

Les Impasses

Cours de perfectionnement

Définition

- Faire une impasse, c'est tenter de réaliser une **levée avec une carte non maîtresse**
- L'impasse réussit ou échoue : pour les cas simples, il y a (normalement) **1 chance sur 2**
- Il n'y a pas de notion de « prendre » une carte adverse, même si cela peut être parfois l'objectif secondaire

A ne pas oublier !

- L'impasse réussit ou échoue :

POUR TOUT LE MONDE

Types d'impasse

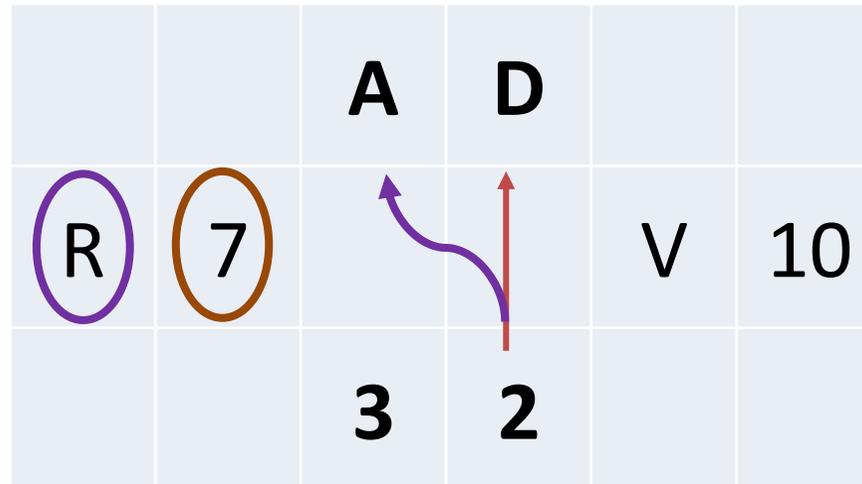
- Impasse directe versus impasse indirecte
- Impasse à répéter (à renouveler)
- Impasse forçante

- Technique sous-jacente : le « coup de sonde »

- Quand renoncer à l'impasse, et « tirer en tête » ?

Types d'impasse

- Impasse directe : en cas de réussite, l'adversaire ne peut pas prendre la main



Types d'impasse

- Impasse indirecte : **Même** en cas de réussite, l'adversaire **peut** prendre la main

		R	7		
A	4			V	10
		3	2		

Types d'impasse

- Impasse indirecte : **Même** en cas de réussite, l'adversaire **peut** prendre la main

				A	8	7			
V	9	6	5				R	10	4
				D	3	2			



Types d'impasse

- Impasse directe à **répéter** : il faut une communication externe pour refaire le maniement

				A	D	V				
R	9	8	7				10	6	5	4
				3	2					

Types d'impasse

- Impasse forçante : si l'adversaire ne couvre pas, on reste **dans la même main** pour renouveler l'impasse (= économise une communication)
- il faut **une carte équivalente supplémentaire** pour assurer le même nombre de levées :

				A	3	2				
R	9	8	7					6	5	4
				D	V	10				

Types d'impasse

- Impasse forçante : il faut une carte équivalente supplémentaire pour assurer le même nombre de levées :

				A	D	2				
R	9	8	7					6	5	4
				V	10	3				

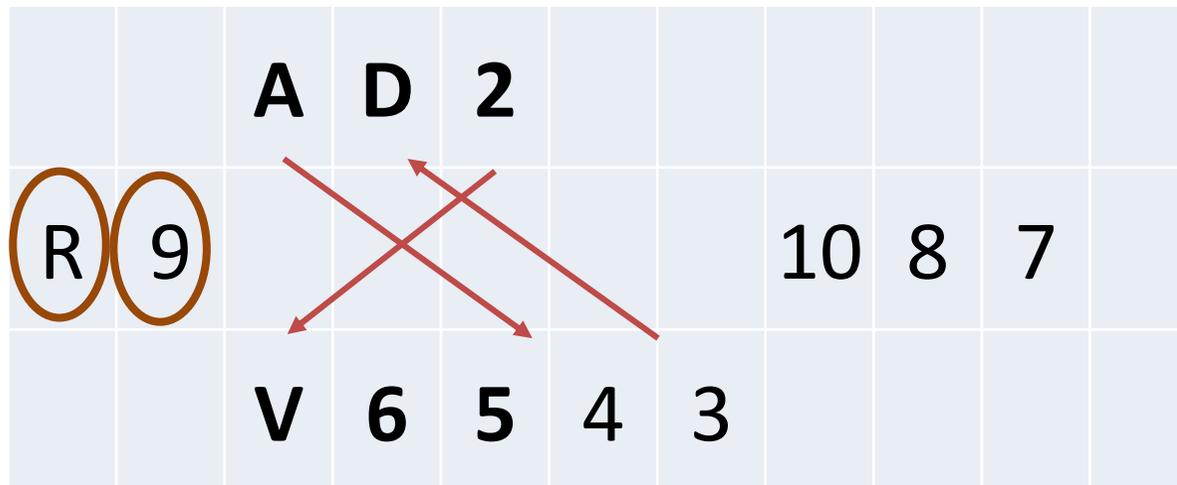
Types d'impasse

- Impasse forçante : ici, l'absence du 10 interdit l'impasse forçante pour faire 3 levées.
- Le seul espoir reste le R second (ou une erreur de la défense....)

		A	D	2						
R	9				10	8	7	6	5	
		V	4	3						

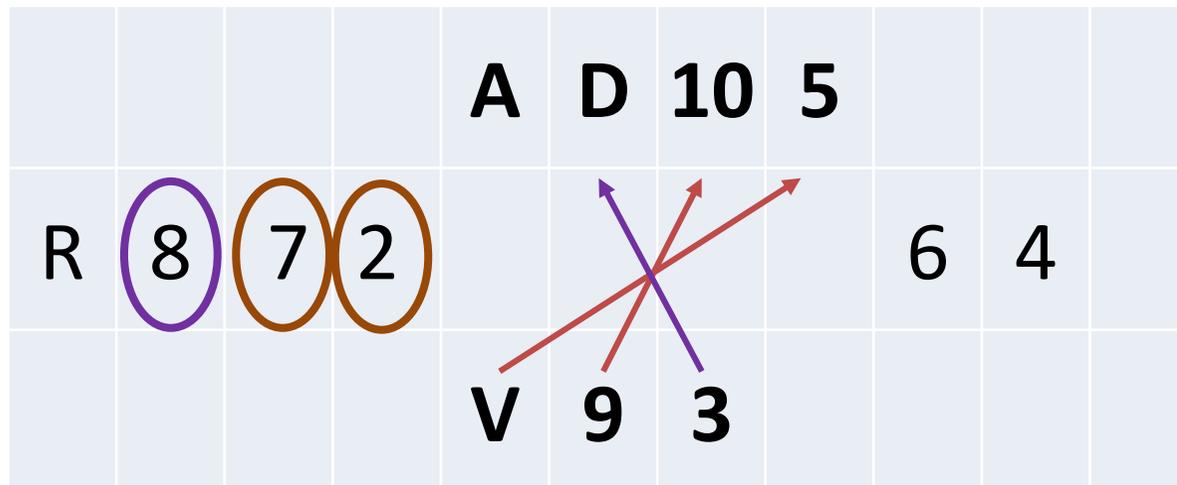
Types d'impasse

- Impasse forçante : ici, l'absence du 10 interdit l'impasse forçante pour faire 3 levées.
- Le seul espoir reste le R second (ou une erreur de la défense....)



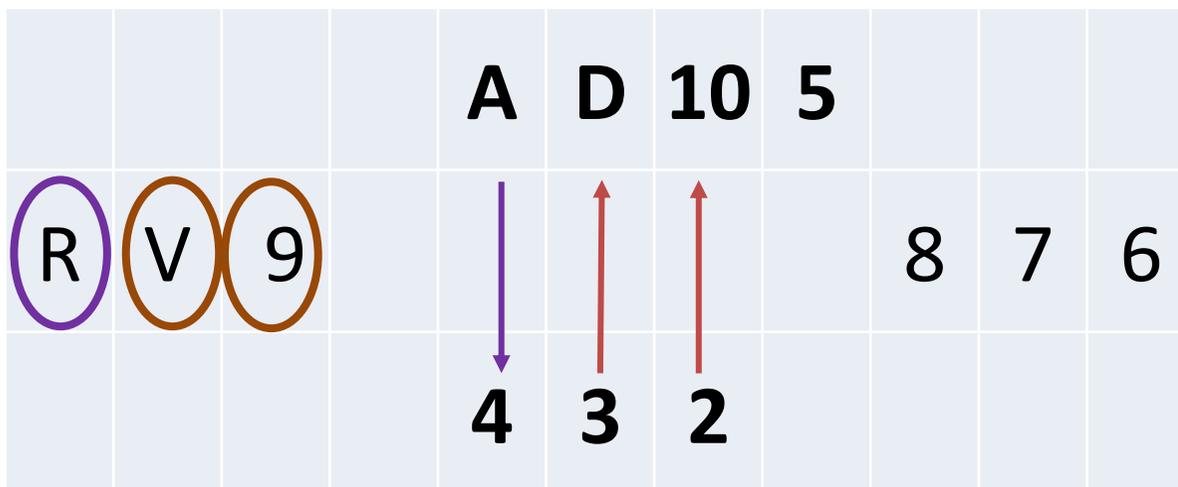
Types d'impasse

- Impasse forçante : ici, la présence du 9 autorise l'impasse forçante pour faire 4 levées.
- Dans le maniement optimal, il faut une rentrée externe pour renouveler une dernière fois l'impasse



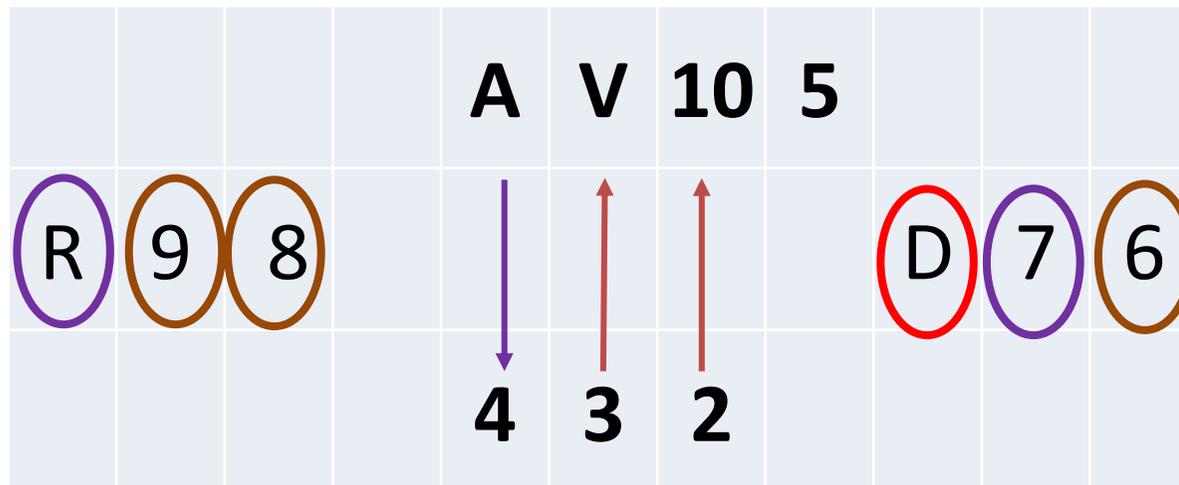
Types d'impasse

- Double impasse : on manœuvre contre 2 cartes manquantes
- Dans 95% des cas, on commence par faire l'impasse au plus petit honneur manquant



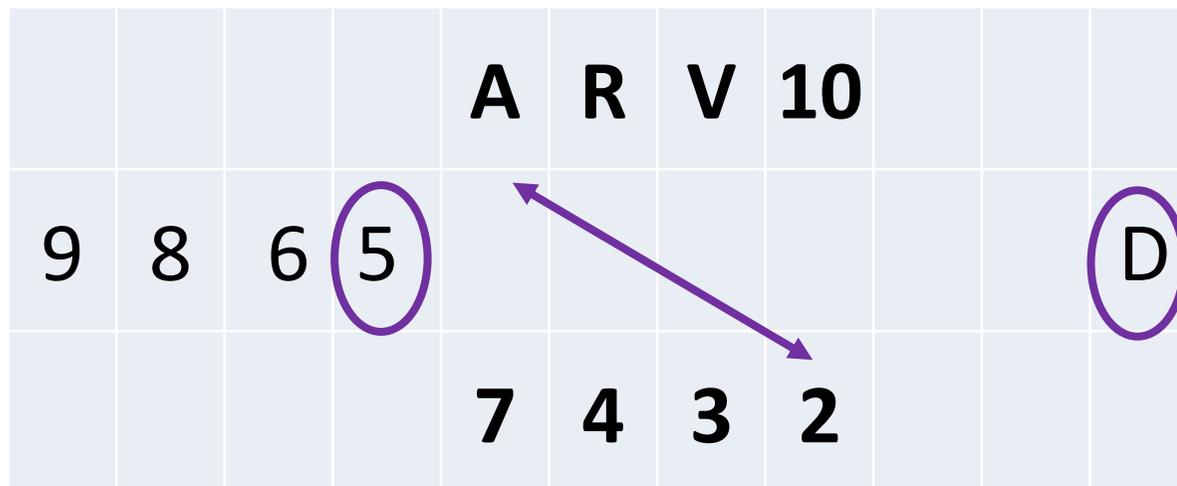
Types d'impasse

- Double impasse : on manœuvre contre 2 cartes manquantes
- La première impasse échoue souvent, mais la deuxième fonctionne !



Coup de sonde

- Lorsqu'on fait l'impasse contre la Dame ou contre le Valet
- Consiste à encaisser un honneur (As ou Roi) avant de faire l'impasse à la Dame. Pour se prémunir contre un honneur sec



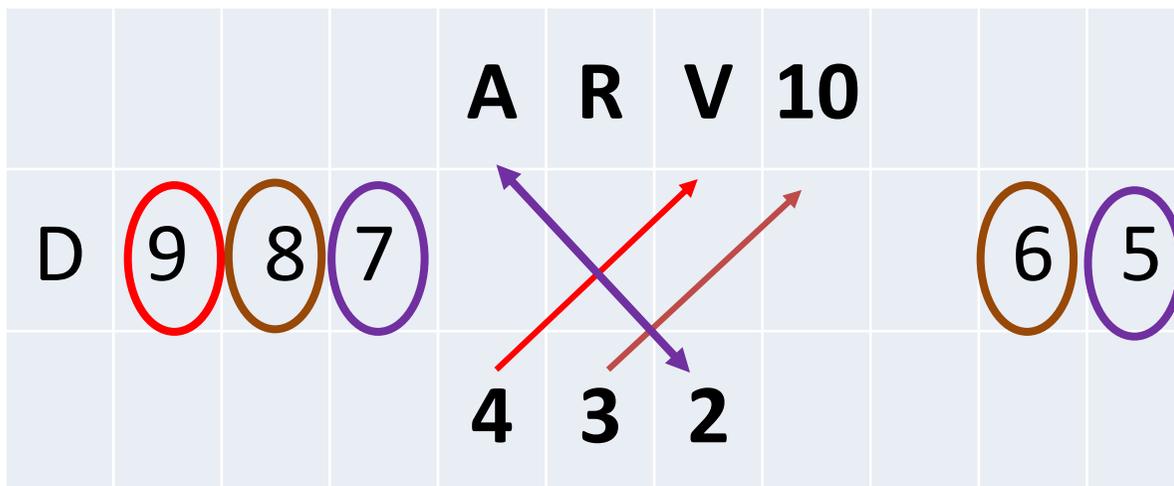
Coup de sonde

- Lorsqu'on fait l'impasse contre la Dame ou contre le Valet
- Consiste à encaisser un honneur (As ou Roi) avant de faire l'impasse à la Dame. Pour se prémunir contre un honneur sec

				A	V	10	2			
9	8	6	5							D
				R	7	4	3			

Coup de sonde

- Lorsqu'on fait l'impasse contre la Dame ou contre le Valet
- Consiste à encaisser un honneur (As ou Roi) avant de faire l'impasse à la Dame. Pour se prémunir contre un honneur sec



Coup de sonde

- **A ne pas faire** si cela empêche de renouveler la manœuvre de l'impasse suffisamment de fois.
- Raison : statistiquement, la plupart du temps la carte manquante se trouve du côté long.

				A	R	V	10			
D	9	8	7					6	5	4
					3	2				

Tirer en tête

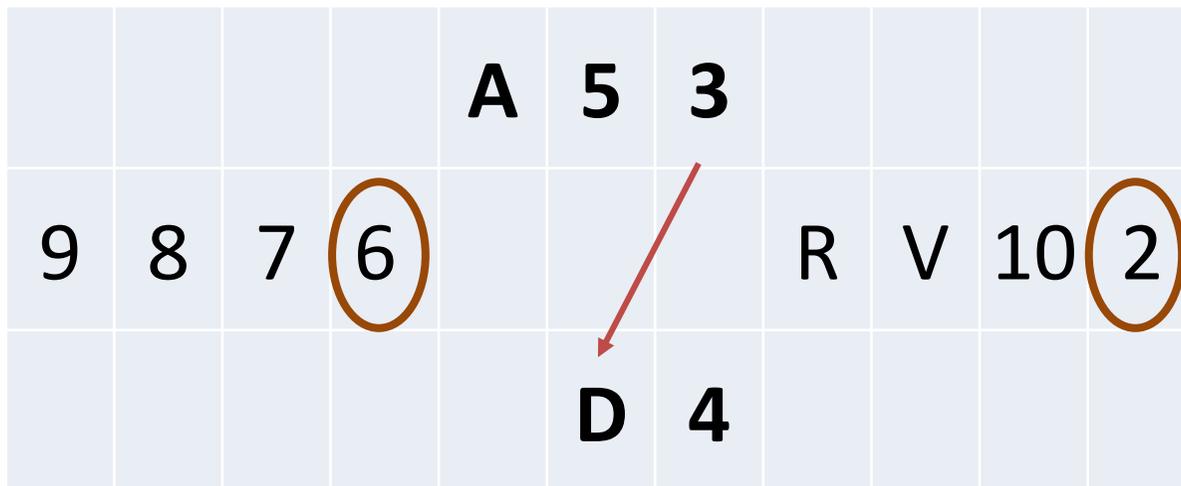
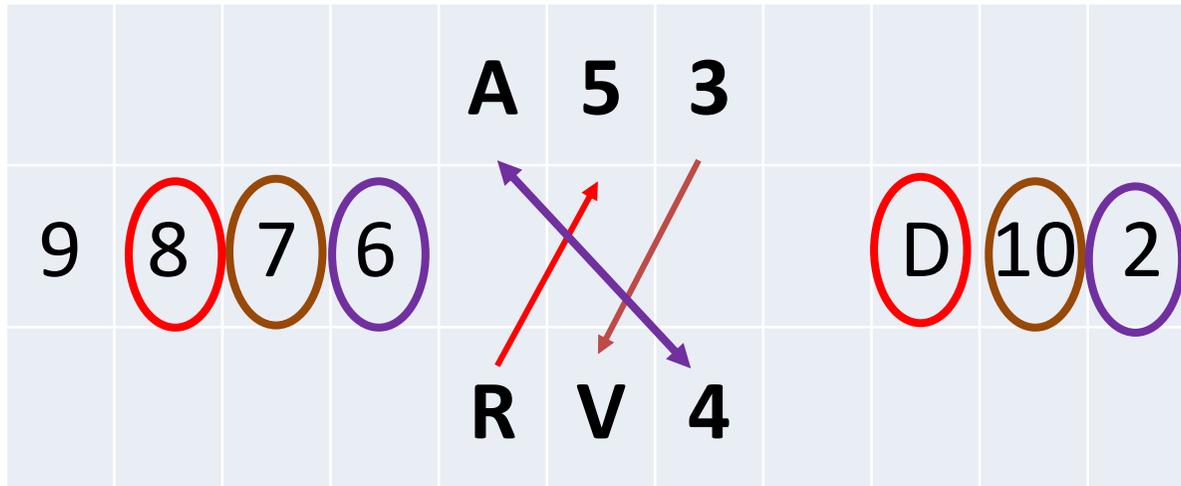
- **Renoncer à faire une impasse et encaisser ses honneurs maîtres**
- Raisons : le plus souvent à cause du nombre de cartes détenues entre les deux mains
 - Parfois pour des raisons d'adversaire dangereux,
 - Par la connaissance des points d'honneurs chez un adversaire,
 - ou pour un cumul de chances

Impasse ou tirer en tête ?

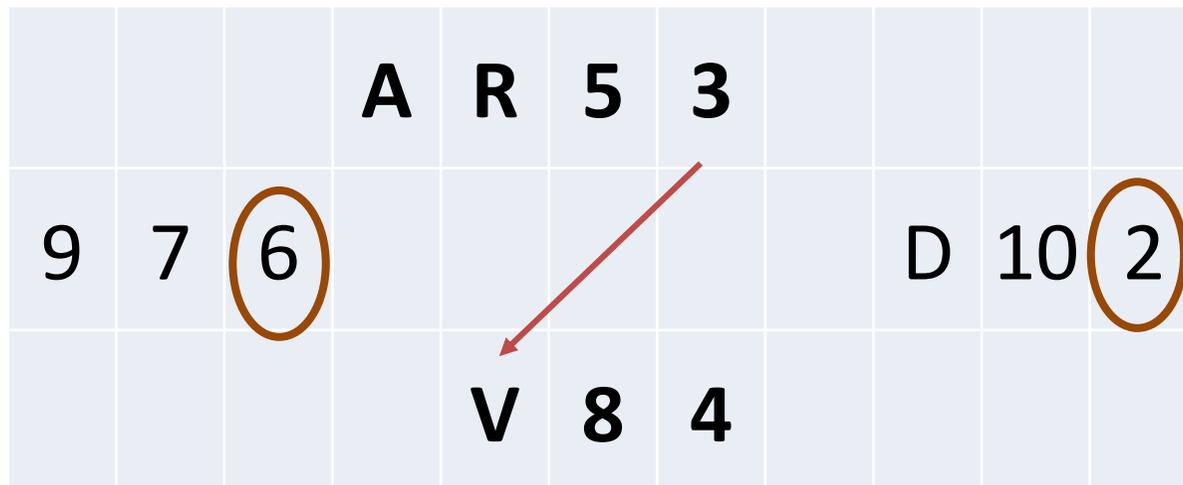
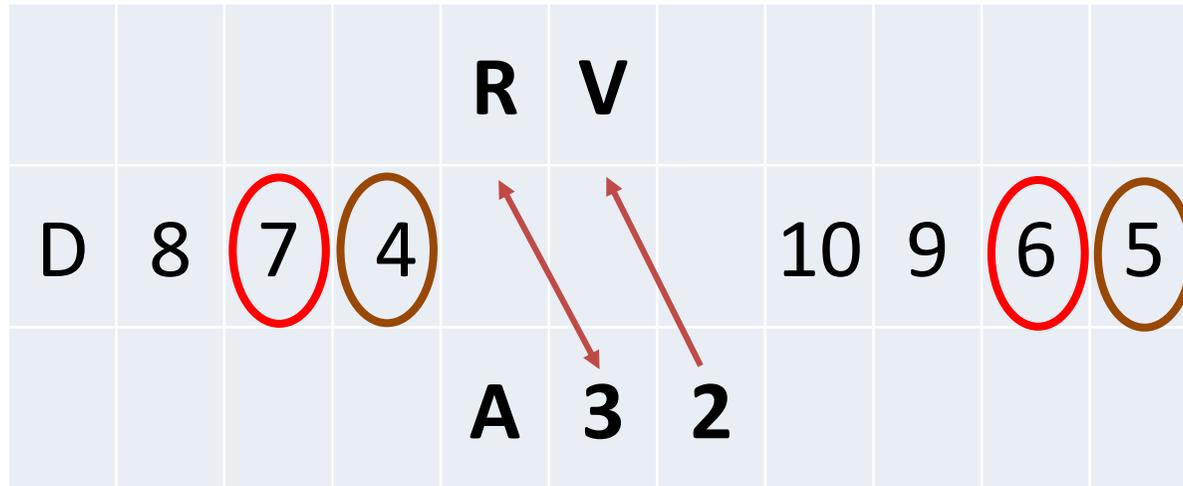
Sans élément externe

	Je fais l'impasse	Je « tire en tête »
Carte manquante	Nombre de cartes détenues entre les deux mains	
R	≤ 10	≥ 11
D	≤ 8	≥ 9
V	≤ 6	≥ 7

Exemples



Exemples



Le choix de la meilleure ligne de jeu

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

Jusqu'à présent, nous avons évoqué des maniements de couleur sans tenir compte du contexte (communications, adversaire dangereux,...).

Nous allons voir dans quelle mesure celui-ci peut nous faire modifier notre maniement optimum.

Le choix de la meilleure ligne de jeu

L'insuffisance de communications

Les managements de couleur techniquement corrects sont souvent coûteux en communications entre les deux mains.

Quand celles-ci se révèlent en nombre insuffisant, il faudra sacrifier certains managements de précaution.

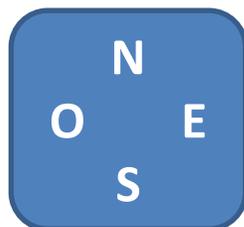
Le **coup de sonde** est souvent la première victime.

De la même façon, il sera impossible de s'entourer de toutes les précautions attachées en théorie aux impasses forçantes

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

♠ A 4 3
 ♥ **A** **6**
 ♦ V 9 5
 ♣ 9 6 4 3 2

♠
 ♥ 5 2
 ♦
 ♣



♠
 ♥ D 8
 ♦
 ♣

♠ R V 10 2
 ♥ V **9** **4**
 ♦ A R D
 ♣ A V 7

Contrat :
3SA
 entame :
 5 de ♥

Combien possédez-vous de levées ?

Sept : 3 à ♦, 2 à ♠, 1 à ♥ et 1 à ♣

Pouvez-vous trouver une deuxième levée à ♥ ?

Oui si Ouest a entamé sous RD. Vous mettez donc le 6 du mort mais Est prend de la Dame et rejoue le 8 pour le 2 d'Ouest

Vous ne pouvez plus perdre la main. Quelle est la seule couleur où vous pouvez trouver les deux levées manquantes sans rendre la main : à ♠ si la Dame est en Est avec l'impasse

Quel est le bon maniement ?

Tirer l'As est une bonne précaution si la Dame est sèche en Ouest, mais ne permet plus de capturer la Dame quatrième en Est.

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

♠ A 4 3

♥ ~~A~~ ~~6~~

♦ V 9 5

♣ 9 6 4 3 2

♠ 7 5

♥ R 10 7 5

♦ 8 7 6 3

♣ 10 8



♠ D 9 8 6

♥ D 8 3

♦ 10 4 2

♣ R D 5

♠ R V 10 2

♥ V ~~9~~ ~~4~~

♦ A R D

♣ A V 7

Contrat :

3SA

entame :

5 de ♥

Quel est le bon maniement ?

Tirer l'As est une bonne précaution si la Dame est sèche en Ouest, mais ne permet plus de capturer la Dame quatrième en Est.

Tant pis, il faut faire directement l'impasse sans tirer l'As (sans « coup de sonde »), puis remonter par l'As pour renouveler l'impasse

Le fait de manquer de communications vers Nord pour pouvoir renouveler l'impasse empêche de faire le coup de sonde

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

♠ A R

♥ R D 6 4

♦ A D 10 3

♣ V 6 4



♠ 10 5 4

♥ A 8

♦ V 6 5 2

♣ D 8 7 3

	sud	nord
		1♦
	1SA	3SA

En dehors des ♦, Sud compte seulement cinq levées.

Il faut donc réaliser quatre levées à ♦.

Il faut bien sûr que le Roi soit en Ouest.

Comment manier la couleur dans l'absolu ?

♦ A D 10 3

♦ R



♦ 9 8 7 4

♦ V 6 5 2

D'après la leçon précédente, il faut jouer le 2 au premier tour pour le 10 pour ne pas promouvoir le 9 quatrième d'Est si le Roi est sec en Ouest, puis revenir en main et présenter le Valet

Combien faut-il de reprises de main en Sud pour procéder ainsi ? DEUX : Une première pour jouer le 2 et une seconde pour renouveler l'impasse

Entame : Dame de ♠

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

- ♠ A R
- ♥ R D 6 4
- ♦ A D 10 3
- ♣ V 6 4

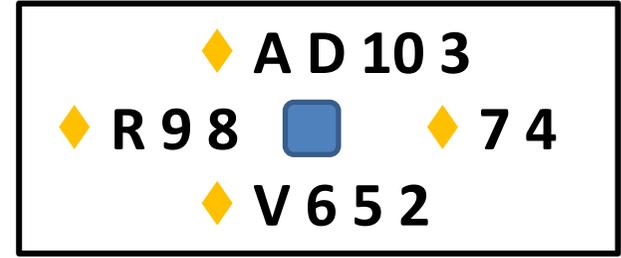
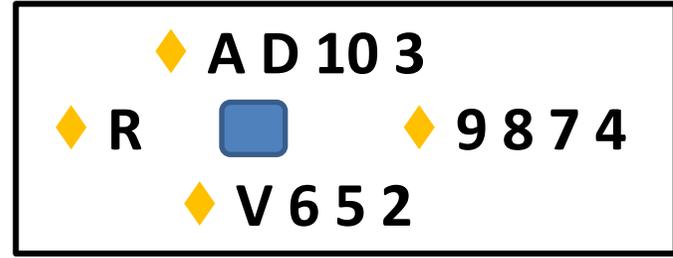


- ♠ 10 5 4
- ♥ A 8
- ♦ V 6 5 2
- ♣ D 8 7 3

	sud	nord
		1♦
	1SA	3SA

Ici, on ne dispose que d'une reprise de main en Sud : l'As de ♥

On doit donc l'utiliser pour attaquer du Valet, en négligeant le Roi sec, mais en gagnant son contrat si le Roi est troisième en Ouest.



Entame : Dame de ♠

Le choix de la meilleure ligne de jeu

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

Si les communications sont insuffisantes, on est contraint d'oublier certaines précautions :

- **Coup de sonde**
- **Maniement de précaution ...**

Le choix de la meilleure ligne de jeu

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

L'adversaire dangereux

♦ A V 10 4 3

♦ ■ ♦

♦ R 7 5 2

Comment manier la couleur dans l'absolu ?

Les probabilités disent que les chances de capturer la Dame sont légèrement supérieures en « tirant en tête » à 9 cartes, plutôt qu'en tentant l'impasse à la Dame.

Mais ce point de vue ne tient pas compte du **contexte**.

Maniement pour éviter l'adversaire dangereux

♠ V 8 4
 ♥ 10 6
 ♦ A V 10 4 3
 ♣ A 8 5



R D V ..



6 3 2

♠ A R 5 3
 ♥ A R 7
 ♦ R 7 5 2
 ♣ 10 9

Contrat :

3SA

entame :

R de ♣

Sud prend le troisième tour de ♣ dans le but de couper les communications du flanc en cas de partage 5-3 des ♣.

De combien de levées de ♦ avez-vous besoin ?

On compte cinq levées sûres entre les ♠, les ♥ et les ♣. Donc quatre levées de ♦ nous suffisent.

Y a-t-il un danger à rendre la main à l'un des adversaires plutôt qu'à l'autre ?

Oui, il faut absolument éviter de rendre la main à Ouest, qui pourrait alors encaisser ses deux ♣ affranchis (s'il en a cinq) pour une levée de chute.

Maniement pour éviter l'adversaire dangereux

L'adversaire dangereux

♦ A V 10 4 3

♦  ♦

♦ R 7 5 2

Comment jouer les ♦ pour être certain d'y réaliser quatre levées sans rendre la main à Ouest ?

Sud doit jouer le Roi de (la Dame peut être sèche) puis rejouer vers AV104 et faire l'impasse à la Dame si Ouest ne la fournit pas.

- Si l'impasse échoue, Est prend la main mais :
 - Soit il n'a plus de ♣ et on réalisera notre contrat
 - Soit il lui reste un ♣, mais ceux-ci sont alors 4-4
- Si l'impasse réussit on réalisera dix levées

Maniement pour éviter l'adversaire dangereux

♠ V 8 4
 ♥ 10 6
 ♦ A V 10 4 3
 ♣ A 8 5

Contrat :
3SA
 entame :
 R de ♣

♠ 7 6	<div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 10px; text-align: center; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ D 10 9 2
♥ V 4 3		♥ D 9 8 5 2
♦ D 10 9		♦ 8
♣ R D V 6 4		♣ 6 3 2

♠ A R 5 3
 ♥ A R 7
 ♦ R 7 5 2
 ♣ 10 9

La donne complète :

Si les ♦ avaient été répartis 2-2, on aurait perdu une levée, mais on a **assuré son contrat.**

Le choix de la meilleure ligne de jeu

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

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



♠ R 7 2
 ♥ R D 5
 ♦ D 9
 ♣ A 8 5 3 2
 Entame : 7 de ♥

S	N
1♣	1♦
1SA	3SA

Est fournit le Valet que Sud prend de la Dame.

Sud doit réaliser que son contrat n'est en danger que si le Valet de ♦ est quatrième en Est. Il devrait alors rendre la main à Est qui rejouerait ♥. L'As et le 10 étant connus en Ouest après l'entame, Sud chuterait si Ouest avait cinq cartes à ♥ au départ. Sud n'a pas besoin de six levées à ♦ pour gagner son contrat : cinq lui suffisent mais Ouest ne doit pas prendre la main. Il doit donc monter au mort à ♠ et jouer petit ♦ pour son 9. Il peut offrir ainsi une levée à Ouest, mais celui-ci n'aura aucun retour qui puisse faire chuter le contrat.

L'adversaire dangereux

Le choix de la meilleure ligne de jeu

Le maniement d'une couleur en fonction du contexte

Quand le déclarant ne peut pas se permettre de rendre la main à un adversaire déterminé, il doit adapter ses maniements de couleur de façon à éviter cet adversaire