

Séance 9

L'AFFRANCHISSEMENT DE LONGUEUR

Programme de la séance

- Résidus adverses
- Affranchissement de levées de longueur
- Coup à blanc

Première donne de la séance (9.1)

Faites jouer cette première donne en laissant le déclarant prendre conscience des deux levées de longueur à Carreau.

9.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°2 - Donne 9			
	♠ 8 3 ♥ 7 5 2 ♦ RD 7 5 4 ♣ 8 5 3 ♠ RD V 1 0 9 ♥ D 1 0 4 ♦ V 8 2 ♣ 7 4 Entame : Roi de Pique		Sud 2♣ 2SA Passe	Ouest Passe Passe Passe	Nord Passe 2♦ 3SA	Est Passe Passe Passe
	♠ A 6 5 2 ♥ AR 3 ♦ A 3 ♣ AR 6 2	♠ 7 4 ♥ V 9 8 6 ♦ 1 0 9 6 ♣ DV 1 0 9	Trop fort pour une ouverture de 2SA, Sud ouvre de 2♣ « fort indéterminé » et sur le relais à 2♦, redemande à 2SA (22-23 H). Avec 6 HL, Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.			

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.

Résidus adverses

Le résidu est la répartition des cartes des adversaires. Plus le résidu est partagé, plus on a de chances de faire des levées de longueur.

Disposez les cartes sur la table. Demandez aux élèves de visualiser le nombre de cartes manquantes et d'imaginer la répartition des cartes la plus favorable pour eux.

①	②	③	④	⑤
♥ ARD 8 □	♣ AR 8 5 3 □	♣ AR 5 2 □	♦ 8 6 4 3 2 □	♦ ARD 5 □
♥ 7 5 2	♣ 7 6 4 2	♣ 8 6 4 3	♦ 1 0 9 7 5	♦ 7 3

Demandez-leur comment espérer réaliser des levées avec des cartes qui ne sont pas maîtresses.

①	
♥ ARD 8 □ ♥ 7 5 2	Vous avez 7 cartes dans la couleur, les adversaires en ont donc 6. Si le partage est équitablement réparti 3/3, plus personne ne fournira au quatrième tour de Cœur et vous ferez la levée du 8 de Cœur.

- ②
 ♣ AR853
 □
 ♣ 7642
 Vous avez 9 Trèfles entre les deux mains, les adversaires en ont donc 4. Le partage 2/2, le plus favorable, vous permettrait de faire cinq levées de Trèfle.
- ③
 ♣ AR52
 □
 ♣ 8643
 Vous avez 8 cartes, les adversaires en ont donc 5. Le partage le plus favorable est le partage 3/2. En concédant une levée, vous affranchirez un Trèfle de longueur.
- ④
 ♦ 86432
 □
 ♦ 10975
 Vous avez 9 cartes, les adversaires en ont donc 4. Le partage le plus favorable est le partage 2/2. Si c'est le cas, vous concéderez les deux premiers Carreaux pour en affranchir trois de longueur.
- ⑤
 ♦ ARD5
 □
 ♦ 73
 Ici, les adversaires en ont 7. Le partage le plus favorable étant le partage 4/3, vous ne pouvez espérer faire de levée de longueur avec le 5 de Carreau.

On ne peut espérer faire de levée de longueur quand un adversaire possède autant de cartes que le côté long de la couleur.

Affranchissement de levées de longueur

S'il faut concéder des levées pour affranchir des levées de longueur, il est important de préserver les arrêts dans les autres couleurs et les communications entre les deux mains.

Deuxième donne de la séance (9.2)

9.2	Donneur : E	Vul : T	JF n°2 - Donne 10			
	♠ 432 ♥ R72 ♦ R6 ♣ A7643 ♠ V10987 ♥ V65 ♦ V95 ♣ RD Entame : Valet de Pique	♠ 65 ♥ D1098 ♦ D1084 ♣ V109 ♠ ARD ♥ A43 ♦ A732 ♣ 852	Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe Passe
			En réponse à l'ouverture d'1SA (15-17 H), Nord se compte 11 HL et conclut à 3SA en ayant totalisé 26-28 HL.			

A la tête de 8 levées, Sud ne trouvera la 9^{ème} qu'en affranchissant les Trèfles. Avec 8 Trèfles dans la ligne, les adversaires en possèdent 5.

- Si le résidu est 3/2, aucun adversaire n'aura de Trèfle au quatrième tour, et les deux derniers seront affranchis. Mais cette manœuvre nécessite de rendre la main deux fois, il est donc essentiel de conserver les arrêts dans les autres couleurs pour reprendre la main, et enfin, aller chercher les Trèfles de longueur affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 630 NS.

Coup à blanc

Sans communication externe, il faut recourir à une nouvelle technique : le coup à blanc.

Troisième donne de la séance (9.3)

9.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°2 – Donne 11			
	♠ 8 7 3 ♥ 9 4 3 ♦ AR 7 4 3 ♣ 5 4 ♠ DV 10 9 2 ♥ R 6 5 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6 Entame : Dame de Pique	♠ 6 5 ♥ D 10 8 7 ♦ DV 10 ♣ V 10 8 3 ♠ AR 4 ♥ AV 2 ♦ 9 6 2 ♣ AR D 2				
			Sud 2SA Passe	Ouest Passe Passe	Nord 3SA	Est Passe
			Avec 8HL en réponse à l'ouverture de 2SA (20-21 H), Nord totalise 28-29 HL et conclut à 3SA.			

Sud a 8 levées sous la forme de 2 Piques, 1 Cœur, 2 Carreaux et 3 Trèfles.

- C'est à Carreau qu'il trouvera la 9^{ème}. Avec 8 Carreaux dans la ligne, Sud sait que ses adversaires en détiennent 5 dont DV10. La couleur étant répartie au mieux 3/2, il faudra bien donner un Carreau, mais à quel moment ?

S'il joue AR de Carreau et Carreau, il affranchit deux levées de longueur mais n'a plus de moyen de retourner au mort pour les encaisser.

La solution : donner la levée à laquelle les adversaires ont droit en jouant immédiatement un petit Carreau des deux mains. On jouera ensuite l'As, le Roi de Carreau et les deux Carreaux de longueur qui seront affranchis.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS.



Le coup à blanc consiste à donner délibérément une levée dans la couleur.

L'intérêt du coup à blanc est de préserver les honneurs de communication pour le moment où la couleur s'affranchit.

Coup à blanc pour se prémunir contre une mauvaise répartition

Le coup à blanc est parfois le moyen d'assurer un contrat, quitte à négliger d'éventuelles levées supplémentaires.

Quatrième donne de la séance (9.4)

9.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°2 - Donne 12			
	♠ 5 3 2 ♥ 7 4 3 ♦ 9 4 ♣ A R D 8 3		Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	Passe	Passe
			1SA	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ R 6 ♥ V 1 0 9 8 5 ♦ R V 7 5 ♣ 9 2	N O E S	♠ D V 9 8 ♥ 6 2 ♦ D 1 0 6 ♣ V 1 0 6 4				
	♠ A 1 0 7 4 ♥ A R D ♦ A 8 3 2 ♣ 7 5					
Entame : Valet de Cœur			Avec 10 HL, Nord totalise un minimum de 25 HL et conclut à 3SA.			

Sud compte 8 levées immédiates : 3 Trèfles, 3 Cœurs, 1 Carreau et 1 Pique. La levée manquante devrait provenir des Trèfles.

Le camp EO détient 6 cartes à Trèfle ; les probabilités de répartition sont les suivantes :

- résidu 3/3 : 1 fois sur 3 (2 fois sur 6).
Sud peut réaliser tous les Trèfles sans problème de communication et scorer 3SA +1.
- résidu 4/2 : 1 fois sur 2 (3 fois sur 6).
Il faut donner un Trèfle pour affranchir le cinquième. Mais à quoi bon le donner au quatrième tour de la couleur si le dernier Trèfle du mort est inaccessible ? La solution : donner un coup à blanc.
- résidus 5/1 et 6/0 : 1 fois sur 6.

Sans coup à blanc, on ne gagne que 2 fois sur 6.

Avec un coup à blanc, on gagne 5 fois sur 6, comme ici.

Score : 3SA = ► 600 NS.