

Séance 18

LES DÉFAUSSES

Programme de la séance

- **Garder ses levées de longueur et ses levées d'honneurs**
- **Garder ses arrêts dans la longue adverse**

Première donne de la séance (18.1)

Donne 18.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 21			
	<p>♠ 9 4 3 ♥ V 9 5 ♦ V 2 ♣ R V 7 5 2</p> <p>♠ R V 7 6 2 ♥ 8 7 3 ♦ R D 1 0 9 ♣ 6</p> <p>♠ D 1 0 5 ♥ A 6 4 2 ♦ A 7 5 ♣ A D 4</p>	Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe	Passe	Passe
		.			

Entame : 6 de Pique.

La défense réalise les cinq premières levées de Pique sur lesquelles Nord, Est et Sud doivent défausser.

Laissez les enfants jouer la donne et observez les défausses d'Est.

Le déclarant gagne s'il réalise un Coeur, un Carreau et cinq Trèfles : sept levées en conservant cinq Trèfles au mort et trois dans sa main.

Score: 1SA = 90 NS

A la fin de la donne, demandez aux enfants de mettre les Trèfles sur la table.

Que devait faire le déclarant ? Garder tous les Trèfles du mort pour faire cinq levées, et garder tous les Trèfles de sa main pour communiquer en jouant d'abord les honneurs du côté court.

Le déclarant défausse en préservant aussi bien ses levées de longueur que ses levées d'honneurs.

Echangez maintenant le Valet et le 10 de Trèfle, et montrez que le déclarant ne dispose plus que de trois levées de Trèfle puisque le Valet est maître au quatrième tour de la couleur...sauf si Est a défaussé un Trèfle sur les Piques!

Remettez le Valet et le 10 de Trèfle à leur position initiale et échangez la Dame et le 6 de Trèfle; montrer que là encore Est ne doit pas défausser de Trèfle sous peine de donner deux levées au déclarant.

Demandez maintenant à Est ce qu'il avait défaussé sur les Piques.

En défense, on défausse en évitant de libérer des levées de longueur du déclarant.

Deuxième donne de la séance (18.2)

Donne 18.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 22			
	♠ A 8 4 ♥ R V ♦ V 6 2 ♣ A R D 7 4	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 1 0 9 ♥ 1 0 9 8 4 2 ♦ D 7 5 ♣ V 5	♣ V 7 6 2 ♥ 7 5 3 ♦ 8 3 ♣ 1 0 9 6 3	1SA Passe	Passe	6SA Passe	Passe
♠ D 5 3 ♥ A D 6 ♦ A R 1 0 9 4 ♣ 8 2					
Entame : 10 de Cœur.					

Le déclarant prend l'entame au mort et fait l'impasse à la Dame de Carreau qui rate ; il prend le retour Cœur et défile ses Carreaux.

Le déclarant doit garder au moins quatre Trèfles au mort pour espérer faire un Trèfle de longueur.

Est ne doit pas défausser de Trèfle pour faire chuter le contrat ! Le faire libérerait à coup sûr le 7 de Trèfle du mort. Dans l'obligation de conserver ses Trèfles, Est défausse donc des Piques «les yeux fermés».

Score : 6SA – 1 50 EO

Troisième donne de la séance (18.3)

Donne 18.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 23			
<p>♠ A RD 10 ♥ D 10 9 7 2 ♦ V 5 ♣ 10 9</p> <p>♠ V 4 2 ♥ 8 3 ♦ A R 7 4 ♣ D 6 4 3</p> <p>♠ 9 7 5 3 ♥ A R 5 ♦ D 8 2 ♣ A R 2</p>	<p>♠ 8 6 ♥ V 6 4 ♦ 1 0 9 6 3 ♣ V 8 7 5</p>	Sud 1SA Passe	Ouest Passe	Nord 3SA Passe	Est Passe
		Entame : As de Pique.			

Ouest réalise les quatre premières levées de Pique ;

- sur le troisième tour, son partenaire défausse : il doit garder quatre Carreaux et quatre Trèfles comme le mort, et se débarrasse donc d'un Cœur.
- sur le quatrième tour, le déclarant devrait défausser un Cœur pour garder toutes ses chances de faire une levée de longueur à Carreau ou à Trèfle ; Est l'imitera pour ne pas donner la neuvième levée !

Insistez sur le fait qu'Est sait qu'il est le seul à pouvoir empêcher le déclarant de réaliser le quatrième Carreau ou le quatrième Trèfle : l'ouvreur a décrit une main régulière ; il possède au moins deux Trèfles et deux Carreaux ; Ouest ne peut donc en avoir quatre.

Score : 3SA – 1 50 EO

Quatrième donne de la séance (18.4)

Donne 18.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 24			
<p>♠ 1 0 2 ♥ R D V 1 0 ♦ 1 0 7 6 ♣ 1 0 9 6 3</p> <p>♠ A RD 4 ♥ 9 3 2 ♦ A R D 3 ♣ 8 4</p> <p>♠ 8 7 5 ♥ 8 7 6 4 ♦ 9 5 ♣ A R 7 2</p>	<p>♠ V 9 6 3 ♥ A 5 ♦ V 8 4 2 ♣ D V 5</p>	Sud Passe 1♥ 1SA Passe	Ouest Passe Passe Passe Passe	Nord 1♦ 1♠ 3SA Passe	Est Passe Passe Passe
		Entame : Roi de Cœur.			

Le flanc réalise les quatre premières levées de Cœur si Est débloque bien son As à la première levée.

Est devra défausser deux fois. Pour garder les Piques et les Carreaux du mort, il faut qu'il se sépare du 5 et du Valet de Trèfle en espérant que son partenaire tiendra la couleur !

Score : 3SA - 1 50 EO