

# La Défausse Italienne

---

## Principe

- \* La défausse d'une **carte impaire** est un **appel** dans la couleur défaussée
- \* La défausse d'une **carte paire** est un **refus** de la couleur défaussée, doublé d'un appel de préférence :

- \* Un **écho de cartes paires** est un **appel**
- \* Un **écho de cartes impaires** est un **refus**

(On entend par écho, une grosse carte, suivie d'une petite)

## A la couleur

- \* Carte impaire appelle
- \* Carte paire refuse mais, en même temps :
  - Si elle est haute, appelle dans la plus chère des couleurs restant (celle d'atout exclue). Des hautes cartes, telles le 10 et le 8, peuvent cependant provenir d'un doubleton.
  - Si elle est basse, elle appelle dans la couleur la moins chère des couleurs restant (celle d'atout exclue)

## A Sans Atout

En principe, la signification des cartes fournies peut se résumer :

- \* Carte impaire encourage la continuation
- \* Carte impaire haute refuse la continuation et la moins chère des couleurs restantes
- \* Carte basse refuse la continuation et la plus chère des couleurs restantes

Il n'y a aucun problème en cas de défausse. L'on dispose de 3 couleurs ou faire le choix la plus opportun. Le refus d'une couleur laisse au partenaire le choix entre les deux autres couleurs. Il sera bon ou mauvais en fonction des facultés déductives des joueurs et à leur capacité d'analyser toutes les informations exploitables que les enchères, les cartes jouées et les cartes visibles au mort permettent d'assembler.

Pourquoi « en principe » ? Parce que la première carte fournie par le partenaire peut n'avoir qu'un caractère tout relatif. S'il n'a que des cartes paires ou impaires, il ne peut pas faire autrement. Ce n'est qu'au tour suivant qu'il confirmera ou infirmera son refus ou son appel. La situation peut être facilement éclaircie :