

# LE PLAN DE JEU A L'ATOUT

Rappel : le PLAN DE JEU est indispensable pour gagner un contrat, à SA ou à l'atout.

## Introduction :

- Comme à SA, on compte ses levées, on recherche les levées manquantes, on compte les levées adverses, on gère les communications et on prend soin du minutage.
- Le rôle de l'atout, toutefois, modifie les techniques à mettre en œuvre.

## Le compte des levées :

### Analyse de la couleur d'atout

- Ex. à D : Les honneurs équivalents permettront de créer 2 levées d'honneur.
  - Le partage 3-2, le plus fréquent, permettra 2 levées de longueur.
  - Donc, en tout, on compte 4 levées (très probables).

Diagramme de la distribution des cartes à l'atout (carreau) :

♥ R 5 2
♦
♥ D V 6 4 3

Principe : le compte des levées à l'atout tient compte de la distribution la plus probable.

### La fabrication de levées par la coupe :

- Attention, rappel : la coupe n'est productive que si elle est effectuée de la MAIN COURTE. Ici, la coupe d'un ♦ avec le ♠2 allonge les atouts.
- En revanche, si le déclarant coupe avec le ♠3 de sa main (la MAIN LONGUE), la levée est déjà comptée comme levée de longueur. Donc, inutile.
- Rappel : « Ouvrir la coupe » consiste, si la coupe n'est pas immédiate, à rendre la main par un coup à blanc. Evidemment, vous devez être en mesure de reprendre le contrôle.

Diagramme de la distribution des cartes à l'atout (carreau) montrant une coupe :

♠ R 5 2
♦ 4
♦
♠ A D 6 4 3
♦ A 10

Principe : le compte des levées à l'atout s'allonge uniquement par la COUPE DE LA MAIN COURTE.

### Le contrôle par la coupe :

- La coupe empêche l'adversaire de défiler toutes ses levées.
- On parle de CONTROLE par la coupe (évite de perdre, ici, une 3<sup>ème</sup> levée à ♥).
  - Bien entendu, cela ne rapporte rien au déclarant.

Diagramme de la distribution des cartes à l'atout (carreau) montrant un contrôle :

♠ R 5 2
♥ 8 6 4
♦
♠ A D 6 4 3
♥ 7 3

### Le retrait des atouts adverses :

Les atouts du défenseur sont moins nombreux. Priorité, donc, à leur retrait (rappel). Mais souvent :

### Différer le retrait : les cas sont nombreux

- Seulement en cas de manœuvres vitales pour le contrat. C'est un problème de MINUTAGE.
  - Par exemple, jouer atout de la bonne main, pour une impasse.
  - Par exemple, garder une communication pour aller chercher une (ou des) levée(s) affranchie(s).
  - Evidemment, il faut conserver des atouts de la main courte si l'on veut couper !
  - Défausser pour avancer son pouvoir de contrôle (réfléchissez à ce que cela veut dire...).

### Les tours de débarras :

- Ils précèdent les manœuvres prioritaires citées ci-dessus, pour limiter le risque de coupe adverse.
  - Ici, il faut, pour gagner 4♥, faire 6 levées d'atout.
    - ▶ On peut faire 2 tours d'atout, pour limiter les risques de surcoupe d'un petit ♠.
    - ▶ Remarque : on ne peut pas envisager de couper « gros » avec le Roi de ♥, sous peine d'affranchir le ♥9 des adversaires !

Diagramme de la distribution des cartes à l'atout (carreau) montrant des tours de débarras :

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