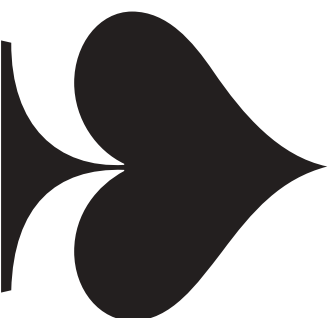


Pour bien jouer en flanc à Sans-Atout, il faut considérer les deux aspects différents de la défense : la stratégie et la tactique. Bien que son étude soit un peu plus complexe, il faut commencer par la première.

Il existe trois types de flanc :

- 1 : ACTIF
- 2 : PASSIF
- 3 : NEGATIF

le JEU de la CARTE en DEFENSE



Dans le premier, la défense prend des risques : elle essaie d'**affranchir** suffisamment de levées pour faire chuter l'adversaire, le plus vite possible, dans la couleur d'entame ou **dans une autre**. C'est le cas le plus fréquent, surtout en duplicate.

Dans le second, au contraire, la défense recherche la **neutralité** : elle ne propose pas (ou plus) de levées rapides, mais pense que le déclarant non plus. Du coup, elle le laisse tranquille et ne prend pas le risque de manœuvrer des couleurs trouées (les fameuses « passoirs ») à la place de l'adversaire. On est souvent dans cette situation lorsque « c'est fermé », ou en tournoi par paires, discipline où il ne fait pas bon livrer indûment une surlevée.

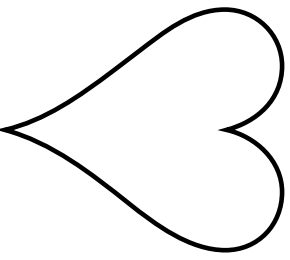
Dans le troisième, la défense ne cherche plus à réaliser ses propres levées, mais à **empêcher le déclarant de réaliser les siennes**, en s'attaquant à ses communications, de façon à « isoler » la main adverse comportant une longueur à affranchir.

Choisir entre ces trois stratégies n'est pas toujours évident. Pour se donner les meilleures chances d'y parvenir, un bon défenseur doit absolument faire le point dès le début du coup, et en particulier :

- 1 : Compter les points du mort
- 2 : Analyser la situation de la couleur d'entame
- 3 : Compter le nombre de levées du déclarant et de la défense

Cours n° 10 :

Stratégie à Sans-Atout (1)



Marc Kerlero

Nous avons déjà étudié le n° 1.

Le n° 2 ne pose généralement pas d'autre problème que de penser à se poser la question !

Le n° 3 est parfois plus délicat, car en tout début de coup, la vue du mort ne sera pas toujours suffisante pour opérer un compte précis. Heureusement, **les enchères et la façon de jouer adverse** seront souvent d'excellents repères.

En dernier ressort, le défenseur pourra aussi procéder à des **hypothèses**, du genre :

- *Si mon partenaire a le Roi de Carreau, le coup chutera toujours ... c'est donc le déclarant qui l'a.*

- *Si l'adversaire a l'As de Trèfle, je ne peux rien faire ... c'est donc mon partenaire qui l'a.*

Si un défenseur arrive alors à la conclusion que le déclarant va gagner si on le laisse tranquille, mais qu'on ne peut pas l'empêcher de «matérialiser» ses levées potentielles, au moyen d'un flanc « négatif », il faudra donc choisir un flanc « actif ». Le plus souvent, il faudra insister dans la couleur d'entame, mais parfois, il faudra savoir en jouer une autre, tout de suite ou après avoir fait une ou deux levées dans la couleur entamée.

On parle alors de **switch**.

Un défenseur est donc amené à «switcher» dans deux cas :

- 1) Parce que la couleur d'entame
 - est inaffranchissable,
 - est affranchissable trop lentement,
 - ne procurera pas suffisamment de levées à la défense.
- 2) Parce que la couleur d'entame est bonne, mais doit être jouée par l'autre défenseur.

Pour que le partenaire puisse faire la différence, le «switcheur» utilisera une signalisation basée sur le «**petit prometteur**» :

sa plus petite carte (ou un honneur) si la couleur du switch l'intéresse.

Examinons tout ceci, au moyen d'exemples vécus :

♠ 10 8	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V 10 9 4	1SA	-	2♣	-
♦ R 10 2	2♦	-	3SA	Fin
♣ R D 6 2				

♠ V 7 4	Entame : 6♠
♥ A 6 3	
♦ 8 7 5 4	
♣ V 9 3	



Le Valet de Pique d'Est est pris du Roi de Sud, qui joue Trèfle pour le mort et Valet de Cœur : Est fournit machinalement un petit, pensant que l'adversaire est en train de rater l'impasse à la Dame ... mais le Valet de Cœur fait la levée et Sud encaisse alors ses Trèfles et ses Carreaux : juste fait, alors que si Est avait plongé de l'As de Cœur pour jouer Pique, Ouest aurait encaissé la chute.

Que s'est-il passé ?

Est s'est fait prendre de vitesse et a omis de procéder avec méthode. Avant de retourner son Valet de Pique, laissant Sud jouer pour la seconde levée, il lui fallait faire le point :

1) les points du mort : $9 + 6 = 15$. $40 - 15 = 25$. 15-18 en Sud, 7-10 en Ouest.

2) la couleur d'entame : il n'y a que trois cartes à Pique supérieures au 6 encore visibles (As, Dame et 9), qui sont donc toutes trois en Ouest (quatrième meilleure). Comme Sud a dénié une majeure quatrième, Ouest possédait donc As-Dame cinquièmes à Pique, soit de quoi faire chuter l'adversaire.


Sans même avoir besoin de passer au 3) (les levées du déclarant), Est sait maintenant qu'il suffit de prendre la main pour battre le coup et il est devenu évident de plonger sur l'As de Cœur !


Est monte du Valet de Carreau et Sud prend de l'As.

- 1) **les points du mort** : $12 + 8 = 20$. $40 - 20 = 20$. $12-17$ en Sud, $3-8$ en Est.
- 2) **la couleur d'entame** : Est n'a ni le Roi de Carreau, ni le 10.
- 3) **le compte des levées** : quelques Trèfles et quelques Cœurs, plus deux Carreaux; soit largement de quoi gagner 3SA : comme on ne pourra pas faire tomber les reprises du mort pour empêcher l'exploitation des Trèfles, un flanc actif s'impose.


Cœur pour le mort et Dame de Trèfle laissée filer. Après toutes ses déductions, Ouest n'a aucun mal à prendre du Roi de Trèfle, pour contre-attaquer à Pique, en prenant soin de partir du 2 (petit prometteur), afin qu'Est ne confonde pas entre les deux situations suivantes :


<p>♠ 75 ♥ ARD ♦ 94 ♣ DV 10964</p>	<p>♠ AV 63 ♥ 10987 ♦ V62 ♣ 75</p>	<p>♠ D94 ♥ V643 ♦ ARR 10 ♣ A83</p>	<p>♠ 75 ♥ ARD ♦ 94 ♣ DV 10964</p>
<p>♠ 10842 ♥ 52 ♦ A10853 ♣ R2</p>	<p>♠ AV63 ♥ 10987 ♦ V62 ♣ 75</p>	<p>♠ D94 ♥ V643 ♦ ARR 10 ♣ A83</p>	<p>♠ AV63 ♥ 10987 ♦ V62 ♣ 75</p>





Est doit prendre de l'As de Pique et en rejouer.





Est doit prendre de l'As de Pique et repartir à Carreau !


<p>♠ 105 ♥ AV3 ♦ A10964 ♣ RD10</p>	<p>♠ D9762 ♥ 1098 ♦ 82 ♣ V64</p>	<p>♠ AV3 ♥ A10964 ♣ RD10</p>	<p>Sud Ouest Nord Est 1♦ - 2SA - 3SA Fin</p>
	<p>Entame : 6♠</p>		


Est fait la première levée du Roi de Pique et insiste du Valet, Sud fournissant le 3 et le 4 ...

- 1) **les points du mort** : $14 + 3 = 17$. $40 - 17 = 23$. $10-12$ en Sud, $11-13$ en Est.
- 2) **la couleur d'entame** : Est n'a pas l'As de Pique, mais Sud n'a pas quatre Piques. On a donc Roi-Valet troisièmes en Est, l'As troisième en Sud.
- 3) **le compte des levées** : avec au moins sept cartes mineures, Sud devrait pouvoir libérer assez facilement les Carreaux ou les Trèfles. C'est l'heure d'un flanc actif ! Or, les Piques viennent d'être anesthésiés par le double laisser passer adverse ... Avec 1098 à Cœur, il n'y a aucun risque de tomber dans une passoire adverse, mais de bonnes chances de libérer la couleur d'Est (qui en a au moins quatre, si l'on en croit les enchères de Sud). Ouest doit donc prendre le Valet de Pique de sa Dame et switcher du 10 de Cœur.

Un diagramme possible :

<p>♠ 105 ♥ AV3 ♦ A10964 ♣ RD10</p>	<p>♠ D9762 ♥ 1098 ♦ 82 ♣ V64</p>	<p>♠ AV3 ♥ A10964 ♣ RD10</p>	<p>♠ RV8 ♥ RD42 ♦ R73 ♣ 852</p>
--	--	--------------------------------------	---





♠ 8 5 3	♠ 8 5 3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A 10 5	♥ A 10 5			1♣	-
♦ A R 5	♦ A R 5	3SA	Fin		
♣ D 9 8 2	♣ D 9 8 2				

♠ RV 9 2
 ♥ V 4 2
 ♦ V 7 2
 ♣ 10 7 6



Entame : 2♠

Est prend de l'As de Pique et repart du 7, pour le 10 de Sud.
 Ouest prend du Valet ...

- 1) **les points du mort** : 13 + 6 = 19, 40 - 19 = 21. 12-15 en Sud, 6-9 en Est.
- 2) **la couleur d'entame** : Est n'a pas la Dame de Pique, mais Sud n'a pas quatre Piques. On a donc As troisième en Est, Dame-10 troisièmes en Sud.
- 3) **le compte des levées** : quatre Piques pour la défense ... ?? pour le déclarant.

Sur le treizième Pique, le mort jette un Trèfle, Est le 4 de Carreau et Sud un petit Cœur ...

C'est «fermé», il n'y a de levées évidentes pour aucun camp ... c'est l'heure du flanc passif. Ouest doit essayer de trouver le retour le moins compromettant :

- **Cœur ?** Dangereux si Sud possède Roi-9, car il ferait alors trois levées dans la couleur, au lieu de deux.

- **Trèfle ?** En dépit de la défausse du mort, il s'agit de la seule couleur «exploitable» adverse et jouer sous le 10 serait catastrophique avec le Roi en Est et As-Valet en Sud.

- **Carreau ?** Est a «refusé» la couleur ? Raison de plus pour en jouer !!!
 D'abord, le malheureux n'a rien refusé du tout ! Il a cherché une carte inutile dans son jeu et il l'a trouvée, alors il l'a défaussée !!
 Le déclarant est donc très probablement «plein» à Carreau (Dame quatrième) et en jouer ne peut pas lui faciliter la tâche (il est assez grand pour faire quatre levées tout seul).

♠ 8 5 3	♠ 8 5 3
♥ A 10 5	♥ A 10 5
♦ A R 5	♦ A R 5
♣ D 9 8 2	♣ D 9 8 2

♠ RV 9 2
 ♥ V 4 2
 ♦ V 7 2
 ♣ 10 7 6



♠ A 7 4
 ♥ D 8 7 6
 ♦ 9 6 4
 ♣ R 5 3

♠ D 10 6
 ♥ R 9 3
 ♦ D 10 8 3
 ♣ AV 4

Tous les retours d'Ouest
 «filent la neuvième»,
 sauf Carreau.

Les flancs «négatifs» sont souvent les plus spectaculaires :

♠ 7 4 2
 ♥ 6 4 3
 ♦ AV 10 9 8
 ♣ A 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	3SA	Fin

♠ V 9 6 5
 ♥ R 7
 ♦ R 7 3
 ♣ RV 5 4



Entame : D♥

Est monte du Roi de Cœur en troisième, pour éviter un blocage, et Sud four-nit le 2 ...

1) **les points du mort** : 9 + 11 = 20, 40 - 20 = 20. 15-18 en Sud, 2-5 en Ouest (qui vient de promettre 3 points à Cœur).

2) **la couleur d'entame** : Ouest n'a pas As-Dame-Valet (7 points H), et Sud a laissé passer avec l'As. Le compte est inconnu.

3) **le compte des levées** : le mort peut apporter quatre Carreaux et un Trèfle. Ouest n'ayant pas de gros honneur à côté de ses 3 points à Cœur, la main de Sud procurera le reste.

Le problème, c'est que les Cœurs sont inexploitable, faute de reprise en Ouest : la défense ne pouvant libérer suffisamment de levées, elle doit tenter d'empêcher Sud de faire les siennes :

1) éliminer la reprise du mort : à la deuxième levée, Est joue le Roi de Trèfle ! (coup dit de «Merrimac»).

2) Est doit se préparer à laisser passer, si Sud présente la Dame de Carreau.
 Si c'est Ouest qui l'a, il ne manquera pas d'**intercaler en second** !

Votre triomphe :

♠ 83	♠ 742	♠ V965
♥ DV1085	♥ 643	♥ R7
♦ D42	♦ AV1098	♦ R73
♣ 1086	♣ A2	♣ RV54

♠ ARD10	♠ 83	♠ V965
♥ A92	♥ DV1085	♥ R7
♦ 65	♦ D42	♦ R73
♣ D973	♣ 1086	♣ RV54

Donne 1
 ♠ 64
 ♥ R83
 ♦ AR7653
 ♣ AR

♠ R10752
 ♥ DV2
 ♦ DV10
 ♣ 65



♠ V93
 ♥ A1076
 ♦ 98
 ♣ D1073

♠ AD8
 ♥ 954
 ♦ 42
 ♣ V9842

donneur : Nord
vulnérabilité : Personne

Une séquence optimiste :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	3SA	1♦
			Fin

Stratégie à Sans-Atout

Entame : 5♠

Par : 3SA -1

3SA : optimiste, mais pas déraisonnable. Après la réponse d'1SA, on amènera souvent six levées de Carreau (plus deux levées de Trèfle).

Est monte du Valet de Pique, que Sud prend de la Dame.
 Carreau à blanc, pour Ouest.


1) le compte des points : 17 + 9 = 26 - 40 = 14. 6-10 en Sud, 4-8 en Est.

2) la couleur d'entame : As-Dame de Pique en Sud

3) le compte des levées : 5 Carreaux, 2 Piques et 2 Trèfles : il y a urgence !

Une seule couleur peut procurer la chute, Cœur.

Plutôt que d'affranchir ses Piques, Ouest doit tenter sa chance à Cœur, en partant bien sûr de la Dame, pour promettre théoriquement le Valet et ne pas bloquer la couleur.

Donne	♠ R D 10 6 ♥ D 8 4 3 ♦ A 7 5 ♣ 10 4	donneur : Est vulnérabilité : Nord-Sud																
2		Une séquence banale :																
♠ 8 7 3 ♥ AV 9 ♦ D 10 6 2 ♣ A 8 3		♠ V 5 4 ♥ 7 6 5 2 ♦ 8 4 ♣ DV 6 2																
	♠ A 9 2 ♥ R 10 ♦ RV 9 3 ♣ R 9 7 5	<table border="0"> <tr> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♦</td> <td>-</td> <td>1♥</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2SA</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td>Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♦	-	1♥	-	1SA	-	2SA	-	3SA	Fin		
Sud	Ouest	Nord	Est															
1♦	-	1♥	-															
1SA	-	2SA	-															
3SA	Fin																	
Stratégie à Sans-Atout	Entame : 8♠	Par : 3SA -1 / -2																

Sud ayant nommé les Carreaux, Ouest tente sa chance dans une couleur de trois cartes, Pique semblant moins « engagé » que Trèfle.


Rappel : à Sans-Atout, on entame de la plus grosse, dans trois petites cartes (Top of nothing).

Sud fait le 9 de Pique, ou capture le Valet de son As, puis joue Carreau pour l'As et Carreau pour son Valet. Ouest prend de la Dame ...

- 1) **le compte des points** : $11 + 11 = 22$ - $40 = 18$. 14-15 en Sud, 3-4 en Est.
- 2) **la couleur d'entame** : rien à espérer pour la défense.
- 3) **le compte des levées** : 4 à Pique, 2 à Carreau ... le reste ??

Pas de levées évidentes pour la défense, pas non plus pour le déclarant en nombre suffisant : flanc passif !

Même s'il n'a aucun espoir de ce côté-là, Ouest doit retourner Pique et laisser Sud se débrouiller ...

Donne	♠ R ♥ 8 4 2 ♦ DV 10 9 8 7 ♣ 10 8 5	donneur : Nord vulnérabilité : Est-Ouest												
3		Une séquence possible :												
♠ 8 4 3 ♥ DV 10 9 ♦ AR 5 ♣ 7 4 2		♠ D 10 7 5 ♥ 7 6 5 3 ♦ 6 ♣ RV 9 6												
	♠ AV 9 6 2 ♥ AR ♦ 5 4 2 ♣ AD 3	<table border="0"> <tr> <td>Sud</td> <td>Ouest</td> <td>Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>-</td> <td>2♦</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td>Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♠	-	2♦	-	3SA	Fin		
Sud	Ouest	Nord	Est											
1♠	-	2♦	-											
3SA	Fin													
Stratégie à Sans-Atout	Entame : D♥	Par : 3SA -2												

2♦ : après passe, l'enchère est non forcing et monte une belle couleur sixième. Ici, Nord est vraiment minimum ...

3SA : conclusion raisonnable (et non pas description d'une main régulière forte, comme sur une réponse de 2♦ forcing).

Est fournit le 6 de Cœur sur la Dame et Sud prend de l'As, avant de jouer Carreau.

- 1) **le compte des points** : $6 + 10 = 16$ - $40 = 24$. 14-20 en Sud, 4-10 en Est.
- 2) **la couleur d'entame** : quatre cartes en Est, mais Ouest n'est pas sûr de la place du Roi.
- 3) **le compte des levées** : incertain, mais Sud ne gagnera probablement pas sans les Carreaux.

Deux levées de Cœur et deux levées de Carreau ne battant pas 3SA, Ouest doit plutôt **anesthésier le mort**. Il prend le premier Carreau et joue **Pique**. Lorsque le mort rejouera Carreau, Ouest prendra si Est fournit un deuxième Carreau, mais laissera passer sinon : le mort est mort.

Donne
 4

♠ A D
 ♥ A 7 5
 ♦ DV 10 9 8
 ♣ A D 10

donneur : Ouest
vulnérabilité : Tous

Une séquence paisible :

♠ 10 4 2
 ♥ D 10 8 2
 ♦ A 6
 ♣ V 4 3 2



♠ 8 7 3
 ♥ RV 9
 ♦ 5 4 3 2
 ♣ R 7 6

	♠ RV 9 6 5			
Sud	Ouest	Nord	Est	
1SA	-	1♦	-	
		3SA	Fin	

Stratégie à Sans-Atout

Entame : 2♥

Par : 3SA -2

Passes en Est : il manque «plusieurs choses» pour intervenir à 1♠ ...

Quest entame du 2 de Cœur, pour le 5, le 3 et le 9, dans l'ordre. Sud joue Carreau ...

1) le compte des points : 19 + 7 = 26 - 40 = 14. 6-10 en Sud, 4-8 en Est.

2) la couleur d'entame : Trois petits en Est (pair-impair), Roi-Valet-9 en Sud.

3) le compte des levées : si Sud a le Roi de Carreau, le contrat est en glace (3 Cœurs, 4 Carreaux et 2 As, au bas mot). Le Roi de Carreau est donc en Est, par hypothèse de nécessité, mais Sud dispose tout de même, potentiellement, de 3 Carreaux, 3 Cœurs et 2 As. Comme il doit bien posséder un des deux Rois noirs pour justifier sa réponse, il va gagner si on le laisse tranquille.

- Si Est a le Roi de Trèfle (et Sud le Roi de Pique), la défense n'a aucun moyen honnête de se libérer cinq levées.

- Si Est a le Roi de Pique (et Sud le Roi de Trèfle), Ouest doit **plonger sur l'As de Carreau et jouer Pique** ...