Désarmer la main dangereuse à Sans Atout

Quel est le problème ?

La Défense entame dans une couleur longue dans laquelle le Déclarant possède **2 arrêts.** Le Déclarant doit lâcher la main **2 fois** dans **2 couleurs** différentes pour affranchir les levées nécessaires à la réussite de son contrat. Par quelle couleur doit-il commencer ?

Quel est le danger ?

Pour répondre à la question précédente, il faut visualiser le danger.
L'entame ayant fait sauter le premier arrêt du Déclarant, le danger est que l'adversaire dangereux, celui qui possède la longue dans la couleur d'entame, prenne la main la seconde fois, au moment où le Déclarant n'a plus d'arrêts dans la couleur d'entame. En cas de répartition 5-3 (si le Déclarant a 5 cartes) ou 5-2 (si le Déclarant a 6 cartes) de la couleur d'entame, la Défense encaissera la chute…

Quelle est la solution ?

Donner la main en **premier à l'adversaire dangereux** et terminer par la couleur où l'adversaire non dangereux peut prendre la main. À ce moment du coup, ce dernier n'aura plus de cartes dans la couleur d'entame et s'il en possède encore, c'est que la couleur était répartie 4-4 ou 4-3 et le Déclarant fera son contrat. Il ne concèdera que deux plis dans la couleur d'entame ajoutés aux deux plis déjà concédés dans les deux couleurs où il a dû lâcher la main.

Dans quel ordre le Déclarant doit-il jouer les deux couleurs ?

- ⇨ Il doit commencer par affranchir des levées dans la couleur où l'adversaire dangereux peut prendre la main. Il faut le **désarmer en premier** et faire sauter sa reprise possible.
  Ce dernier, en main, rejouera la couleur d'entame (sinon, il n'y a plus de problème)
- ⇨ Il doit ensuite laisser passer une fois (en direct ou différé) pour couper les communications et terminer par la couleur où l'adversaire non dangereux peut prendre la main. Ce dernier n'aura plus de cartes dans la couleur dangereuse.

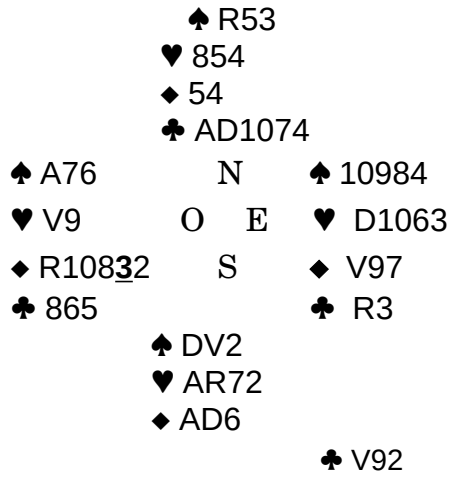
La difficulté est de résister aux automatismes et de ne pas se précipiter systématiquement sur la couleur la plus longue pour y créer des levées. Il faut se poser systématiquement la question, à qui puis-je lâcher sans danger

la main la seconde fois ; le « sans danger » étant ici synonyme de « plus de cartes dans la couleur dangereuse ».

Voyons cela à travers de l'exemple suivant :

Exemple
Sud joue 3SA. Entame 3 de Carreau. Est fournit le Valet et le Déclarant prend de la Dame.

Quel est votre plan de jeu ?



Examen de la couleur d'entame
EST, qui a fourni le Valet, n'a ni le 10 ni le Roi et l'entameur a R10xx (x) ; Est a au moins 3 Carreaux (règle des 11).
Compte des levées couleur par couleur
5 levées sûres après l'entame
Recherche des levées manquantes
2 couleurs peuvent procurer les levées manquantes, les Trèfles et les Piques.
Par quelle couleur commencer ? Si SUD commence par l'impasse Trèfle et qu'elle échoue, EST rejouera Carreau faisant sauter le dernier arrêt du Déclarant. Ce dernier affranchira ses Piques et si OUEST a l'As de Pique, il encaissera 3 levées de longueur et la chute. **Il faut donc lâcher la main à EST au moment où il n'a plus de Carreau**. La reprise d'EST étant à Trèfle, c'est cette couleur qu'il faut jouer en dernier et il faut affranchir les Piques en premier.

Déroulement du Coup
SUD prend le Valet de Carreau de la Dame et joue Pique. Si EST possède l'As de Pique , il prend et rejoue Carreau. SUD laisse passer une fois et EST n'a plus de Carreau quand il prend la main à Trèfle. Si OUEST possède l'As de Pique, il prend et rejoue Carreau. SUD laisse passer une fois et EST, plus tard, en main au Roi de Trèfle n'a plus de Carreau. Sud fait son contrat.