

La parité, pilier de la signalisation en défaussant

Le signal pair-impair est si familier aux lecteurs de cet ouvrage qu'il est inutile de rappeler une fois de plus son mécanisme. Pour autant, dire qu'on défausse en pair-impair est un peu court. En effet, quand on est en situation de défausse, c'est souvent parce que l'on est relativement court dans la couleur jouée et il est alors théoriquement possible de défausser dans les trois autres couleurs. Mais laquelle choisir ? Bien sûr, la défausse dans l'une des couleurs restantes, voire dans deux, sera parfois impossible, sauf à livrer une levée au déclarant. Ces cas mis à part, il importe d'observer une pratique logique qui permette au partenaire de s'y retrouver. Le meilleur système de défausse pour éviter de donner une levée tout en indiquant sa parité est le suivant.

- 1) Défausser en priorité la plus petite carte d'une couleur cinquième avec ou sans honneur : A10632 ou 97432.
- 2) En l'absence de couleur cinquième, on défausse la deuxième carte d'une couleur quatrième sans honneur : 9653.
- 3) Sinon, défausser la plus petite d'une couleur de trois cartes sans honneur : 765.

Pour illustrer tout ceci, voici quelques exemples de difficulté variable.

1. Défausser dans sa couleur longue

Comme on l'a dit, la défausse d'une petite carte dans une couleur cinquième est l'indication de parité la plus banale – mais aussi souvent la plus utile – qui soit.

Donne n°3

♠ 10964 ♥ 104 ♦ AV95 ♣ R103	♠ A85 ♥ RV963 ♦ D2 ♣ D75	♠ DV73 ♥ 5 ♦ 108763 ♣ A92
	♠ R2 ♥ AD872 ♦ R4 ♣ V864	



#05

LA SIGNALISATION EN DÉFAUSSANT

Sud	O	N	E
1♥	passé	4♥	

Entame : 10 de Pique.

Le déclarant prend du Roi et joue deux tours d'atout. La défausse naturelle d'Est, le 3 de Carreau, montre un nombre impair de Carreaux (cinq le plus souvent). Si le déclarant joue maintenant le 4 de Carreau, Ouest doit plonger de l'As (si Sud avait quatre Carreaux au Roi, le contrat serait inchutable), pour éviter d'être remis en main à Carreau après que Sud aura éliminé les Piques. Ouest devrait alors jouer Trèfle ou en coupe et défausse pour le gain du contrat.

Une variante du précédent.

Donne n°4

♠ 10964 ♥ 104 ♦ AV95 ♣ R103	♠ A85 ♥ RV963 ♦ D2 ♣ D75 ✨	♠ DV3 ♥ 5 ♦ 10863 ♣ AV942
♠ R72 ♥ AD872 ♦ R74 ♣ 86		

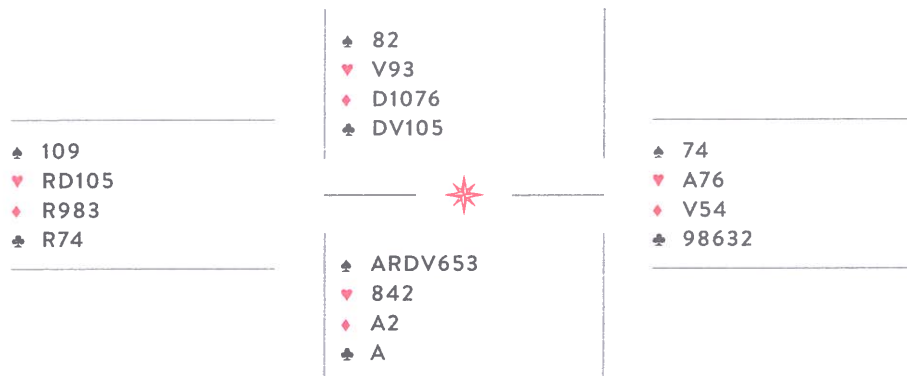
Sud	O	N	E
1♥	passé	4♥	

Entame : 10 de Pique.

Plonger ici en second sur l'As de Carreau serait une erreur fatale, puisque Sud profiterait de son Roi affranchi pour défausser un Pique perdant. Est peut donner le compte des Carreaux en défaussant le 8 pour éviter ce plongeon malencontreux. Mais, s'il craint de défausser dans une couleur quatrième possible du déclarant, ou encore qu'Ouest n'interprète ce 8 comme un appel, Est peut sans dommage aucun défausser le 2 de Trèfle. Ouest enregistrera la présence de cinq Trèfles en Est et comprendra du même coup qu'il ne peut pas avoir cinq Carreaux. Il n'y a donc plus aucun bon cas à plonger de l'As de Carreau quand Sud en joue.

Il est extrêmement important d'être sur la même longueur d'onde que le partenaire quand il s'agit de défausser plusieurs fois sur une très longue couleur du camp adverse, à l'atout comme à Sans-Atout. Les indications de parité sont en général primordiales et doivent obéir aux principes exprimés plus haut.

Donne n°5



Sud	O	N	E
2♦	passe	2♥	passe
2♠	passe	2SA	passe
4♠			

Entame : Roi de Cœur.

La défense encaisse les trois premières levées à Cœur et Ouest, en main, sort du 10 de Pique. Sept tours de Pique vont mettre Ouest dans une position délicate puisqu'il devra sécher un de ses deux Rois mineurs et garder l'autre second. Seul Est peut sauver son partenaire en lui donnant le compte des couleurs lors de ses défausses. Il va commencer par défausser le 2 de Trèfle, présomption de cinq cartes à Trèfle chez lui. Ses trois défausses suivantes devront être trois Carreau : le 4, le 5 et le Valet de Carreau. L'idée, quand vous n'êtes susceptible de ne remporter aucune levée, est de défausser toute une couleur courte quand c'est possible, ce qui rend la lecture du jeu du déclarant très aisée. Seul un Ouest très inattentif est désormais en mesure de se tromper...

Les indications de parité dans une couleur déjà jouée revêtent une importance souvent capitale. Bien sûr, la technique de la défausse sera alors celle du pair-impair du résidu.

Dans ce premier exemple, le défenseur va défausser dans la couleur d'entame de son partenaire à Sans-Atout.



Donne n°6

♠ D82 ♥ A10853 ♦ D105 ♣ 62	♠ A104 ♥ 94 ♦ R742 ♣ R975	♠ R963 ♥ D762 ♦ 8 ♣ V1084	
	✳		
	♠ V75 ♥ RV ♦ AV963 ♣ AD3		
Sud	O	N	E
1SA	passe	3SA	

Entame : 5 de Cœur pour la Dame et le Roi.

Le déclarant joue Carreau pour le Roi et Carreau du mort sur lequel Est doit défausser. **Le renseignement le plus important qu'il puisse fournir à son partenaire est le compte dans la couleur d'entame.** Il défausse donc le 2 de Cœur, ce qui permet à Ouest de découvrir que le Valet de Cœur connu du déclarant est sec. Quand il reprendra la main à Carreau, il pourra encaisser quatre levées de Cœur. Tout autre flanc permettrait au déclarant de faire neuf levées.

Si l'on admet que la défausse dans la couleur d'entame du partenaire fait partie des priorités, on peut en tirer de précieuses inférences :

Donne n°7

♠ 1075 ♥ 43 ♦ DV2 ♣ A10865	♠ AV ♥ D987 ♦ A1094 ♣ 932		
	✳		
Sud	O	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	

Entame : 6 de Trèfle pour le Valet et le Roi de Sud.