

# 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

		<b>A</b>	<b>D</b>		
<b>R</b>	<b>7</b>			<b>V</b>	<b>10</b>
		<b>3</b>	<b>2</b>		

# Types d'impasse

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

		<b>R</b>	<b>7</b>		
<b>A</b>	<b>4</b>			<b>V</b>	<b>10</b>
		<b>3</b>	<b>2</b>		

# Types d'impasse

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

				<b>A</b>	<b>8</b>	<b>7</b>			
<b>V</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>5</b>				<b>R</b>	<b>10</b>	<b>4</b>
				<b>D</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			

# Types d'impasse

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

				<b>A</b>	<b>D</b>	<b>V</b>				
R	9	8	7				10	6	5	4
				<b>3</b>	<b>2</b>					



# 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 :

				<b>A</b>	<b>3</b>	<b>2</b>				
<b>R</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>					<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
				<b>D</b>	<b>V</b>	<b>10</b>				

# Types d'impasse

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

				<b>A</b>	<b>D</b>	<b>2</b>				
<b>R</b>	9	8	7					6	5	4
				<b>V</b>	<b>10</b>	<b>3</b>				

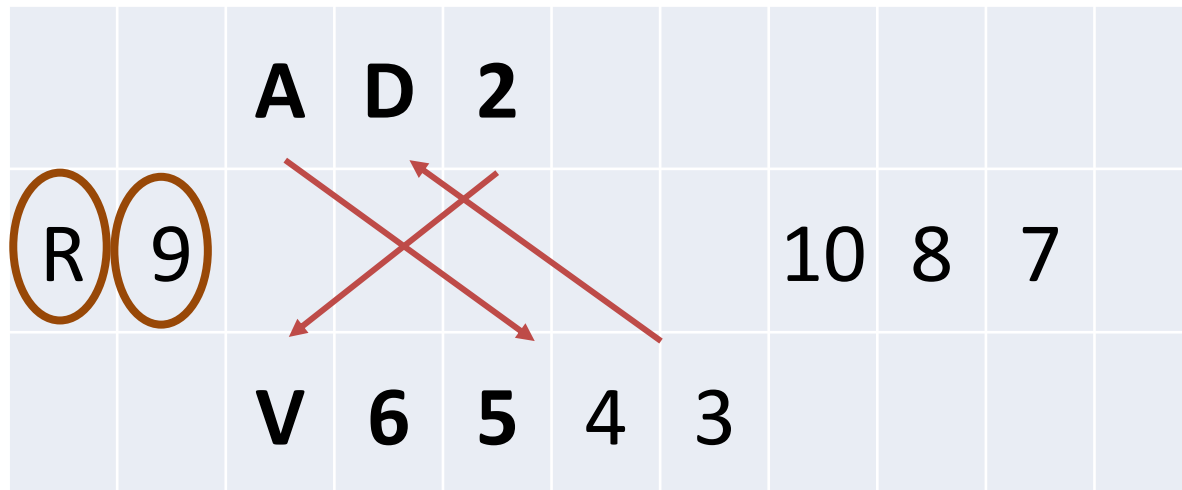
# Types d'impasse

- 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....)

		<b>A</b>	<b>D</b>	<b>2</b>						
<b>R</b>	<b>9</b>				<b>10</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	
		<b>V</b>	<b>4</b>	<b>3</b>						

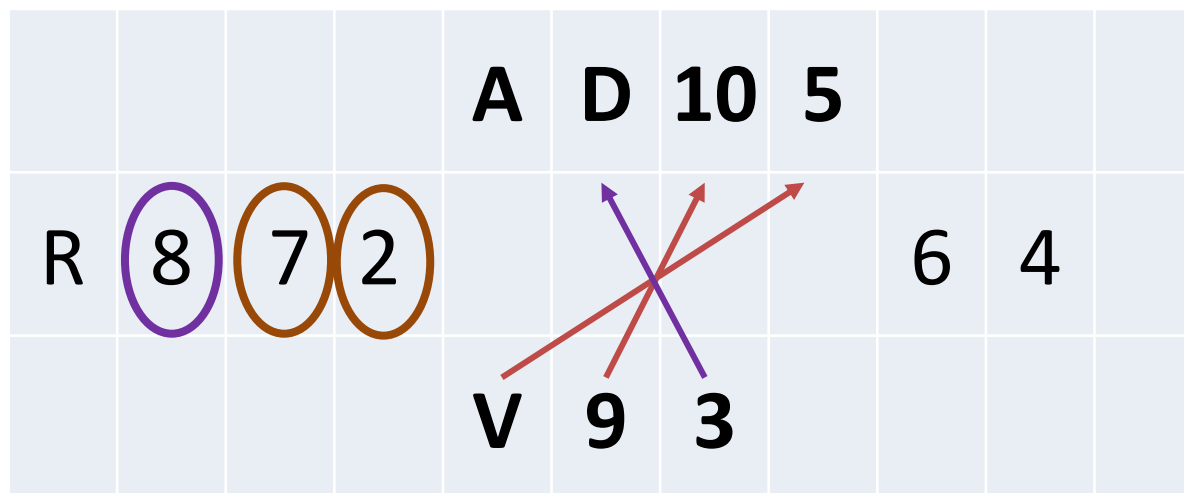
# Types d'impasse

- 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....)



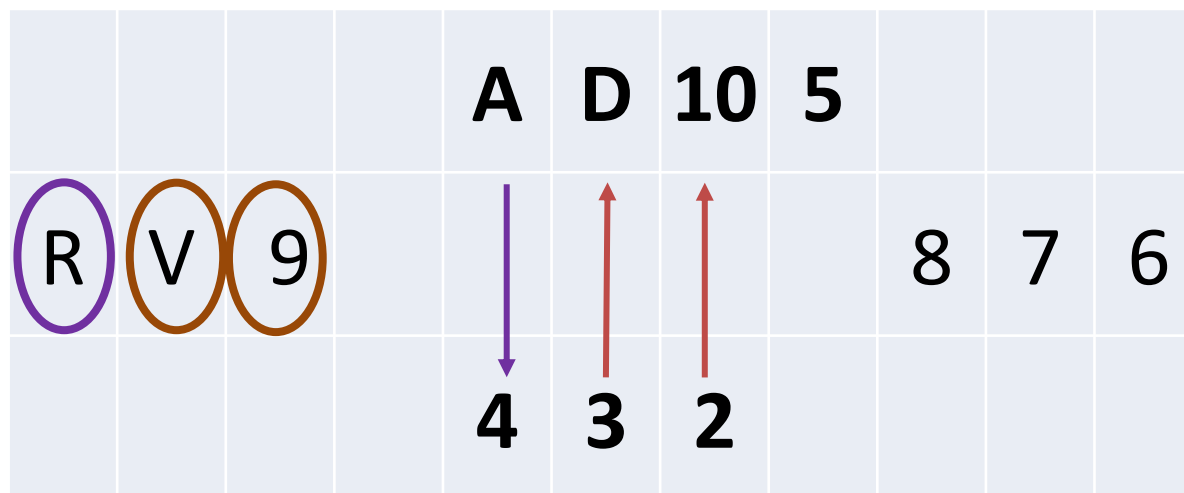
# Types d'impasse

- 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



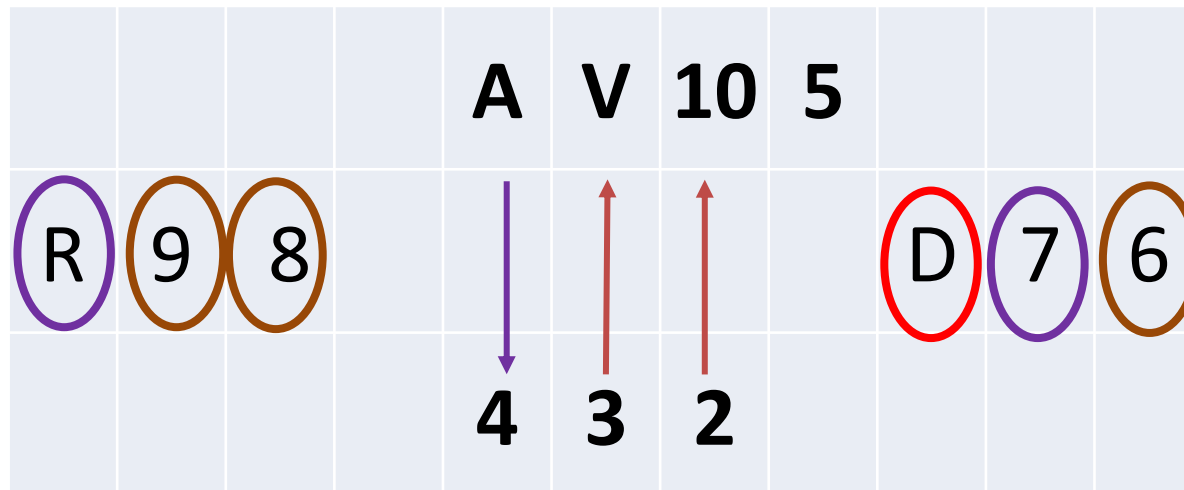
# Types d'impasse

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



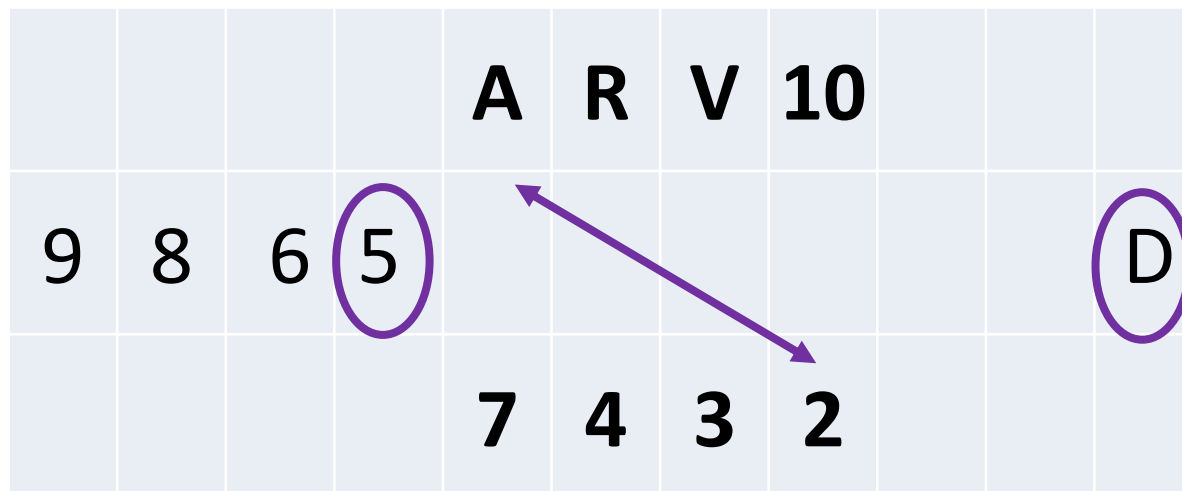
# Types d'impasse

- 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





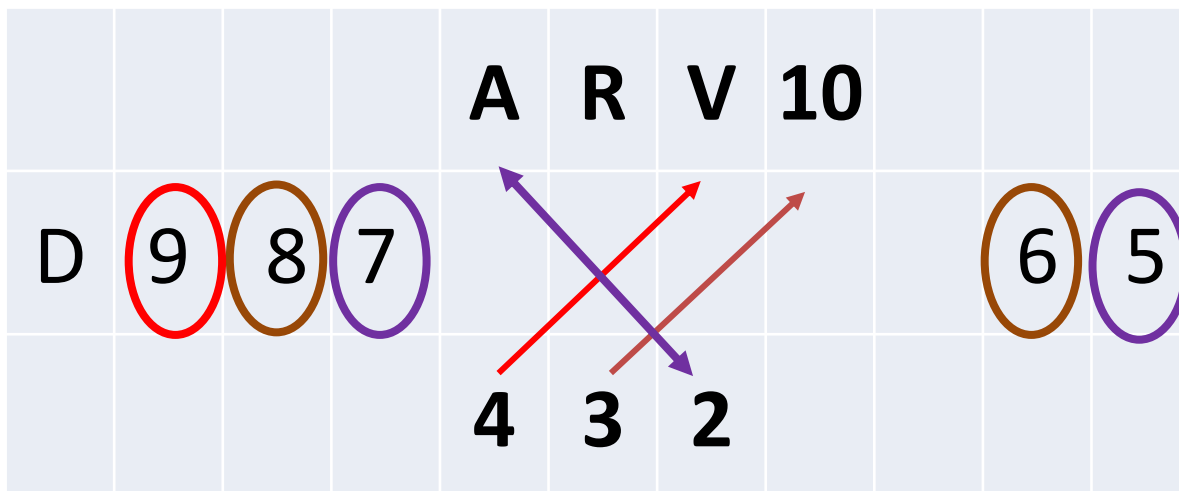
# Coup de sonde

- 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

				<b>A</b>	<b>V</b>	<b>10</b>	<b>2</b>			
9	8	6	5							D
				<b>R</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>			

# 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.

				<b>A</b>	<b>R</b>	<b>V</b>	<b>10</b>			
<b>D</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>					<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>
					<b>3</b>	<b>2</b>				

# Tirer en tête

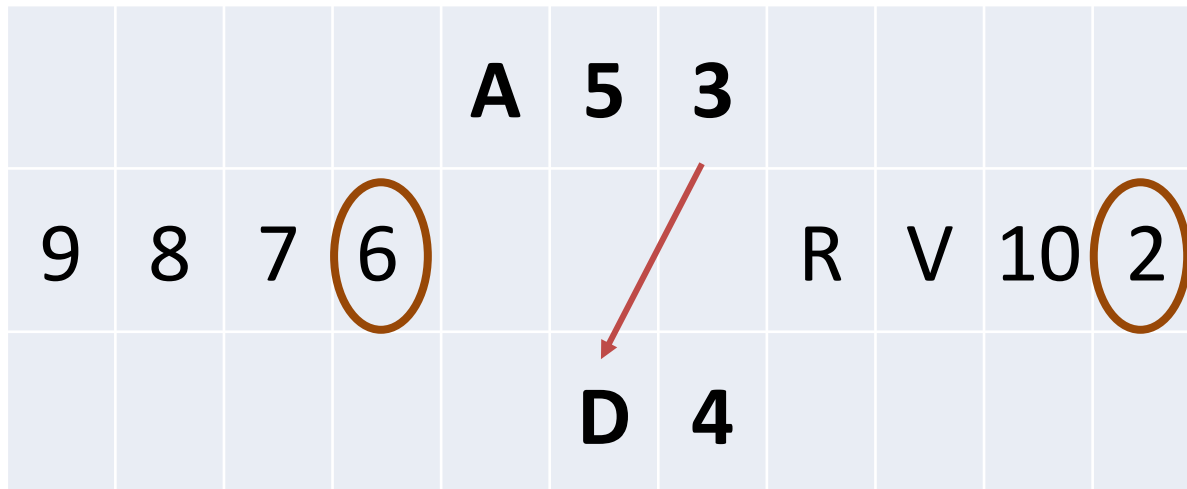
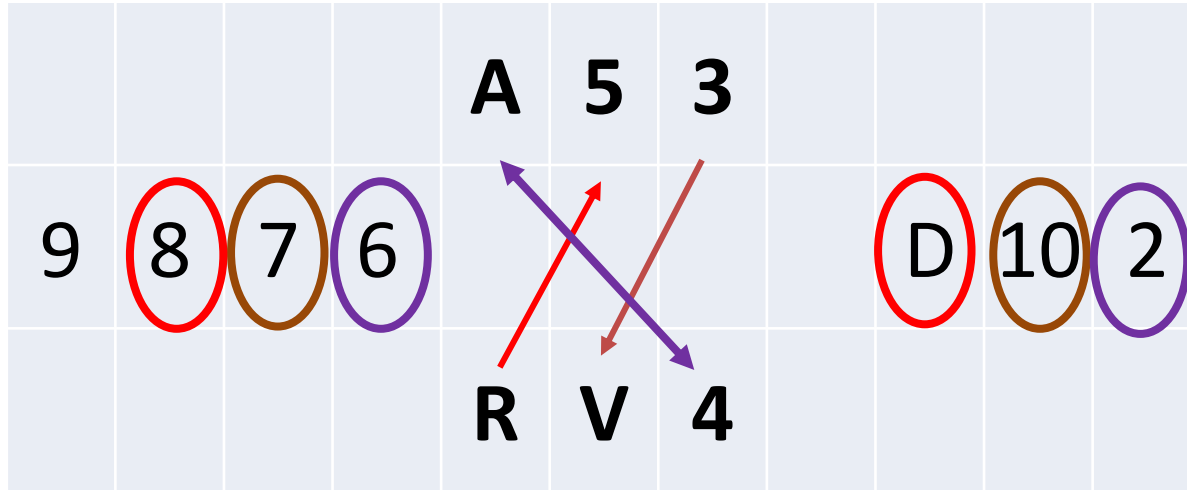
- **Renoncer à faire une impasse et encaisser ses honneurs maîtres**
- Raisons : le plus souvent à cause du nombre de cartes détenues entre les deux mains
  - Parfois pour des raisons d'adversaire dangereux,
  - Par la connaissance des points d'honneurs chez un adversaire,
  - ou pour un cumul de chances

# Impasse ou tirer en tête ?

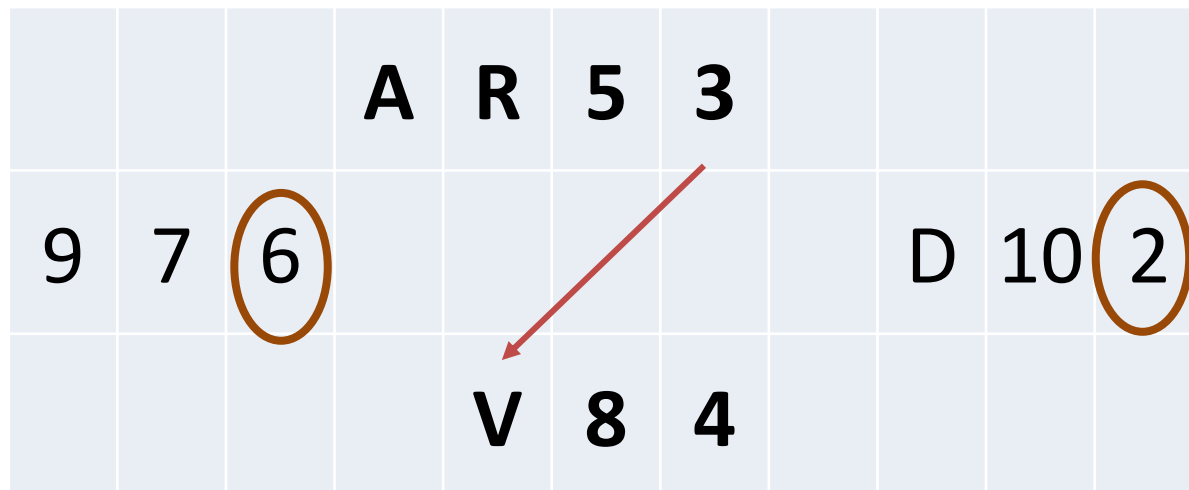
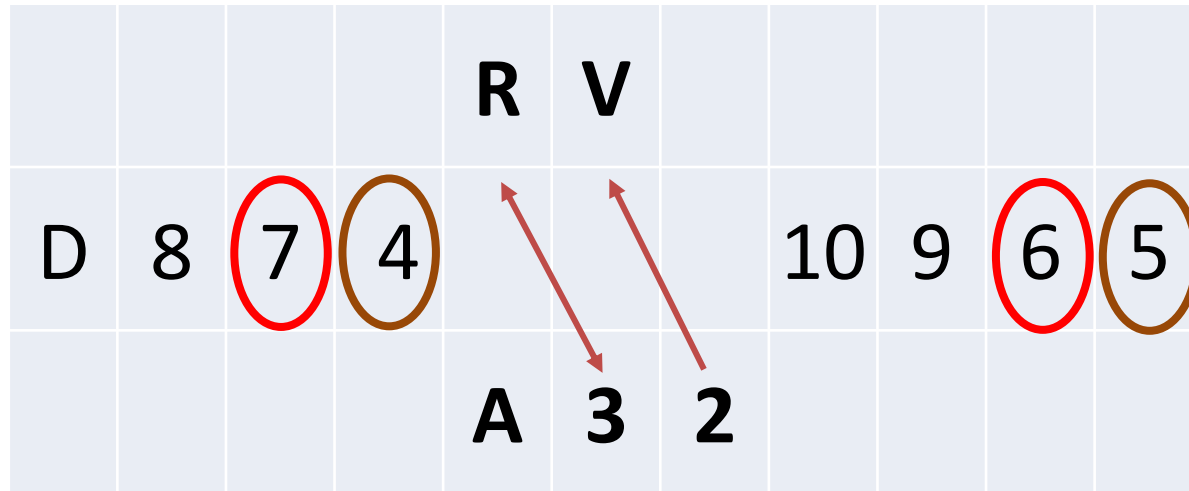
*Sans élément externe*

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

# 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.

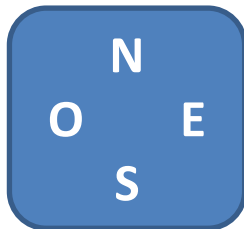
Le **coup de sonde** est souvent la première victime.

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

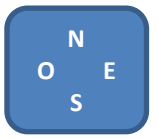
D'après la leçon précédente, il faut jouer le 2 au premier tour pour le 10 pour ne pas promouvoir le 9 quatrième d'Est si le Roi est sec en Ouest, puis revenir en main et présenter le Valet

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

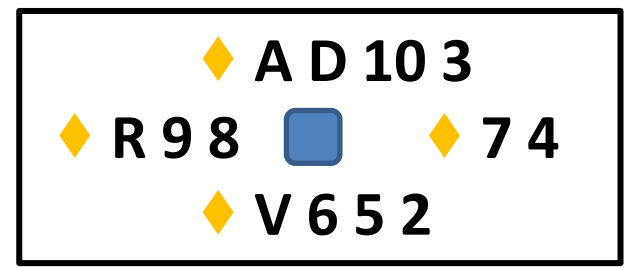
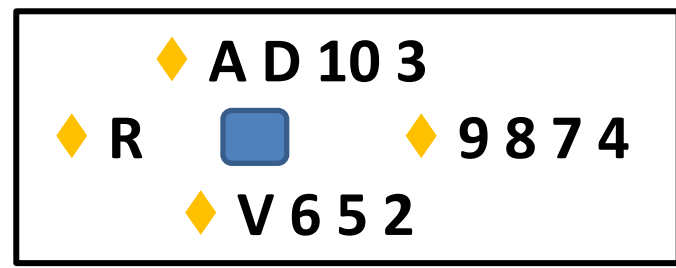


- ♠ 10 5 4
- ♥ A 8
- ♦ V 6 5 2
- ♣ D 8 7 3

	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.

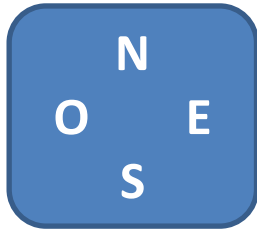
- Si l'impasse échoue, Est prend la main mais :
  - Soit il n'a plus de ♣ et on réalisera notre contrat
  - Soit il lui reste un ♣, mais ceux-ci sont alors 4-4
- Si l'impasse réussit on réalisera dix levées

# 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  
 ♥ V 4 3  
 ♦ D 10 9  
 ♣ R D V 6 4



♠ D 10 9 2  
 ♥ D 9 8 5 2  
 ♦ 8  
 ♣ 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**