Plan de jeu du déclarant à Sans Atout

LA COURSE DE VITESSE À SANS ATOUT

Les principes

À SA le déclarant engage une course de vitesse avec la défense pour **affranchir ses couleurs**.

La défense bénéficie d’un avantage énorme: **l’entame**

Une fois la carte d’entame posée, pour rattraper son retard, le déclarant doit faire un plan de jeu minutieux.

En tenant compte de **toutes les informations disponibles** (ses cartes, celles du mort, enchères éventuelles de la défense, couleur et niveau de l’entame) et en s’appuyant sur un peu de **méthode**

Les principes

La check-list du déclarant:

- Combien ai-je de levées de tête?
- Combien de levées manquantes? (à affranchir pour faire le contrat)
- De combien de temps je dispose? (nb d'arrêts avant affranchissement de la couleur de la défense)
- Dans quelle(s) couleur(s) vais-je trouver les levées manquantes?

Le problème du temps

A: Lorsque vous aurez pris la couleur d'entame combien de fois arrêtez vous encore la couleur de l'adversaire? (0 fois, 1 fois 2 fois?)

B: Combien de fois faut il lâcher la main pour effectuer les levées manquantes?

La règle

La réponse du A doit être supérieure ou égale à celle du grand B (sinon la défense défilera sans doute sa couleur avant vous la vôtre et pourrait bien être fatal)

Si vous n'avez pas le temps d'affranchir alors essayez d'autres méthodes

- Impasse
- Contretemps
- Erreurs adverses ! Plus aléatoires

Mais qui n'essaye rien n'a rien

Les communications

Attention aux communications vers la longue à affranchir, 2 techniques

A) **Préservation des rentrées vers la longue à affranchir** lorsque vous avez le choix: il arrive fréquemment que vous ayez Ax et Rx dans la couleur d'entame dans ce cas prenez de la main qui n'a pas la longue…

B**) Coup à blanc**: si vous n'avez que des communications directes vers la longue à affranchir et que son affranchissement nécessite de perdre une levée, perdez la rapidement avec un coup à blanc pour préserver les communications directes. Cette technique permet aussi de vérifier la répartition d'une couleur sans en perdre le contrôle.

Exple avec Rxx et Axxx, il serait idiot de jouer As Roi et en rejouant d'affranchir 2 levées pour la défense en cas de répartition inégale. Un coup à blanc vous permet de déceler cette répartition défavorable lors de la 3ème levée et peut être de développer un plan B

Laisser passer et règle des 7

Le laisser passer est une technique essentielle lorsque l'un des adversaires va posséder une longue affranchie, pour que son partenaire ne puisse lui donner la main.

Lorsque vous ne possédez qu'un seul arrêt dans la couleur d'entame et que vous n'envisagez de lâcher la main qu'une fois et une seule.

Déduisez de 7 le nombre de cartes que vous possédez dans votre ligne à cette couleur, vous saurez combien de fois il faut laisser passer.

Exples: vous avez un petit doubleton au mort et un AS 3ème en main. Vous devez laisser passer (7-5=) 2 fois. Ce serait la même chose avec l'As 4ème face à un singleton.

Inversement, un AS 4ème face à une coupe ne doit être joué qu'au 4ème tour (après avoir laissé passé (7-4=) 3 fois

En effet dans les premiers cas la répartition dangereuse est un 5 3 chez vos adversaires. S'il sont 4-4, vous n'auriez rien pu faire pour couper les communications directes et il leur faut dans ce cas 2 autres levées que dans la couleur d'entame pour faire chuter 3 sans atout.

L’adversaire dangereux

Souvent les enchères ou l’entame vous permettent d’identifier un adversaire dangereux:

Ce n’est pas toujours le détenteur de la longue entamée, mais ce peut être son partenaire:

* si celui-ci en rejouant l’entame vous fait sauter un second arrêt pris en fourchette!

* si vous êtes percé dans une autre couleur avec par exemple un Roi second qui pourrait être

Si vous devez faire une impasse, faites là dans le bon sens! Ne remettez pas en main l’adversaire dangereux

PRATIQUE 1 Sud Donneur

Enchères

N	E	S	O
		1 SA	-
2 ♣	-	2 ♦	-
3 SA	-	-	-

Entame: 6 ♠
pour Dame d' Est

♠	7	3		
♥	R	10	9	4
♦	7	5	3	
♣	A	D	V	5

N

O **E**

S

♠	R	4		
♥	A	D	V	
♦	R	D	V	10 8
♣	8	7	3	

Check-list

Levées de tête 6 (1+4+0+1)

Levée(s) manquante(s) 3 (9-3)

De combien de temps je dispose A=0

Couleur(s) pour levée(s) manquante(s) ♦ ou ♣

♦ peut fournir 3/4 levées mais nécessite de lâcher la main une fois B=1 sur laquelle sans doute perte de 1 ♦ et 4 ♠ minimum. Proba de gagner <1‰

(perte sauf si détenteur de A ♦ avait 1 seul ♠ mais alors son partenaire en aurait eu 8 et n'aurait pas passé, l'entame du 6 ♠ probable 4eme de la longue infirme aussi cette hypothèse…).

♣ peut fournir les 3 levées sans lâcher la main , si Roi en Ouest (50%) et répartition des trèfles 3-3 (36%) soit une ligne gagnante à 18%

PRATIQUE 2 Ouest donneur

Enchères			
O	N	E	S
1 ♦	1♠	1 SA	-
-	-		

Entame: 10 ♠

♠	6 5 4
♥	A D 10
♦	A R 9 7 5
♣	8 4

O

S N

E

♠	R 7 2
♥	R V 7
♦	4 3 2
♣	D V 7 6

Check-list

Levées de tête 6 (1+3+2+0)

Levée(s) manquante(s) 1

De combien de temps je dispose A=0

Couleur(s) pour levée(s) manquante(s) ♦ ou ♣

Si Nord a 6 cartes à P chute assurée. Toutefois les piques S 2 , N 5 probable car N n'a pas dit 2P, il a sans doute 5 P et au moins 9 points.

♦ affranchir les petits du mort mais entre temps perte de 4P+1K+ 2T soit 7 levées

♣ si on part 2 fois du mort on peut espérer faire la levée de la D ou V à 75% (honneurs partagés ou AR en Nord

PRATIQUE 3 Nord donneur

Enchères

S	O	N	E
		1 SA	-
3 SA	-	-	

Entame: 2 ♠

♠	6 4
♥	R 10 4
♦	R 8 7 5 2
♣	A 10 6

S

E O

N

♠	A 10 8
♥	D 3 2
♦	A 4 3
♣	R D V 9

Check-list

Levées de tête 7 (1+0+2+4)

Levée(s) manquante(s) 2 (9-7)

De combien de temps je dispose A=0

Couleur(s) pour levée(s) manquante(s) ♦ ou ♥

Mais bonne nouvelle les piques sont 4-4 (entame du 2 P)

♦ affranchir les carreaux avec un coup à blanc? Mais perte de 1K+3P et 1C soit 5 levées

♥ partir de Nord, petit pour le 10 impasse au valet (proba 50%) permet de trouver 2 levées à C

PRATIQUE 4 OUEST Donneur

Enchères

E	S	O	N
		1 SA	-
2T	-	2K	-
3SA			

Entame: 5 ♥

♠	8	7	4	3
♥	4	3		
♦	A	D	5	
♣	R	10	8	7

E

N **S**

O

♠	A	R	6	
♥	A	10	8	
♦	R	9	3	
♣	D	V	9	6

Check-list

Levées de tête 6 (2+1+3+0)

Levée(s) manquante(s) 3 (9-6)

De combien de temps je dispose A=0 (une fois l'As tombé)

Couleur(s) pour levée(s) manquante(s) ♣

Perte des cœurs (pas grave si 4 -4) il ne font que 4 levées. Pour augmenter ses chances il faut jouer la règle des 5: laisser passer 2 fois ainsi même en cas de répartition 5 3 si l'As de T est dans la main qui n'avait que 3 T la communication directe à cœur sera coupée, et le contrat aussi fait.