

LE JEU DE LA CARTE A SANS ATOUT – 2017/18

RAPPELS : ouverture 1SA => 15/17H ; régulier ; sans 5 cartes à C ou à P.

Le répondant n'a pas C4 ou P4 (C4= 4 cartes à cœur) : 0 à 7H = passe

8H = 2 SA

9H et plus = 3 SA

Le répondant a C4 et/ou P4 : 0 à 7H = passe

A partir de 8H = 2T Stayman

Le répondant a C5 ou P5 : à partir de 0H il dit 2K => C5 ou 2C => P5 (Texas)

Se référer au tableau page 15 pour voir tous les cas possibles.

LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT : VU PAR L'ATTAQUE.

1)compter les levées CERTAINES après avoir vu la carte d'entame.

2)identifier et compter les levées potentielles supplémentaires

-affranchissement de longueur :

Ex : A xxxx (As et 4 petites cartes en Nord)

R XX (Roi et 2 petites cartes en Sud)

Après avoir encaissé A et R puis « donné » une levée aux adversaires les 2 dernières petites cartes pourront être « encaissées » si on peut rendre la main à Nord. Total 4 levées dont 2 d'honneurs et 2 de longueur.

-impasses, y compris les double-impasses :

Ex : V X x (X= le 10) en N (le mort)

xxx en Ouest

Rxx en Est

ADxx en Sud.

Sud joue le V de Nord, si Est met le R Sud met l'as, si non Sud met une petite carte, de cette façon Sud va capturer le R s'il est en Est et faire 4 levées dans cette couleur. Evidemment si le R est en Ouest l'impasse ne marche pas et Sud ne fera que 3 levées dans la couleur. La probabilité de réussite d'une impasse est de 50%.

Ex : double impasse

V X x

Dxx

Rx

A 9xx

Sud joue le V de N, si le R ou la D apparaissent en Ouest il prend de l'A, si non il met une petite carte. De cette façon si le R ou la D ou les 2 sont en Ouest (75% des cas) Sud ne perdra qu'une levée dans la couleur, ce n'est que si R et D plus une petite carte sont en Est (moins de 25% des cas) que Sud perdra 2 levées dans la couleur.

3) Notion d'adversaire dangereux : c'est l'adversaire qui, si on lui rend la main, fera chuter le contrat.

							10	5						
						D	7	5						
						R	8	6	2					
R	V	9	3	2		A	10	6	4		D	7	4	
	V	8	3							10	9	6	4	
	D	9								V	10	7	3	
	8	5	2			A	8	6		D	7			
						A	R	2						
						A	5	4						
						R	V	9	3					

Sud joue 3SA. Entame : 3 de P. Levées certaines = $1P+3C+2K+2T = 8$. Il manque une levée. Où la trouver : à T en faisant l'impasse à la dame (qui peut être en E ou en O). Sud à un seul arrêt à P, si l'impasse loupe il va perdre des levées à P et la D de T. Analysons la situation des cartes à P. S en a 3, N en a 2. O plus E en ont donc 8 qui le plus souvent seront soit 4 dans chaque main, soit 5 dans une main et 3 dans l'autre. O a joué P il en a donc 4 ou 5 (et E en a 4 ou 3). Si le partage est 4 – 4 Sud perdra, si l'impasse à la D de T loupe, 3 levées à P et la D de T, 4 levées, il fait son contrat. En revanche en cas de partage 5 – 3 il perdra 4P et DT soit 5 levées donc 1 de chute !

La parade s'appelle **LE LAISSE PASSER**. Sur le 3 de P, S met le 5 de N, E met la D et Sud ne prend pas, il laisse passer. E rejoue P, le 7 que S ne prend pas non plus (il met le 8 qu'O prend du V). O continue la couleur cette fois S doit prendre de l'A. Sud sait que les P sont soit 4 – 4, E et O en ont encore chacun 1 mais ce n'est pas un problème ou ils sont 5 – 3, O en a encore 2, c'est **l'ADVERSAIRE DANGEREUX**, il faut absolument éviter de lui donner la main. L'impasse T qu'il faut maintenant tenter doit se faire de S vers N : si la D est en O il ne peut prendre la main et si elle est en E Est fera la levée mais il n'a plus de P pour renvoyer la main à O, le contrat est gagné. Si l'impasse était tentée de N vers S et si la D est en O le contrat est perdu !

Le laisser passer permet de couper les communications entre les 2 mains et ensuite d'orienter les impasses.

LE PLAN DE JEU A SANS ATOUT (Suite). VU PAR LA DEFENSE

L'OBJECTIF DE LA DEFENSE : faire chuter le contrat (d'au moins 1 levée)

Les levées de la défense vont venir des honneurs et des longueurs. Il faut affranchir des cartes non maîtresses dans les couleurs longues en préservant les reprises de main pour justement reprendre la main et réaliser ces levées lorsqu'elles sont affranchies.

L'AFFRANCHISSEMENT EST UNE COURSE DE VITESSE, LA DEFENSE ET L'ATTAQUE CHERCHENT TOUTES DEUX A AFFRANCHIR LEUR COULEUR. A cet effet le choix de la carte d'entame est très important. Le joueur à l'entame jouera :

- a) La 4^{ème} carte de sa couleur longue (4^{ème} en partant de la plus forte). Ex le 4 dans R X 9 4, ou le 6 dans R X 9 6 3 2. Ceci afin d'affranchir une ou plusieurs cartes de longueur. Il faut souvent jouer plusieurs fois cette couleur pour que des cartes soient affranchies.
- b) Une tête de séquence : la plus forte carte dans une séquence d'au moins 3 cartes qui se suivent. Ex DVXx, on jouera la D. La séquence doit commencer au moins par un X (10). Ex X 9 8 4 mais 9 8 7 4 ne constitue pas une séquence intéressante.
- c) PAIR/IMPAIR pour le partenaire. Si le partenaire a fait une enchère dans une couleur il faut entamer dans cette couleur en donnant une indication sur le nombre de cartes que l'on détient dans cette couleur. Pour cela si on a un nombre impair – 1, 3, 5, ... – on joue la plus petite, au tour suivant dans cette couleur la carte jouée sera d'un rang plus élevé ce qui confirme un nombre impair de cartes. Si on détient un nombre pair on entame de la 2^{ème} ou 3^{ème} en partant de la plus faible, au tour suivant on fournira une carte plus petite ce qui confirme un nombre pair.
- d) TOP OF NOTHING : si aucune des 3 possibilités ne s'applique on joue la carte la plus élevée dans une couleur dans laquelle on ne détient rien de réellement intéressant. Ex le 8 de 8 7 3 ou de 8 7 3 2

En cas de plusieurs possibilité (a+b+c) on choisira celle qui semble la plus prometteuse.

1^{er} exemple de la course à l'affranchissement : Sud joue 3SA

A43/ R 8/ DV987/ DV2 en Nord qui est le mort (P /C/K/T dans l'ordre)

D62/ A3/ X54/ ARX73 en Sud.

Entame : 6 de C

Levées certaines : 1P+2C+0K+5T = 8, manque 1

Levées possibles : K : 3 levées après avoir fait tomber A et R

P : 1 levée avec la D en jouant petit en N vers S, si le roi est en E la D apportera une levée.

Problème : à K il faut donner 2 fois la main pour faire tomber A et R, les adversaires auront affranchi leur C et le contrat est chuté dans 100% des cas. A P il ne faut donner la main qu'une fois, le R est en E dans 50% des cas, c'est donc cette solution qu'il faut choisir.

2^{ème} exemple : Sud joue 3SA, entame P.

64/ RX4/ R8752/ AX6 en N et AX8/ D32/ A43/RDV9 en S.

Levées certaines : $1P+0C+2K+4T= 7$

Levées potentielles : K 1 ou 2 de longueur suivant que les K sont 3/2 ou 4/1 en Est/Ouest.

C 2 Levées si le V est en O, la position de l'as est sans importance.

Problème : avec 1 seul arrêt à P la défense va réaliser 3 levées à P plus A cœur dès que l'on donne la main. Si S donne en plus 1K le contrat est chuté dans 100% des cas. En jouant sur les C il ne donne pas de levées à K et gagne son contrat si le valet est en O, donc gagne dans 50% des cas. Dans cet exemple S prend l'entame de l'A puis joue petit C vers RX4, si O met le V N met le R, si le V n'apparaît pas N met le X.

3^{ème} exemple. HYPOTHESE DE NECESSITE. Sud joue 3SA, entame P

Nord : 73/ RX94/ 753/ADV5 Sud : R4/ ADV/ RDVX8/ 973.

Levées certaines : $1P+4C+0K+1T= 6$, manque 3 levées.

Levées potentielles : K = 4 après avoir fait tomber l'as.

T = 2 (en plus de l'A) en faisant l'impasse au R, plus encore une de longueur si les T sont répartis 3/3.

Problème : un seul arrêt P, en rendant la main à K à la défense celle-ci encaissera au moins 4P donc le contrat est chuté. La seule possibilité de réussir le contrat est que les T soient 3/3 avec le R en Ouest, cela s'appelle une hypothèse de nécessité. Même si la probabilité est faible il faut tenter cette hypothèse de nécessité puisque si non la chute est certaine. A remarquer que dans le 2^{ème} exemple la position du V de C était aussi une hypothèse de nécessité.

LE COUP A BLANC :

Utilisé pour affranchir une longueur sans en perdre le contrôle. Consiste à jouer une petite carte de chacune des 2 mains bien que l'on possède des cartes maîtresses dans cette couleur.

Ex : Nord Rxx ; Sud Axxxx. Sud joue une petite(x) et quelle que soit la carte de Ouest met également une petite de Nord. Par la suite Sud jouera le R de N puis x vers son A en espérant que la couleur est répartie 3/2 entre E et O et que donc après l'A il peut encaisser ses 2 petites cartes restantes.

REGLE DE 7 ET DE 11 :

REGLE DES 7 :

Permet au joueur qui joue le contrat à SA de savoir combien de fois il doit laisser passer l'entame dans une couleur. Il faut calculer la différence entre 7 et le nombre de cartes détenues dans la couleur en comptant ses propres cartes et celles du mort. Le nombre trouvé est le nombre de fois qu'il faut laisser passer. Cette règle ne s'applique pas au camp de la défense.

Ex Sud joue 2SA. Entame le 5 de T. Sud détient 3 cartes, il y a 2T au mort. $3+2=5$, il faut laisser passer T 2 fois.

REGLE DE 11 :

Permet au joueur qui joue le contrat de savoir où se trouvent les cartes importantes dans la couleur d'entame. La différence entre 11 et la hauteur de la carte d'entame donne le nombre de cartes supérieures à l'entame qui se trouvent dans les 3 mains autres que celle de l'entameur, ceci à condition que l'entame soit une « 4^{ème} meilleure » ce qui est la (grande) majorité des cas. Puisque l'on voit ses propres cartes et celles du mort, les cartes non vues sont dans la main de l'autre adversaire.

Ex S joue 3SA. Entame par Ouest du 6C. Il y a $11 - 6 = 5$ cartes supérieures au 5, elles sont réparties entre les 3 autres mains. Chaque joueur voit 2 mains : la sienne et le mort, il peut donc déduire le nombre de cartes supérieures au 5 détenues par la main adverse.

Si le mort possède 9 et 2 à C et que le déclarant possède D, X(le 10), 8 Le déclarant peut conclure qu'Est n'a qu'une carte sup au 6. De même Est n'ayant qu'une carte sup au 6, E peut conclure que Sud en possède 3.