


## Séance 10

## L'IMPASSE (DIRECTE, INDIRECTE OU FORÇANTE) L'IMPASSE RÉPÉTÉE

### Programme de la séance

- Définition d'une impasse
- Impasse directe, indirecte ou forçante
- Impasse répétée

### Première donne de la séance (10.1)

Donne 10.1		Donneur : Nord		Jeu fléché n°2 - Donne 13					
<p>♠ 6 4 3 ♥ A D 6 2 ♦ R 6 4 ♣ 9 7 5</p> <p>♠ V 1 0 9 7 5 ♥ R 7 5 ♦ 8 7 ♣ R D 6</p>				<p>♠ D 8 ♥ V 1 0 9 8 ♦ 1 0 9 5 2 ♣ V 1 0 2</p> <p>♠ A R 2 ♥ 4 3 ♦ A D V 3 ♣ A 8 4 3</p>		<p><b>Sud</b></p> <p>1♦ 2SA Passe</p>	<p><b>Ouest</b></p> <p>Passe Passe Passe</p>	<p><b>Nord</b></p> <p>Passe 1♥ 3SA</p>	<p><b>Est</b></p> <p>Passe Passe Passe</p>
<p>Sud montre une main régulière de 18-19 points H.</p>									
<p>Entame : Valet de Pique</p>									

Sud compte huit levées immédiates : deux à Pique, une à Cœur, quatre à Carreau et une à Trèfle. Où peut-il trouver la neuvième levée ?

Il pourrait songer à affranchir un Trèfle de longueur, mais entre-temps, les Piques adverses seraient libérés. C'est à Cœur qu'il trouvera son bonheur, en tentant l'impasse au Roi.

Sud prend la Dame de Pique fournie en Est et joue un petit Cœur vers la Dame. Il fait le pari à 50% que le Roi se trouve en Ouest.

Score : 3SA = 400 NS

### Définition d'une impasse

Rappelez à vos élèves ce qu'est une impasse.



L'impasse est une manœuvre permettant de réaliser une levée avec une carte non maîtresse.

**L'impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer !  
Mais ne pas la tenter ne donne aucune chance de gain ...**

## Impasse directe, indirecte ou forçante.

Disposez pour cela des cartes sur la table. Les premiers exemples ont été vus en première année, mais il n'est pas inutile de les rappeler 😊.

①	②	③	④	⑤
♥ R 8 □ ♥ 7 5	♣ A D □ ♣ 7 5	♣ A 5 □ ♣ D V	♦ A R V □ ♦ 7 5 3	♦ A R 5 □ ♦ V 1 0 3

Demandez-leur comment ils peuvent espérer réaliser une levée avec une carte qui n'est pas maîtresse.

①  
♥ R 8  
□  
♥ 7 5

Il faut jouer le 5 vers le Roi en espérant l'As devant. Ouest peut mettre son As et donc remporter la levée. Mais l'impasse aura quand même réussi, car le Roi sera affranchi.  
Quand l'adversaire peut faire la levée, l'impasse est **indirecte**.

②  
♣ A D  
□  
♣ 7 5

Jouer le 5 vers la Dame en espérant le Roi chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas faire la levée, car son Roi serait pris par l'As.  
Quand l'adversaire ne peut pas faire la levée, l'impasse est **directe**.

③  
♣ A 5  
□  
♣ D V

Schéma comparable au ②. Cette fois, grâce aux deux cartes équivalentes, on peut présenter la Dame (ou le Valet) en espérant le Roi en Ouest. Si Ouest couvre du Roi, le Valet sera affranchi.  
Quand la manœuvre nécessite le sacrifice d'un honneur équivalent, l'impasse est dite « **forçante** ».

④  
♦ A R V  
□  
♦ 7 5 3

Jouer le 3 vers le Valet en espérant la Dame chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas remporter la levée, car sa Dame serait prise par le Roi ou l'As.  
L'impasse est **directe**.

⑤  
♦ A R 5  
□  
♦ V 1 0 3

Présenter le Valet (ou le 10) en espérant la Dame chez l'adversaire de gauche. Celui-ci ne peut pas remporter la levée, car s'il couvre de la Dame, elle est prise par le Roi ou l'As, et le 10 sera affranchi.  
L'impasse est « **forçante** ».

## Deuxième donne de la séance (10.2)

Donne 10.2		Donneur : Est		Jeu fléché n°2 - Donne 14			
		<p>♠ V 1 0 7 2 ♥ R 3 ♦ A R 8 ♣ 7 4 3 2</p>				<p><b>Sud</b>                      <b>Ouest</b>                      <b>Nord</b>                      <b>Est</b></p>	
						<p>Passe                      Passe                      4♣                      Passe Passe                      Passe</p>	
<p>♠ 4 ♥ D 1 0 7 2 ♦ D V 1 0 7 6 ♣ 9 6 5</p>		<p>♠ R 8 5 ♥ A V 8 6 ♦ 9 5 4 ♣ D 1 0 8</p>					
		<p>♠ A D 9 6 3 ♥ 9 5 4 ♦ 3 2 ♣ A R V</p>					
				<p>Avec 14 points HD, Nord soutient au palier de la manche.</p>			
				<p>Entame : Dame de Carreau</p>			

Au mort à l'As de Carreau, Sud prévoit de réaliser neuf levées : quatre Piques, deux Carreaux, deux Trèfles, et la coupe d'un Cœur de la main courte. Pour trouver la dixième levée, il lui suffira de réussir l'une des trois impasses qui se présentent.

Sud avance le Valet de Pique pour, en cas de réussite, renouveler son **impasse forçante** au Roi d'atout. Il capture ainsi le Roi de Pique au troisième tour de la couleur. Ensuite Sud tentera sans succès l'**impasse indirecte** à l'As de Cœur, mais réussira l'**impasse directe** à la Dame de Trèfle.

Score : 4♠ + 1 450 NS

## Troisième donne de la séance (10.3)

Donne 10.3		Donneur : Sud		Jeu fléché n°2 - Donne 15			
<p>♠ A V ♥ A V 6 4 ♦ 6 4 3 ♣ A 9 5 2</p>		<p>♠ 1 0 5 3 ♥ 8 3 2 ♦ A R 1 0 8 7 ♣ 7 6</p>		<div><div></div><div>N O E S</div></div>			
<p>♠ R 9 8 4 2 ♥ 1 0 5 ♦ D 9 2 ♣ R 8 4</p>		<p>♠ D 7 6 ♥ R D 9 7 ♦ V 5 ♣ D V 1 0 3</p>					
Sud		Ouest		Nord		Est	
Passe		Passe		1♣		Passe	
1♥		Passe		2♥		Passe	
3♥		Passe		4♥		Passe	
Passe		Passe					
<p>Le soutien à 2♥ de Nord montre 12-16 HD. Avec 12 HD, Sud encourage à la manche. Maximum (15 HD), Nord la déclare.</p>							
<p>Entame : As de Carreau.</p>							

Après avoir coupé la Dame de Carreau au troisième tour, Sud ne doit plus concéder qu'une levée pour gagner son contrat. Pour tenter successivement l'impasse au Roi de Trèfle et celle au Roi de Pique, il donne trois tours d'atout en terminant en main et laisse courir la Dame de Trèfle (impasse « **forçante** » au Roi).

Est fait la levée du Roi de Trèfle et, n'ayant plus dans sa main que du Pique et du Trèfle, rejoue passivement Trèfle. Jouer Pique à ce stade livrerait le Valet du mort.

Sud prend le retour Trèfle en main et joue Pique vers le Valet... et le Roi !

Score : 4♥ -1 50 EO

*Les impasses ne réussissent pas toujours ! Ici le déclarant a joué de malchance en en ratant deux, ce qui arrive une fois sur quatre ( $1/2 \times 1/2 = 1/4$ ).*

## L'impasse répétée

Donner aux enfants ces deux exemples d'impasse :

⑥	⑦
♠ RD 6	♥ AR V 10
□	□
♠ 3 2	♥ 4 3 2

Si l'honneur manquant est en Ouest, comment faire deux levées dans l'exemple ⑥ et quatre dans l'exemple ⑦ ?

Il faut **répéter** l'impasse, en jouant deux fois de la main de Sud vers les cartes équivalentes. Il sera nécessaire de revenir en main par une autre couleur. Le décompte des communications entre les deux mains fait ainsi partie intégrante du plan de jeu.

**En présence d'honneurs équivalents, l'impasse se répète autant de fois que le nombre de communications le permet.**

### Quatrième donne de la séance (10.4)

Donne 10.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°2 - Donne 16			
	♠ 8 5 3 ♥ R 7 4 ♦ AR 8 6 ♣ 6 3 2	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ DV 10 7 4 2 ♥ V 9 5 3 ♦ D ♣ 7 4	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 10px;"> N O E S </div> <div> ♠ 9 6 ♥ D 10 6 ♦ V 10 9 3 ♣ A 10 9 8 </div> </div>	1SA Passe	Passe Passe	Passe 3SA	Passe Passe
	♠ AR ♥ A 8 2 ♦ 7 5 4 2 ♣ RDV 5	Séquence sans histoire			
		Entame : Dame de Pique			

Sud compte six levées : deux à Pique, deux à Cœur et deux à Carreau. Il trouvera les trois levées manquantes à Trèfle. Pour réaliser trois levées dans la couleur (avec une répartition autre que 3-3), il s'agit de ne sacrifier aucun honneur en répétant l'impasse indirecte.

Sud prend l'entame du Roi de Pique et monte au mort au Roi de Cœur pour jouer Trèfle vers le Valet. Il poursuit en jouant un Carreau vers le Roi et Trèfle vers la Dame. Il monte une dernière fois au mort par l'As de Carreau et présente le dernier Trèfle du mort. Est ne peut rien : s'il plonge de l'As, le Roi du déclarant sera affranchi.

Score : 3SA = 400 NS