'une ou l'autre des couleurs restantes (hors couleur demandée et hors couleur défaussée). Par exemple la défausse du ♥8 dans une levée à ♦ montre un désintérêt pour les ♥ et une préférence pour la plus chère (la plus haute) des deux couleurs restantes, ici ♠. Le ♥3 aurait indiqué plutôt que l'on voulait du ♣. On l'utilise surtout à Sans-Atout.

La défausse chinoise (ou appel chinois ou « la chinoise ») ou circulaire : c'est une variété de défausse Lavinthal, applicable à SA et à la couleur. La défausse d'une petite carte est un appel pour la couleur au-dessous, étant entendu que ♠ est considéré comme en-dessous de ♣. La défausse d'une grosse carte est un appel pour la couleur au-dessus (♣ est au-dessus de ♠). Une variété non circulaire de la « chinoise » existe : on appelle dans les majeures avec une grosse carte (8, 9 ou 10) et dans les mineures avec une petite (2, 3 ou 4). Les 5, 6 ou 7 n'ont pas de signification.

On trouve aussi des appels amusants, genre « gros rouge – petit noir », etc...

La diversité de ces approches montre à elle seule qu'il n'y a guère de recette miracle, car cela se saurait ! Une remarque très pertinente – comme toujours – de Michel Bessis se trouve dans son excellent livre « *Flanc gagnant – La signalisation* » éditions du Bridgeur, 2002. Je cite : « [...] Beaucoup de joueurs moyens [...] attendent impatiemment une défausse de leur partenaire afin de pouvoir, dès qu'ils ont la main, rejouer dans l'appel qui a été fait ». Cette philosophie ne peut pas être celle du bridge, et encore moins celle des défenseurs. En effet, elle occulte complètement la notion de plan de jeu de la défense. Or, c'est bien en faisant un plan de jeu que celle-ci peut mettre à mal le contrat joué. Rappel : le « contrat » de la défense est de réaliser $14 - x$ levées, x étant le nombre de levées que doit faire le déclarant.

Une remarque – que je fais souvent – est que le mot d'« appel » devrait être banni du vocabulaire du bridge. Ce que vous cherchez à faire n'est pas d'appeler, mais bien de donner un renseignement à votre partenaire pour qu'il l'intègre dans votre plan de jeu commun. Il s'agit donc d'une signalisation et non d'un appel. Dans certains cas, vous pourriez même être bien déçus si le partenaire « obéissait » à votre « appel ». Exemple : vous voyez au mort, au contrat de 4♠, ♠873 ♥V3 ♦RDV1097 ♣A3. Dans le cours du jeu, le partenaire vous « appelle » à ♦, par exemple par un des moyens décrits ci-dessus. Il a donc l'♦A. Je pense et j'espère qu'il ne vous

viendrait pas à l'idée de jouer ♦, qui affranchirait la couleur au déclarant et lui permettrait 5 défausses ! Au contraire, cette bonne « signalisation » vous permet d'être tranquille tant que votre camp contrôle la couleur et de tenter d'affranchir votre propre couleur, en jouant ♣ par exemple, « à l'abri » de l'♦A de votre partenaire. La signalisation a été ici fort utile et n'est pas, de façon évidente, un « appel » !

Comment défausser ? Une bonne défausse est une défausse qui ne donne pas de pli... On voit trop souvent appeler avec une grosse carte « qui joue » (un 8 peut « jouer », parfois), ou avec une carte qui aurait fait un pli de longueur. D'ailleurs, le bon joueur de flanc ne doit pas regarder la signalisation comme une priorité. La priorité est de faire un bon plan de jeu de la défense, en s'efforçant de reconstituer la main du déclarant et celle de votre partenaire par tous les moyens qui vous sont enseignés et que vous finissez (ou finirez) par connaître. La signalisation passe au second plan !

D'autre part, il est évident que la signalisation ne doit pas donner au déclarant la clé du coup. Le déclarant demande souvent en cours de jeu : « comment défaussez-vous ? », question qui, je dois dire, me déconcerte toujours. D'ailleurs, le règlement prévoit qu'on peut poser ce genre de question avant le coup et non pendant. Cela fait partie du système exposé sur la feuille d'enchères de l'équipe. De plus, comme le rappelle Michel Bessis, toujours lui, la différence entre un joueur moyen et un champion réside dans le caractère secondaire de la signalisation. Quand le partenaire défausse, voici ce qu'il faut penser : « Tiens, c'est cette carte qui lui semble la meilleure pour ne pas donner de levée » et non « Tiens, il m'appelle ! ».

Vous avez donc compris qu'il ne s'agit pas de progresser dans ses appels, mais surtout dans l'art de la défausse ! La défausse technique consiste surtout à garder dans son jeu les cartes utiles, les Rois seconds, les Dames troisièmes et les Valets quatrièmes. En règle générale, il faut garder dans chaque couleur la même longueur que le mort ou le déclarant. Il faut également garder les cartes dont la défausse révélerait prématurément la teneur de la couleur au déclarant, garder une carte de communication avec le partenaire (SA), etc. Quelques conseils utiles : La première défausse se situe généralement dans une couleur cinquième. Quand vous tenez deux couleurs à vous deux, ne défaussez pas la même, et ainsi de suite... L'art de la défausse est l'un des chapitres les plus ardues du bridge.

Parfois tout de même, il faut signaler quelque chose à votre partenaire. Les systèmes « première défausse italienne », « Lavinthal », « chinois » et autres ont beaucoup trop d'inconvénients pour être retenus par les bons joueurs. Le système adopté et présenté par Michel Bessis est très simple, car c'est le même que celui qui est utilisé en fournissant, c'est l'appel direct : une grosse carte appelle, une petite refuse. Le principe général décrit trois appels différents : l'appel direct donc, mais en cas d'urgence seulement. La défausse, dans les cas banals, les plus fréquents, sera faite en pair-impair et/ou LPPDP (« la plus près du pouce »). On recourra à la défausse préférentielle quand la composition de la couleur est connue ou indifférente.

La défausse pair-impair est à faire à chaque fois qu'elle est indispensable, pour permettre au partenaire de savoir quand les communications entre le déclarant et le mort seront coupées, par exemple, ou tout simplement pour que le partenaire puisse faire le compte de la couleur. Elle est inutile si elle ne sert qu'à renseigner le déclarant : on utilisera alors LPPDP. Votre attitude dépendra du plan de jeu que vous avez adopté. Vous voyez une fois de plus combien il est important de se préoccuper plutôt du plan de jeu que de la défausse !

L'appel direct est utilisé en cas d'urgence, pour signaler une reprise à SA par exemple. Mais souvent, une grosse carte dans la couleur à signaler ne peut être jouée sans risquer de livrer une levée. On choisira alors plutôt de refuser (petite carte) dans une autre couleur judicieusement choisie. L'important est que le partenaire réalise que, compte tenu de la situation, la carte défaussée n'est pas un pair-impair, mais bien un appel ou un refus direct.

Les cours présentés dans ce site rappellent les principes présentés ci-dessus, qui sont ceux du Système d'Enseignement Français (SEF, édition 2012, pages 80 et 83). Ils ne sont pas exhaustifs, tant le domaine de la signalisation est vaste : *Appel refus : notions ; Signalisation (1) ; Signalisation (2) ; Signalisation, exemples ; Flanc : appel ou parité.*