



### PREAMBULE

La défense, est un jeu d'équipe : on peut facilement comprendre que, même si l'attaquant a un jeu très fort, il est moins fort que 3 jeux ensembles. Il faut donc que les défenseurs essaient de mener la défense en associant au mieux leurs 3 jeux.

OBÉISSANCE: si vous n'avez pas une RAISON IMPÉRATIVE \* de désobéir aux "DEMANDES" de vos partenaire, vous devez retourner soigneusement dans la couleur demandée.

Lorsque vous obéissez ne regrettez pas de donner vos points, cela permettra peut-être à la main forte de déborder le preneur, et de sauver bien plus de points.

### \* RAISONS IMPÉRATIVES

- Petit en danger dans votre main,
- Votre main est sans nul doute plus forte que celle de votre partenaire,
- La demande de votre partenaire risque de détruire votre main.

En conséquence maintenant l'on obéît à celui qui à désobéît !!!

---

### SAVOIR ÉVALUER SA PROPRE MAIN

A-t-on une main forte ou une main faible ? Une main forte comprend au moins 5 atouts et 1 tenue. (Dire qu'on a une tenue dans une couleur c'est avoir au moins 5 cartes de la même couleur)

### ESSAYER D'ÉVALUER LA MAIN DE SES PARTENAIRES

En fonction de sa main propre (et quelquefois du chien) Si un partenaire entame dans une couleur où on est court soi-même, on supposera qu'il a une longue dans cette couleur et inversement. L'intérêt de la défense est de protéger la main forte et d'utiliser au mieux sa propre main sans détruire cette main forte.

### LA LECTURE DU CHIEN

Elle n'apporte que peu d'indications sur la manière de jouer. Il est important cependant retenir (nombre d'atouts, leur hauteur, les points du chien) mais l'attaquant étant libre de son écart, l'entame est bien plus en fonction de sa main propre que du chien.

---



## LA JOUERIE

### DE L'ENTAME ..... ET CE QUI S'EN SUIV

L'entame efficace, c'est celle qui laisse le moins possible d'initiatives au preneur.

Elle ne se fait jamais au hasard. Elle doit donner à ses partenaires le maximum de renseignements possibles.

### L'ENTAME ATOUT

Pourquoi jouer atout à l'entame ?

- Pour déborder l'attaquant ,pour lui supprimer des reprises de main et la maîtrise du jeu
- Pour chasser le petit
- Pour rentrer ses propres points sur les atouts ou les tenues de ses partenaires.

Quand jouer atout à l'entame ?

- Quand un défenseur a dans son jeu 7 atouts et plus à condition qu'il ait la protection du petit (Avoir la protection du Petit c'est avoir dans sa main un des 3 gros atouts - 21 - 20 - 19), car si une main de défense possède 7 atouts et plus on peut supposer que les autres mains sont courtes et que si le petit est en défense, il est en danger.
- Quand le défenseur n'a que peu d'atouts, pour indiquer à ses partenaires qu'il a la tenue de 2 couleurs au moins, pour pouvoir rentrer ses points non défendables sur les atouts ou les tenues de ses partenaires. Mais de même que précédemment, il ne le fera que s'il possède la protection du petit

- L'entame atout se fera d'un atout impair pour annoncer une main de 7 atouts et plus.

- L'entame atout se fera par un atout pair sous le 9 pour annoncer moins de 7 atouts

- Dans le cas où le défenseur ne possède pas la protection du petit, il est hasardeux qu'il joue atout même et surtout s'il possède 7 atouts et plus, même si le chien était blanc, dans l'ignorance où il est de la situation du Petit.

\* Rappel de signalisation Si un Défenseur joue à l'entame un atout impair, la Défense sait :

- qu'il possède 7 atouts au moins.
- qu'il possède 1 des 3 gros parmi eux
- qu'il a la tenue d'une ou plusieurs couleurs.



### L' ENTAME DANS UNE COULEUR EST FONCTION DE

- Si l'on a une main forte : On entamera généralement dans sa plus longue afin de trouver rapidement la coupe du preneur et de valoriser sa propre main d'atout. L'entame par le roi n'est pas obligatoire, elle dépend de sa longueur. S'il est très long, on peut espérer le passer en longueur, une fois le preneur débordé ( 6ème et plus).

- L'entame par le roi dans sa longue est intéressante elle permet de garder la main en défense si le preneur sert dans cette couleur, qu'il ait une longue ou une singlette. S'il coupe, ce n'aura pas été en vain puisque le but premier était de trouver sa coupe.

#### \* Rappel de signalisation :

- Une entame dans une couleur, du 1 au 5 indique un honneur (Roi ou Dame)

- Une entame du 6 au 10 indique que l'on n'a ni Roi ni Dame dans cette couleur

- Si l'on a une main très faible : On entamera généralement dans sa plus courte (attention au chien voir ci-dessous) pour :

- protéger la main forte en défense,

- protéger le petit en défense, si on entamait dans une longue, les partenaires y seraient courts y compris celui qui risque d'avoir le Petit en main et de couper devant ou derrière le preneur qui coupe lui aussi.

- L'entame dans un roi court (3èm et moins) se fera par le roi parce qu'il ne peut pas se défendre, que si l'on trouve la coupe du preneur, les partenaires vont en jouer et qu'il est trop court pour être sauvé de toutes façons. Par contre, au premier tour, il a plus de chance de passer sur une singlette et ainsi de garder la main en défense.

### L'ENTAME EN FONCTION DU CHIEN

Le chien ne donne pas tellement d'indications pour l'entame puisque le preneur s'écarte mais en règle générale on évitera :

- de jouer atout quand le preneur a reçu 3 atouts au chien

- de jouer dans la couleur qu'on aura noté troisième au chien

- de jouer dans la couleur d'un roi vu au chien.

---



### LE COURS DU JEU

#### LE PETIT EN DÉFENSE

Le fait que le joueur qui joue le dernier devant le preneur pose un gros atout n'indique pas qu'il ait le petit mais seulement la volonté d'obliger le preneur à monter et à perdre ainsi ses reprises de mains.

- Sur une entame à l'atout de vos partenaires, pour signaler le Petit, il suffit de ne pas repartir atout quand vous prenez la main. Si vous ne pouvez pas reprendre la main, il suffit de jouer vos atouts en ordre décroissant et ainsi votre partenaire stoppe son jeu d'atout.

Vous avez la main ;

- Le petit est long dans votre main : vous avez une main forte, vous entamez dans votre longue.
- Le petit est court ; vous avez une main faible, vous entamez dans une semi-longue, ou vous ne risquez pas de vous trouver très vite en sur-coupe ou en sous-coupe, ou vous détruisez le moins la main forte.
- Si le petit est long (6e ou 7e), il est souvent inutile d'arrêter le jeu d'atout de vos partenaires, d'autant que s'ils jouent atout, qu'il soient longs ou courts, ils ont la défense du petit.
- Sur entame à la couleur, vos partenaires ont ouvert une couleur que le preneur coupe et ou vous êtes court : vous jouerez vos cartes en descendant (ex: 10 puis 7 puis 1) pour montrer que vous refusez cette couleur.

#### L'EXCUSE EN DÉFENSE

De la montrer très vite donne plus de renseignements à l'attaquant qu'à vos partenaires sauf dans le cas où la main forte a entamé une chasse au petit ou un débordement du preneur, il devient important de montrer l'excuse pour lui faciliter le décompte des atouts.

- L'excuse au premier tour d'atout demande l'arrêt impératif de la jouerie atout.

Dans le cours du jeu

- l'excuse sur un atout indique qu'on possède un atout supérieur à celui joué.

- indique que l'on se rallonge à l'atout

- l'excuse sur une couleur indique :

- que l'on se rallonge dans la couleur jouée pour signaler à ses partenaires une possibilité de défausse.

- que l'on se rallonge à l'atout, en ne coupant pas

- que l'on souhaite protéger ses points.

#### LA DÉFAUSSE



Elle doit parler à vos partenaires.

Vous pouvez vous défausser des points coupés par le preneur mais dans ce cas vous ne donnez aucune indication supplémentaire à votre défense.

Si vous avez le temps, il est préférable de vous défausser dans la couleur que vous ne tenez pas, d'une part pour le dire à vos partenaires, d'autre part pour n'avoir plus de carte dans cette couleur et quand le preneur en jouera vous pourrez vous défausser sur les cartes de vos partenaires.

- Dans le cas où la défense se trouve en position de déborder le preneur, il ne faut pas défausser la couleur qu'il coupe car elle devient maître.

- Ne pas défausser les points de la couleur qui n'a pas été jouée sauf dans le cas où ils sont très courts et dans celui où vous ne devez pas risquer de prendre la main.

- Rappel de signalisation La défausse d'un Roi dans une couleur non entamée promet la dame

### LE " 2 POUR 1 "

C'est une technique de cours de jeu qui permet à la défense de n'utiliser qu'un atout pendant que le preneur utilise deux et surtout d'enlever la direction du jeu au preneur. Dans le cas où 2 équipiers de la défense coupent la longueur du preneur très vite, on peut espérer que le 3ème défenseur est le plus long et qu'il tient le preneur sur cette couleur ; dans ce cas, il peut être très rentable de jouer alternativement la coupe du preneur et l'atout.



D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, IL FAUT ENLEVER LE PLUS DE PLIS POSSIBLES AU PRENEUR, NE PAS LE LAISSER DIRIGER LE JEU, NE PAS LUI FAIRE CADEAU DES POINTS GRATUITEMENT.

DE LA PRATIQUE ..... A L'EXPÉRIENCE

**Afin de bien défendre, il importe de bien compter les atouts de mémoriser leur hauteur et de ne pas oublier l'excuse .**

---

A RETENIR

- L'excuse sur un premier tour d'atout est un ARRÊT IMPÉRATIF, le défenseur qui prendra la main à un prochain tour aura la sagesse de ne pas jouer atout sauf maître.
- L'excuse sur une couleur est un ARRÊT, bien souvent pour la protection du Roi.
- Il est important pour la défense de ne pas donner l'excuse gratuite chez le preneur.
- Le défenseur qui fera une entrée devant le preneur, évitera de jouer en dessous dans la couleur ou il possède le Roi .
- Un joueur n'arrêtera pas une chasse en défense par une coupe qu'il possède, ce serait une erreur. Cela l'indiquerait à ces partenaires qu'il a le petit .
- Le joueur qui coupe devant le preneur, qui se trouve en surcoupe DOIT TOUJOURS COUPER DE SON PLUS FORT ATOUT ce qui gênera l'attaque et libérera ainsi la défense des gros atouts.
- Dès que le petit est joué il est souvent bon de reprendre atout et surtout de jouer le "2 pour 1".
- Si vous êtes très court en atout, très vite DÉBARRASSEZ-VOUS DE VOS GROS ATOUTS de manière à éviter à vos partenaires de monter trop sur votre main et de ne pas conserver la main en atout sans pouvoir y revenir.
- Sur les contrats de "Sans et Contre le Chien", si vous possédez au moins 6 atouts, n'hésitez pas JOUEZ ATOUT. Cela obligera le preneur à faire les entrées.
- Un partenaire qui fournit des atouts en dégradant est en difficulté. Dans ce cas, éviter de jouer atout sinon maître.
- Si vous avez le Petit 6e (au moins) avec de gros atouts, DÉFENDEZ LE VOUS MÊME, trouvez la coupe de preneur, ce sera plus surs et plus efficace.
- Ne jamais revenir dans une couleur entamée par le preneur, sauf pour le faire couper