

Séance 12

LA DÉFAUSSE URGENTE

Programme de la séance

- Apprendre à compter les levées des adversaires
 - La défausse urgente

C'est en vous attardant sur les données d'application que les enfants comprendront bien le mécanisme de la défausse urgente. Ne leur montrez pas tout de suite la solution, faites-les réfléchir !

Première donne de la séance (12.1)

Ne donnez qu'une recommandation : ne pas chuter. Ensuite, laissez-les se débrouiller jusqu'à la fin du coup.

Sud compte une levée de Pique, quatre levées de Cœur, deux levées de Carreau rapidement affranchissables et trois levées de Trèfle. Apparemment tout va bien.

Mais après l'entame, les adversaires disposent maintenant de quatre levées : deux Piques et deux As. S'ils récupèrent la main, ils feront chuter le contrat.

Comment y remédier ? En défaussant rapidement un Pique.

Sur quelle couleur ? Les Trèfles bien évidemment !

Sud prend l'entame de l'As de Pique et joue l'As de Trèfle, petit Trèfle pour la Dame et le Roi de Trèfle sur lequel il défausse un Pique. Il peut maintenant jouer atout, l'adversaire ne réalisera qu'une seule levée de Pique.

Score : 4 \heartsuit = 420 NS

Compter les levées que peuvent faire les adversaires

Dans ces exemples, l'atout est Pique. La carte d'entame est encadrée.

①	②	③
<p>♠ atout ♥ 8 7 2 R ♦ ♠ atout ♥ A 9 3</p>	<p>♠ atout ♥ R 7 4 D ♦ ♠ atout ♥ A 5 3</p>	<p>♠ atout ♥ R 2 D ♦ ♠ atout ♥ A 8 3</p>

Demandez à vos élèves dans chaque exemple, combien de levées les adversaires pourront faire dans la couleur.

- Exemple ① : ils ont affranchi deux levées de Cœur, puisqu'après l'As, il vous restera deux petits Cœurs dans chacune des deux mains.
- Exemple ② : ils seront en mesure de réaliser une levée à Cœur, après avoir fait tomber l'As et le Roi.
- Exemple ③ : ils ne feront aucune levée à Cœur, car après le Roi et l'As, Nord coupe.

Demandez à vos élèves s'il existe un moyen d'empêcher les adversaires de faire deux levées de Cœur dans l'exemple ① et une levée de Cœur dans l'exemple ②. Leur faire dire qu'il faut défausser un Cœur perdant sur une carte maîtresse d'une autre couleur.

Mettez les Trèfles suivants sur la table :

♣ R D 4
♦
♣ A 8

Et demandez-leur ce qui se passe au troisième tour de Trèfle.

La Dame est maîtresse, et l'on peut en profiter pour défausser une carte perdante

- en urgence dans l'exemple ①
- au tour suivant dans l'exemple ②

Si elle est faite à temps, la défausse est souvent le moyen de ne pas perdre la levée de trop.

Deuxième donne de la séance (12.2)

Donne 12.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°2 - Donne 22												
		Sud	Ouest	Nord	Est									
	♠ 107 ♥ A72 ♦ RD732 ♣ RV6				Passe									
♠ 654 ♥ RDV10 ♦ A96 ♣ 932	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	N		E	O		S				♠ A3 ♥ 654 ♦ V85 ♣ 108754	1♠ 4♠	Passe Passe	Passe Passe
N		E												
O		S												
♠ RDV982 ♥ 983 ♦ 104 ♣ AD														
Nord indique à son partenaire une main régulière de 13-15 points H, comportant exactement deux cartes à Pique. Avec ses six cartes, Sud est certain d'un fit et déclare 4♠. Entame : Roi de Cœur														

Après son entame, Ouest vient d'affranchir deux levées à Cœur. Les adversaires possédant l'As de Pique et l'As de Carreau, Sud ne doit pas rendre la main sous peine de chuter son contrat. Comment éviter de concéder deux levées de Cœur ? En en défaussant un. Sur quelle couleur ? Les Trèfles !

Sud prend l'entame de l'As de Cœur et joue l'As de Trèfle, la Dame prise du Roi et enfin le Valet de Trèfle sur lequel il défausse un Cœur. Il pourra ensuite jouer atout, l'adversaire ne réalisera qu'une seule levée de Cœur, la deuxième étant coupée.

Score : 4♠ = 420 NS

Troisième donne de la séance (12.3)

Donne 12.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°2 - Donne 23													
		Sud	Ouest	Nord	Est										
	♠ 7643 ♥ DV3 ♦ RV3 ♣ 862														
♠ 1085 ♥ A4 ♦ A982 ♣ DV104	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	N		E	O		S				♠ DV92 ♥ R8 ♦ 10765 ♣ 975	1♥ 4♥	Passe Passe	2♥ Passe	Passe Passe
N		E													
O		S													
♠ AR ♥ 1097652 ♦ D4 ♣ AR3															
Entame : Dame de Trèfle.															

Pour gagner son contrat, Sud ne doit concéder que deux atouts et l'As de Carreau. Or les adversaires sont en train d'affranchir une levée à Trèfle. Pour ne pas la perdre, le déclarant doit chercher à défausser son 3 de Trèfle sur une autre couleur. Les Carreaux feront l'affaire à condition de les affranchir rapidement.

Sud prend l'entame de l'As de Trèfle et présente immédiatement la Dame de Carreau pour affranchir la couleur.

Si Ouest prend de l'As, il libère deux levées au mort, et permet la défausse d'une perdante.

Si Ouest attend le deuxième tour de Carreau pour prendre de l'As, vous le féliciterez chaudement, car c'est la seule façon de mettre le contrat en échec.

Score : 4♥ - 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (12.4)

Donne 12.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - Donne 24			
		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ RD 10 ♥ 9 8 3 2 ♦ R 3 2 ♣ D 9 5				
♠ 8 5 3 2 ♥ A 7 ♦ D V 1 0 8 ♣ 7 6 2	N O E S	♠ A 7 6 4 ♥ 6 4 ♦ 7 6 5 ♣ A 1 0 8 4	1 ♥ Passé 4 ♥	Passé 3 ♥ Passé	Passé Passé
♠ V 9 ♥ R D V 1 0 5 ♦ A 9 4 ♣ R V 3					
Entame : Dame de Carreau					

Hormis les trois As, Sud ne doit concéder aucune levée, en particulier au troisième tour de Carreau. Pour cela, il doit chercher à défausser un petit Carreau sur une couleur maîtresse ou rapidement affranchissable. Seuls les Piques vont procurer cette défausse, qui est urgente.

Sud prend l'entame de l'As de Carreau (non du Roi qu'il faut préserver pour communiquer au mort), et joue Pique jusqu'à ce que l'adversaire prenne de son As. Le retour Carreau est pris du Roi, et Sud joue le troisième Pique affranchi sur lequel il défausse son Carreau perdant. C'est à ce stade seulement qu'il pourra jouer atout en toute tranquillité.

Score : 4 ♥ = 420 NS