

L'affranchissement de la couleur secondaire du déclarant

Le sujet du jour !

♠ X X X X X => atout

♥ X X

♦ X X X X X => couleur secondaire

♣ X

Jouer atout ou pas ?

Élément de décision : les cartes affranchies dans la couleur secondaire sont-elles susceptibles d'être coupées ?

OUI => (tenter d'enlever les) atouts

NON => affranchir la couleur secondaire avant de jouer atout

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

♠ 8 6 4

♦ 5

♠ V 5

♦ V 9 3 2



♠ 10 9 3

♦ D 10 8

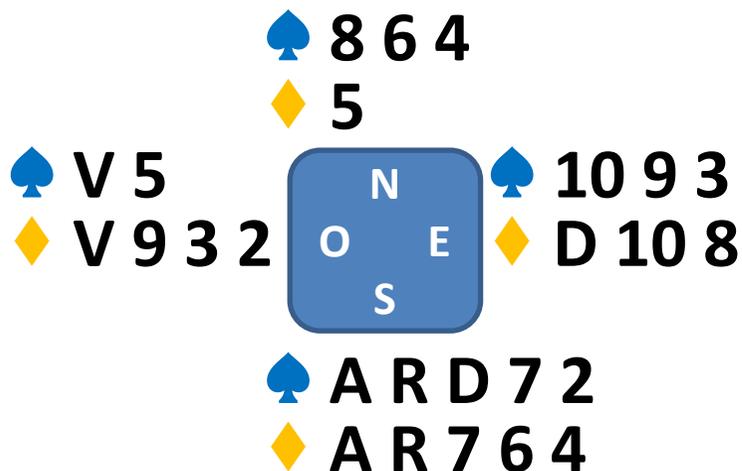
♠ A R D 7 2

♦ A R 7 6 4

Dans un contrat à SA, le déclarant pourra affranchir une levée de longueur à ♦ en concédant deux levées à la défense.

Dans un contrat à l'atout ♠, il pourra couper deux fois les ♦ avec des atouts de la main courte pour affranchir le cinquième sans concéder de levées à la défense.

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant



- Atout ♠. Le déclarant a besoin de couper deux fois les ♦. Il doit donc différer le retrait des atouts adverses.
- Pour affranchir les ♦, le résidu doit être réparti 4-3. Le joueur qui ne possède que trois ♦ sera en mesure de couper au quatrième tour de la couleur.
- Sud doit donc couper le **deuxième** et le **troisième** tour de la couleur (il n'encaisse qu'une seule levée avant de couper)

Prévoir une surcoupe éventuelle

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

Suivant le nombre de cartes qu'il possède dans la couleur à affranchir et la répartition la plus probable du résidu, le déclarant peut prévoir le moment où le flanc le plus court sera en mesure de surcouper.

Le déclarant possède six cartes dans la couleur à affranchir

♠ D 7 6 2
♦ 5



♠ A R V 9 5
♦ A 8 7 4 3

- La répartition la plus probable du résidu est 4-3
- Pour affranchir une levée, il faudra couper trois fois après avoir tiré l'As
- Le risque de surcoupe se produira au quatrième tour
- Le déclarant doit donc prévoir de couper le deuxième et le troisième tour avec des petits atouts et le quatrième de la Dame

Prévoir une surcoupe éventuelle

L'affranchissement par la coupe de la couleur secondaire du déclarant

Suivant le nombre de cartes qu'il possède dans la couleur à affranchir et la répartition la plus probable du résidu, le déclarant peut prévoir le moment où le flanc le plus court sera en mesure de surcouper.

Le déclarant possède sept cartes dans la couleur à affranchir

♠ R V 6

♦ R 7



♠ A D 10 9 5

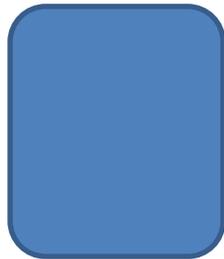
♦ A 8 6 5 2

- La répartition la plus probable du résidu est 4-2
- Pour affranchir une levée, il faudra couper le troisième et le quatrième tour de la couleur en sachant que le flanc le plus court pourra surcouper.
- Le déclarant doit donc prévoir ces surcoupes éventuelles, et, après avoir encaissé le Roi et l'As de ♦, il devra couper deux fois avec le Valet et le Roi de ♠.

Couper le plus tôt possible

♠ 8 6 4
♥ R 7 6 3
♦ 5
♣ D 10 8 5 2

♠ D V 3
♥ V 10 8
♦ V 9 3 2
♣ R V 9



♠ 10 9
♥ A D 9 2
♦ D 10 8
♣ 7 6 4 3

♠ A R 7 5 2
♥ 5 4
♦ A R 7 6 4
♣ A

Sud joue le contrat de 4 ♠.
Ouest entame du Valet de ♥
pour le Roi du mort et l'As
d'Est. Celui-ci encaisse la
Dame et rejoue le 9 que vous
coupez.

A vous !

Comptez vos levées :

4 à ♠ si le résidu est 3/2

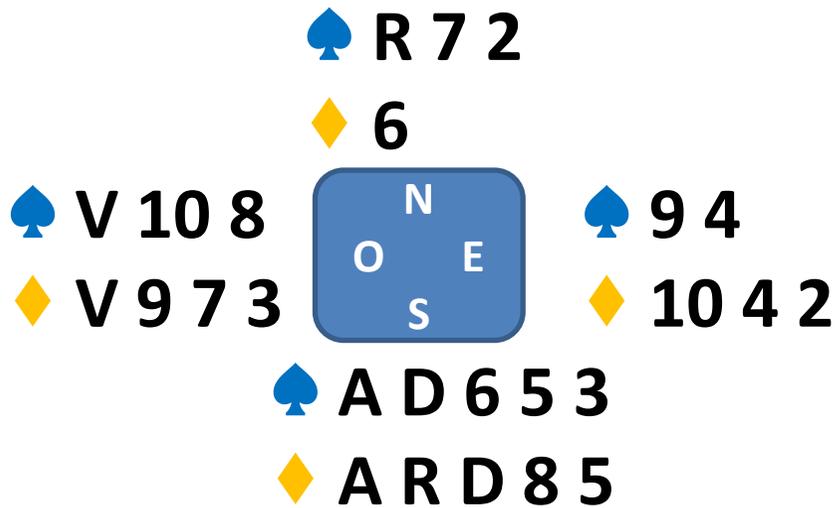
2 à ♦

1 à ♣

+ 2 coupes ♦ et 1 ♦ affranchi

Déroulement : A♦, ♦ coupé, A♠, ♦ coupé, A♣, R♠, R♦, 1 ♦ affranchi => le flanc coupe quand il veut de son atout maître

Couper maître pour éviter une surcoupe ??



- Si vous tirez ARD de ♦, et que vous coupez le quatrième du 2 ou du 7, vous allez vous faire surcouper.
- Et si vous coupez du Roi, vous allez affranchir le Valet de la défense.
- Il faut tirer un seul tour de ♦, couper le second et les ♦ seront tous affranchis.

Conclusion : vérifiez si vous pouvez vous permettre de couper maître, ou si cette coupe promet un atout de la défense

Couper maître pour éviter une surcoupe

♠ D 7 2
 ♥ 4
 ♦ 10 6 3 2
 ♣ R V 8 4 3

♠ 8 4 3
 ♥ R V 9 3
 ♦ D V 9
 ♣ 9 7 5



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

♠ A R V 6 5
 ♥ A 7 6 5 2
 ♦ A R
 ♣ 10

sud	ouest	nord	est
1♠	passe	2♠	passe
4♠	fin		

Entame : Dame ♦

Les tours de débarras

Une autre façon de limiter le risque de surcoupe consiste à jouer un certain nombre de tours d'atout, avant d'entreprendre la manœuvre d'affranchissement par la coupe.

Cette technique est connue sous le nom de « **tours de débarras** »

Attention : prévoyez bien le nombre de coupes qu'il vous faut et la possibilité ou non d'effectuer des tours de débarras !

Les tours de débarras

♠ 8 5 4 3
 ♥ A 8 4 2
 ♦ R 7 6
 ♣ R 5

♠ V 9 7
 ♥ V 7
 ♦ D V 10 4
 ♣ V 9 8 3



♠ D 10
 ♥ D 10 9 6 3
 ♦ A 9 5 2
 ♣ 10 4

♠ A R 6 2
 ♥ R 5
 ♦ 8 3
 ♣ A D 7 6 2

sud	ouest	nord	est
1♣	passe	1♥	passe
1♠	passe	3♠	passe
4♠	fin		

Entame : Dame ♦

Suivent 3 tours dans
cette couleur

Les tours de débarras

♠ 9 8 6 4
 ♥ R 8 2
 ♦ A D 7 6
 ♣ R 3

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



♠ A 10 7 3 2
 ♥ V 9
 ♦ V 9 8 4
 ♣ 8 6

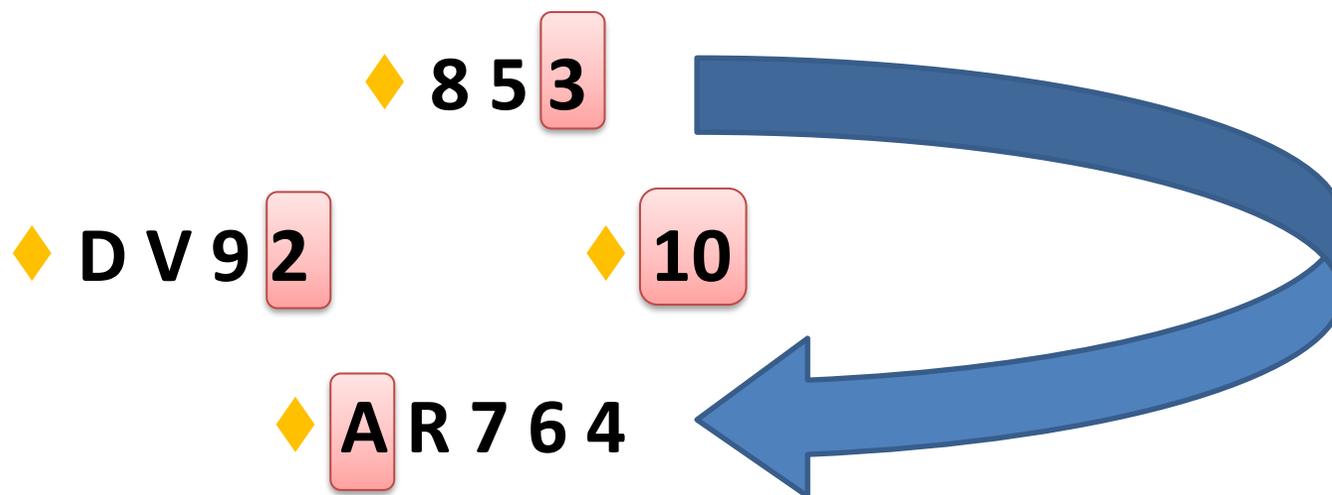
♠ 5
 ♥ A 7 6 4 3
 ♦ R 3
 ♣ D V 10 4 2

Contrat : 4 ♥ par Sud
 Entame : Roi ♠, et ♠

- Couleur secondaire affranchissable en 1 coup
- Eviter de se faire couper par un atout indu (de la main courte)

Une nouvelle technique : le LOB

- Technique utilisée pour éviter de se faire couper une carte maîtresse si la répartition de la couleur est défavorable
- Fonctionne si la courte de l'adversaire est situé devant les honneurs à réaliser



- Si l'adversaire coupe, il coupe une « perdante »

Remède contre un raccourcissement : le policier d'atout

- Atouts 5/3, l'adversaire commence par faire couper la main longue qui est raccourci (plus que 4 atouts)
- Si les atouts sont 4/1, on se retrouve à égalité du nombre d'atouts avec l'adversaire
- Si la couleur secondaire n'est pas maître, obligation de donner la main à l'adversaire et il fait encore une fois couper
- Solution : défausser à la place de couper (si possible)

Remède contre un raccourcissement : le policier d'atout

♠ 9 8 6
♥ 10 8 5
♦ D 7 6 4 2
♣ R 3

♠ R D 3
♥ 9 7 6 4
♦ 10 5
♣ A 9 7 5

♠ A V 10 7 4 2
♥ 2
♦ R V 9 8
♣ 8 6

♠ 5
♥ A R D V 3
♦ A 3
♣ D V 10 4 2

- Entame Pique et Pique coupé.
- 2 tours d'atout, mauvaise répartition
- Roi de Trèfle pris de l'As : Si l'adversaire rejoue Pique, défause du 3 ♦
- Au tour suivant, coupe avec le 10 du mort !

Synthèse : affranchissement de la couleur secondaire

4 EXERCICES D'APPLICATION

1

♠ 9 8 6 4

♥ R 8 2

♦ A D 7 6

♣ R 3



♠ 5

♥ A 7 6 4 3

♦ R 3

♣ A D 8 4 2

Il faut affranchir les Trèfles sans se faire couper par un atout illégitime. C'est l'illustration de **tours de débarras avant la coupe**. On coupe le second Pique, on dégage As-Roi de Cœur et on joue AS, Roi, Dame de Trèfle et Trèfle coupé s'il y a lieu.

2

♠ 9 8 6 4

♥ D V 2

♦ A D 7 6

♣ R 3



♠ 5

♥ R 10 9 8 3

♦ R 3

♣ A 7 6 4 2

Cette fois, il faut franchir le cinquième Trèfle avant de jouer atout, car le flanc pourrait en donner deux tours avant que les Trèfles ne soient établis.

Couper le second Pique, jouer Roi de Trèfle, As de Trèfle et Trèfle coupé, Carreau pour le Roi et Trèfle coupé de la Dame. Il est temps de jouer atout maintenant.

3

♠ 10 8 6 4

♥ R 8 2

♦ A D V 6

♣ 5 3



♠ 5

♥ A 7 6 4 3

♦ R 3

♣ A 7 6 4 2

Coupez le second Pique et jouez Trèfle à blanc. Prenez le retour et dégagez As et Roi de Cœur. Dernier écueil : ne vous précipitez pas pour couper le Trèfle, encaissez tranquillement vos Carreaux maîtres. Puis coupez votre Trèfle. Si vous faites l'inverse, Est vous coupe le troisième Carreau et vous ne pouvez plus aller chercher le dernier.

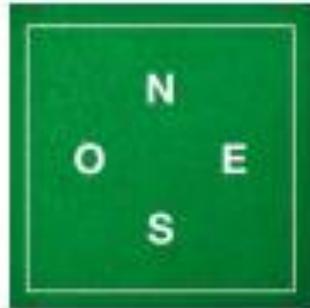
4

♠ 9 8 6 4

♥ D V 2

♦ A R D 7

♣ D 3



♠ 5

♥ R 10 9 8 7

♦ 6 3

♣ R V 10 7 4

La bonne ligne de jeu consiste à commencer par les Trèfles. Ouest prend le second.

- S'il continue Pique, vous encaissez As-Roi-Dame de Carreau, coupez un Pique vous-même, coupez un Trèfle du Valet de Cœur, coupez un Pique ou un Carreau en main et coupez un autre Trèfle de la Dame de Cœur.

- S'il rejoue atout pour l'As et atout, vous avez onze levées...