

LE PLAN DE JEU A SANS-ATOUT (2)

Compléments du plan de jeu :

- Rappel : le plan de jeu est une étape obligatoire après l'entame, dès que le mort s'étaie.
- Lorsque les 3 étapes principales auront été effectuées (voir cours précédent), il convient de « figner » votre plan de jeu, en faisant attention aux communications nécessaires à vos manœuvres, et au « timing », qui conditionne souvent la réussite du contrat. Car si vous devez rendre la main – pour un affranchissement par exemple – n'oubliez pas qu'il faudra fatalement reprendre la main pour l'achever... Il faut donc combiner toutes ces préoccupations.

La gestion des communications :

- Il existe deux grands types de communications, pour naviguer d'une main à l'autre :
 - **Les communications internes**, à l'intérieur même de la couleur :
 - ▶ Ici, on monte au mort par le ♥R pour faire l'impasse à la ♥D.
 - **Les communications externes**, où l'on « remonte » par une autre couleur :
 - ▶ Ici, vous pourriez utiliser une remontée à l'♠A pour votre impasse ♥.
- Ce qui compte surtout, c'est de conserver un *nombre suffisant de communications* pour effectuer toutes les manœuvres prévues.

Diagramme de la main du mort (à gauche) :

| | |
|---|----------|
| ♠ | A 5 |
| ♥ | R 7 2 |
| ♦ | ♦ |
| ♣ | R 8 2 |
| ♥ | A V 10 3 |

Principe : Dès l'entame, prévoir les communications nécessaires aux manœuvres destinées à créer les levées manquantes.

Attention aux communications pour renouveler une impasse ou affranchir une couleur.

Le minutage ou « timing » :

Bien souvent, tout est en place pour gagner, mais les couleurs n'ont pas été jouées dans le bon ordre. De ce fait, une communication a pu « sauter » en raison d'une manœuvre (méchante) des adversaires, ou bien ceux-ci ont repris la main une fois de trop. Quelques fois, c'est l'adversaire du mauvais côté qui a pris la main, prêt à vous asséner le coup de grâce... Beaucoup de ces cas peuvent être anticipés et déjoués par un bon minutage (= « timing ») du coup, qu'il convient de prévoir au stade du plan de jeu.

- Contrat 3SA, après les enchères suivantes : 1SA-2♣-2♦-3SA.
 - Entame : Valet de ♠. Vous savez qu'il s'agit d'une « tête de séquence » de 3 cartes.
- Analysons le coup :
 - Levées de tête : 1 ♠, 0 ♥, 1 ♦, 4 ♣ = 6 levées.
 - Levées potentielles : 0 ♠, 0 ♦, 2 ♥ après affranchissement, 1 ♣ de longueur (avec les ♣ 4-2).
 - ▶ Il faut évidemment donc affranchir les ♥, sans quoi on ne pourra jamais gagner.
- Début du coup : On couvre le ♠ de la ♠D du mort (au cas où l'♠A serait à gauche, on aurait alors encore un « arrêt positionnel », grâce au ♠R). ♠D prise de l'♠A, Est rejoue ♠. Vous êtes en main.
- On doit maintenant affranchir les ♥, en jouant petit de la main de Sud vers les honneurs de Nord.
 - Mais Ouest va évidemment, en bon défenseur, vous laisser gagner la 1^{ère} levée de ♥, et ne prendre qu'au 2^{ème} tour de la couleur. Vous n'aurez alors plus de ♥ dans votre main pour votre communication interne avec le mort...
 - ▶ Votre seule chance réside dans la conservation à tout prix du ♣V, qui est votre seule remontée, externe cette fois.
 - Il faut donc préserver soigneusement le ♣V et affranchir les ♥ AVANT de jouer les ♣.
- Cette façon de choisir l'ordre des couleurs sans lequel le contrat est en péril s'appelle le TIMING.

Diagramme des mains des joueurs :

| | | |
|------------|-------------|-----------|
| | ♠ D 4 | |
| | ♥ R D V 2 | |
| | ♦ 9 8 7 5 3 | |
| | ♣ V 6 | |
| ♠ V 10 9 7 | | ♠ A 6 5 2 |
| ♥ A 10 8 5 | | ♥ 9 6 3 |
| ♦ R D 2 | | ♦ V 4 |
| ♣ 10 4 | | ♣ 9 8 7 2 |
| | ♠ R 8 3 | |
| | ♥ 7 4 | |
| | ♦ A 10 6 | |
| | ♣ A R D 5 3 | |

Principe : Un bon plan de jeu, outre le comptage des levées directes et potentielles, comporte le **planning des communications**, la **gestion des rendements de mains**, et le **choix de l'ordre des facteurs (couleurs) : c'est le TIMING.**