

Les jeux d'affranchissement par la coupe

Techniques de base

Cours de Michel Bessis, de la Bridge Academy

Adapté par Jean-Luc Seret pour Les Atouts de Langeais

Fondamental ! C'est le qualificatif qui s'impose pour définir ce cours. De quelles façons peut-on affranchir par la coupe une longueur, un honneur ? Comment gérer les problèmes de communications ? Quand faire tomber les atouts ? C'est à ces questions, entre autres, que ce cours a pour but de répondre. L'affranchissement par la coupe est l'un des plans de jeu fondamentaux. Il consiste à utiliser les atouts pour couper les cartes maîtresses des adversaires dans une couleur afin de l'affranchir.

Exemple

♥ A R 6 4 2
♥ D V 10 3 ♥ 9 7
♥ 8 5

A Sans Atout, Nord-Sud donneraient deux levées et rendraient donc 2 fois la main pour affranchir la 5^{ième} carte de la couleur. Dans un contrat à la couleur, c'est différent. On peut couper 2 cartes en Sud, sans rendre la main, pour affranchir une levée. Les levées de coupe faites de la main ne rapportent rien. Mais la manœuvre établit une gagnante supplémentaire.

I - Les différents types d'affranchissement par la coupe

Ils sont de deux sortes : les affranchissements de longueur et ceux d'honneurs.

1) Les affranchissements de longueur

A certaines conditions, **toute longueur cinquième est affranchissable**.

Exemple

♥ 6 5 4 3 2
♥ R D V 10 ♥ A 9 8 7
♥ -

En coupant 4 fois la couleur en main, vous parvenez, en cas de partage 4-4, à établir une levée ! En pratique, ce sera souvent moins long de parvenir à vos fins :

Exemple

♥ 9 8 7 4 2
♥ R D V 6 ♥ 10 5 3
♥ A

Ici, après avoir « débloqué » l'As puis coupé 3 fois en main seulement, vous établissez une levée. Le plus souvent, il faut commencer par créer une coupe (en donnant une ou plusieurs levées) avant de procéder à l'affranchissement proprement dit.

Exemple

♥ 10 8 7 4 2
♥ V 9 3 ♥ R D 7
♥ A 5

Après avoir joué A♥ et petit ♥ dans la couleur, la coupe d'un ♥ du mort procure 2 nouvelles levées parce que la couleur est répartie 3-3 en Est-Ouest.

En fait, le **nombre de levées affranchies dépend de la répartition** des cartes adverses.

Exemple

♥ A 7 6 4 3 2

♥ 5

- 3 levées sont affranchissables en cas de partage 3 - 3 (2 coupes à effectuer) ;
- 2 levées sont affranchissables en cas de partage 4 - 2 (3 coupes à effectuer) ;
- 1 levée est affranchissable en cas de partage 5 - 1 (4 coupes à effectuer).

2) Les affranchissements d'honneurs

Il y a deux cas principaux.

a) Affranchir un honneur isolé

Il s'agit de profiter de l'éventuelle chute des honneurs supérieurs à celui possédé si ceux-ci sont relativement courts.

Exemples

♥ D 8 6 4

1)

♥ A

On débloque l'A♥ puis on monte au mort 2 fois pour couper 2 petits ♥ du mort. Si le Roi est 2nd ou 3^{ème}, il tombe et la Dame est affranchie.

♥ A V 6 4

2)

♥ 8

Il y a très peu de chances de parvenir à affranchir le Valet mais il ne coûte rien d'essayer. En coupant 2 ♥ en main, on réussit l'opération si Roi Dame sont secs ou 3^{èmes}.

b) Affranchissement d'une séquence : l'expasse (ou impasse par la coupe)

Il manque un honneur supérieur et vous avez une séquence.

Exemple

♥ A D V 10 9

♥ 4

Après avoir joué l'A♥, on présente la D♥ ; si un petit apparaît, on défause une perdante. Si au contraire le R♥ apparaît en Est, on coupe et on a affranchi 3 levées. Remarquons que le nombre de levées affranchies dans cette couleur est toujours le même que si on jouait à Sans-Atout. La différence réside dans le fait que si le R♥ est en Est, on ne donne pas la main à l'adversaire.

Si 2 honneurs manquent, il faut recourir à une double expasse.

Exemple

♥ D V 10 9

♥ -

2 levées sont affranchissables ; on donne 2 fois la main si A♥ et R♥ sont en Ouest, aucune fois s'ils sont en Est et 1 fois si les honneurs sont partagés.

3) Les affranchissements combinés

Ce sont les plus fréquents. Il s'agit, tout en essayant de faire tomber les honneurs supérieurs, d'affranchir les petites cartes qui accompagnent l'honneur possédé.

a) Honneur + Longueur

Exemple

♥ D 8 6 4 3

♥ A

Si le R♥ est 3^{ème}, on affranchit la D♥ et 1 levée de longueur en coupant 2 fois.

a) Longueur + Expasse

Exemple

♥ D V 6 3 2

♥ A

Déblocage de l'As, puis on coupe un petit ♥ pour affranchir la longueur (voire les 2 honneurs si le Roi est 2nd), puis on présente la D♥ pour procéder à l'expasse. Si le R♥ est en Est et la couleur répartie 4-3, 3 levées sont réalisables sans rendre la main.

II - La technique de l'affranchissement

Deux problèmes principaux sont à résoudre :

- les communications,
- le retrait des atouts et les dangers de surcoupe.

Nous l'avons vu précédemment, pour affranchir une couleur, il faut parfois couper un grand nombre de cartes. Pour cela, il faut disposer d'un grand nombre de remontées dans la main de la couleur longue.

RÈGLE D'OR : lors d'un jeu d'affranchissement, il faut avoir, dans la main de la couleur longue, **une remontée de plus** que de cartes à couper.

Ceci est logique puisqu'une fois la couleur affranchie, il faut l'encaisser et c'est là que la remontée supplémentaire sert. Une des clés de ce plan de jeu est donc de savoir gérer les communications.

1) Gestion des communications

Regardons tout cela grâce à quelques exemples simples.

Exemple 1

♠ A 6 2	
♥ A R 6 5 3	
♦ R 6 2	
♣ R 6	
	Contrat : 7♠
	Entame : D♣
♠ R D V 7 5 3	
♥ 8 4	
♦ A 5 3	
♣ A 3	

Il y a 12 levées de tête, la 13^{ème} proviendra de l'affranchissement des ♥. Il faut en couper 2, donc prévoir 3 rentrées au mort. Il y en a 4 de disponibles : 1 à ♥, 1 à ♠ et les 2 Rois mineurs.

On prend évidemment l'entame en Sud pour préserver les reprises de Nord, puis on retire tous les atouts adverses avant d'affranchir les ♥.

Remarque 1 : nous avons compté une seule rentrée à ♥ alors qu'il y a A♥ et R♥ au mort. Cela tient à la **définition** même d'une rentrée.

Définition : une carte est une rentrée si elle sert à couper.

Ici, comme vous avez deux ♥ en main, vous n'aurez qu'une rentrée dans la couleur.

Remarque 2 : une fois que vous avez fait tomber les atouts, c'est évidemment à l'affranchissement des ♥ qu'il faut s'atteler en priorité.

Règle : la première rentrée à utiliser dans un jeu d'affranchissement se situe dans la couleur à affranchir.

Exemple 2

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

Il n'y a plus, cette fois, que trois rentrées. Rien de trop donc. Il ne faut rien gaspiller. Cela signifie que l'A♠ doit être utilisé comme rentrée et servir à couper un ♥.

Deux tours d'atout en gardant l'A♠, A♥, R♥ et ♥ coupé gros, ♠ pour l'A♠ et un autre ♥ coupé. Il suffit maintenant de remonter au R♦ pour encaisser le cinquième ♥.

Règle : lors d'un jeu d'affranchissement, il ne faut pas retirer les atouts trop tôt si ceux-ci servent à communiquer vers la main de la couleur à affranchir.

Vous aurez remarqué enfin que le 3^{ème} ♥ a été coupé du V♠ pour éviter une surcoupe fatale.

Règle : si le retrait total des atouts n'a pas pu être effectué, il faut penser à couper maître (NB : ça n'est pas toujours possible !).

Exemple 3

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

Cette fois, les seules remontées au mort sont à l'atout. Il faut donc être particulièrement soigneux pour mener à bien cet affranchissement.

Le bon minutage : R♠ puis A♥, R♥ et ♥ coupé gros, 3♠ pour la D♠, 2^{ème} ♥ coupé gros. Puis remontée au mort par l'A♠, retirant au passage le dernier atout, ce qui permet d'encaisser le ♥ affranchi pour 12 levées (si les ♥ sont répartis 3-3, on réalise 13 levées).

Règle : quand les remontées sont dans la couleur d'atout, il faut s'organiser et terminer dans la bonne main pour encaisser la couleur affranchie au moment où les adversaires n'ont plus d'atout.

Exemple 4

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

Trois rentrées au mort, deux ♥ à couper, cela devrait aller. Mais attention ! L'A♥ ne sera une reprise que s'il permet d'effectuer une coupe. Pour que ce soit le cas, il est indispensable de donner un **coup à blanc** à ♥ pour préparer l'affranchissement de la couleur.

Déroulement du coup : 3 tours d'atout (ils ne servent pas de communication) et ♥ à blanc. On prend le retour mineur en main, puis ♥ pour l'A♥, ♥ coupé (1^{ère} rentrée), ♣ pour l'A♣ et ♥ coupé (2^{ème} rentrée). Le R♦ permet d'encaisser le ♥ affranchi.

Règle : pour ne pas gaspiller une communication, il faut penser au coup à blanc pour ouvrir la coupe permettant l'affranchissement.

Exemple 5

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

Au mauvais contrat de 7♠, il faut trouver le R♥ placé et parvenir à affranchir une levée de longueur à ♥. Quand les ♥ sont répartis 4-2 il faut en couper un, donc bénéficier de 2 rentrées au mort. Ceci signifie que l'A♠ doit être conservé soigneusement et, par conséquent, qu'il faut différer le retrait des atouts. Le minutage sera le suivant : prenez l'entame de l'A♦, faites une première impasse à ♥, rentrez en main à l'atout, tirez la D♠ et tentez une deuxième impasse à ♥. A ce stade, il faut couper un ♥ pour les affranchir. Attention à ne pas tirer l'As. Est couperait utilement avec son dernier atout, condamnant ainsi le contrat. Au contraire, coupez un petit ♥ et remontez au mort à l'A♠, enlevant le dernier atout, pour encaisser l'A♥ et le 5^{ème} ♥ affranchi.

Règle : quand un problème de communication rend impossible le retrait total des atouts, il faut éviter de se faire couper ses levées maîtresses dans la couleur à affranchir ; ceci conduit à les encaisser plus tard, quand tous les atouts sont tombés.

2) L'organisation du plan de jeu

Il arrive souvent que vous avez à combiner un jeu d'affranchissement avec un jeu de coupe. Une ou plusieurs rentrées au mort peuvent être des coupes de la main courte. En outre, quand les atouts ne sont pas de qualité suffisante, il y a des risques de surcoupe non négligeables. Pour les diminuer, il faut souvent recourir à la technique des *tours de débarras*. Encore faut-il adopter le bon minutage.

Regardons tout cela à travers un exemple :

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

Pour gagner votre contrat malgré le R♦ mal placé, il faut affranchir un ♥. Pour cela, il est nécessaire d'en couper 2, donc de disposer de 3 rentrées au mort. Elles sont là : l'A♥, la coupe d'un ♣, l'A♦.

Il serait par ailleurs fâcheux de vous faire surcouper par une main qui ne détiendrait que 2 atouts. Il faut donc tirer A♠ et R♠ au moment opportun : quand vous n'aurez plus à donner la main à l'adversaire qui pourrait retirer votre dernier atout.

Le minutage suivant doit être respecté :

- 1 - Laissez passer l'entame pour ouvrir rapidement la coupe nécessaire,
- 2 - Prenez le retour et tirez A♠ et R♠,
- 3 - Jouez R♥, ♥ pour l'A♥ et ♥ coupé (si vous êtes surcoupé, c'est sans gravité),
- 4 - Rejoignez le mort en coupant un ♣,
- 5 - Coupez un deuxième ♥,
- 6 - Remontez au mort par l'A♦ et encaissez votre 5^{ème} ♥ affranchi en défaussant un ♦ de la main, même si Est coupe (maître).

Ce genre de plan de jeu est très fréquemment utilisé et, dans la grande majorité des cas, le schéma d'organisation de l'ordre des rentrées est le même : le « C C A R »

- 1 - C comme Couleur à affranchir (l'A♥ dans l'exemple)
- 2 - C comme Coupe (la coupe du ♣ dans l'exemple)
- 3 - A comme Atout (il n'y en avait pas dans l'exemple)
- 4 - R comme Reste (l'A♦ dans l'exemple)

Remarque : s'il y a des tours de débarras à donner, cette opération doit être effectuée quand il n'est plus nécessaire de donner la main à l'adversaire.

Compléments sur l'utilisation d'un coup à blanc

Considérons la donne suivante :

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

1^{er} cas : Ouest entame ♣

Il faut couper deux ♠. Vous avez donc besoin de 3 rentrées pour encaisser la 12^{ème} levée si la couleur est répartie 4-2. Vous les avez : une à ♠, une à ♥, une à ♦.

Prenez l'entame, tirez A♥ et D♥ en conservant le R♥ du mort, puis A♠, R♠ et ♠ coupé.

Remontez au mort à ♥. Coupez un deuxième ♠. Il reste l'A♦ pour aller encaisser le ♠ affranchi.

2^{ème} cas : Ouest entame ♦

Une rentrée vient de disparaître. Il n'y en a donc plus que 2. Vous pouvez néanmoins surmonter un partage 4-2 des ♠. Comme vous ne pouvez en couper qu'un seul (faute de reprises), commencez par tirer un seul tour d'atout puis donnez un coup à blanc à ♠. Vous donnez certes un pli dans une couleur où vous n'aviez pas de perdantes mais cette manœuvre vous fait gagner une communication.

Est prend et rejoue une carte mineure. Vous prenez en main, jouez votre ♠ soigneusement préservé pour l'A♠, et coupez un ♠ pour affranchir le 5^{ème}.

Le R♥ est toujours là pour vous permettre d'encaisser votre 12^{ème} levée (vous défausserez un ♣ sur le R♠ et un autre ♣ sur le ♠ affranchi).

A retenir : un coup à blanc dans une couleur peut servir à affranchir une couleur en économisant une communication.

Mémo-fiche : le jeu d'affranchissement par la coupe

But : affranchir une couleur longue qui procure des défausses pour se débarrasser des perdantes de la main de base.

Attention ! Au moment où la couleur est établie, les adversaires ne doivent pas empêcher son défilé. Il ne doit donc pas leur rester d'atout non maître.

Problèmes

- posséder les communications nécessaires ;
- éviter les surcoupes et les promotions d'atout.

Communications

1) Le nombre des rentrées

Règle de base : il faut posséder *une rentrée de plus* que le nombre de cartes à couper et donc penser à :

- utiliser les atouts comme rentrées ;
- donner éventuellement un coup à blanc dans la couleur à affranchir.

2) L'ordre des rentrées

Dans un grand nombre de cas, le déclarant utilise ses rentrées au mort dans l'ordre suivant :

en premier : dans la **C**ouleur même à affranchir → **C**

en second : par la **C**oupe d'une autre couleur → **C**

puis : par l' **A**tout → **A**

enfin : par le **R**este (une rentrée extérieure) → **R**

Moyen mnémotechnique : C C A R

Remarque : si l'atout est la dernière rentrée (pas de rentrées extérieures), on prendra soin de ne pas trop raccourcir le mort.

Surcoupes intempestives et promotions d'atout

Lors d'un affranchissement par la coupe, le déclarant est très menacé par les surcoupes si le total des cartes vues dans la couleur est égal ou supérieur à 11. Il doit prendre certaines précautions :

- couper avec des atouts maîtres (si on en a les moyens),
- effectuer des transferts de coupe (par perdante sur perdante),
- donner des tours de débarras avec des atouts faibles
(ARxxx pour xxx : 2 tours de débarras
Axxxx pour xxx : 1 coup à blanc et 1 tour de débarras).

Le jeu d'affranchissement par la coupe : donnes d'application

1) Se servir des atouts pour communiquer

<p>♠ 6 3 2 ♥ R D V 3 ♦ 8 2 ♣ D 10 4 2</p>	<p>♠ D 5 ♥ A 4 2 ♦ A 9 7 6 3 ♣ A 8 3</p>	<p>♠ 7 4 ♥ 10 9 7 ♦ D V 10 5 ♣ R V 7 5</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>1♦</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>passe</td> <td>1SA</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>4♠</td> <td>fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			1♦	passe	1♠	passe	1SA	passe	4♠	fin		
Sud	Ouest	Nord	Est																
		1♦	passe																
1♠	passe	1SA	passe																
4♠	fin																		
<p>♠ A R V 10 9 8 ♥ 8 6 5 ♦ R 4 ♣ 9 6</p>			<p>entame : R♥ (TPP : essayez de faire 11 levées)</p>																

2) Expasse

<p>♠ D 10 5 3 2 ♥ 7 4 ♦ 6 4 2 ♣ D V 10</p>	<p>♠ 6 4 ♥ R 3 2 ♦ A V 10 9 8 ♣ 7 6 2</p>	<p>♠ V 9 8 7 ♥ 6 5 ♦ D 7 5 3 ♣ 9 5 3</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♦</td> <td>passe</td> <td>3♦</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>passe</td> <td>4♦</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>5♣</td> <td>passe</td> <td>6♥</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>7♥^(*)</td> <td>fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♦	passe	3♦	passe	3♥	passe	4♦	passe	5♣	passe	6♥	passe	7♥ ^(*)	fin		
Sud	Ouest	Nord	Est																				
2♦	passe	3♦	passe																				
3♥	passe	4♦	passe																				
5♣	passe	6♥	passe																				
7♥ ^(*)	fin																						
<p>♠ A R ♥ A D V 10 9 8 ♦ R ♣ A R 8 4</p>			<p>entame : D♣</p>																				

(*) Sud espérait une D, ou un doubleton ♣... heureusement il y a les ♦

3) Technique d'affranchissement

<p>♠ 5 4 2 ♥ V 9 4 ♦ 5 3 ♣ R D 10 9 8</p>	<p>♠ R 10 3 ♥ 8 7 3 ♦ A 10 8 7 6 ♣ V 4</p>	<p>♠ 6 ♥ D 10 5 2 ♦ V 9 4 2 ♣ 7 6 5 3</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Sud</th> <th style="text-align: left;">Ouest</th> <th style="text-align: left;">Nord</th> <th style="text-align: left;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2♦</td> <td>passe</td> <td>3♦</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>3♠</td> <td>passe</td> <td>4♦</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>4♥</td> <td>passe</td> <td>5♠</td> <td>passe</td> </tr> <tr> <td>7♠</td> <td>fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♦	passe	3♦	passe	3♠	passe	4♦	passe	4♥	passe	5♠	passe	7♠	fin		
Sud	Ouest	Nord	Est																				
2♦	passe	3♦	passe																				
3♠	passe	4♦	passe																				
4♥	passe	5♠	passe																				
7♠	fin																						
<p>♠ A D V 9 8 7 ♥ A R 6 ♦ R D ♣ A 2</p>			<p>entame : R♣</p>																				

4) Coup à blanc

	♠ A V 3			
	♥ 9 5 4			
	♦ A 7 6 4 2			
	♣ A 8			
♠ 7 6 2		♠ 8	Sud	Ouest Nord Est
♥ R V 8 7		♥ D 6 3	1♠	1♦ passe
♦ R 9		♦ D V 10 5	3♠	1SA passe
♣ D V 9 2		♣ R 7 5 4 3		4♠ fin
	♠ R D 10 9 5 4			
	♥ A 10 2			entame : D♣
	♦ 8 3			
	♣ 10 6			

5) Bien gérer les rentrées

	♠ 9 8 7			
	♥ R 6 5 2			
	♦ 7 6 5 4 3			
	♣ R			
♠ A 6 2		♠ 5	Sud	Ouest Nord Est
♥ D 9 4		♥ 8 7 3	2♦	2♥ passe
♦ R D V		♦ 10 9 8 2	2♠	3♠ passe
♣ D 5 4 3		♣ 9 8 7 6 2	4SA	5♥ passe
	♠ R D V 10 4 3		6♠	fin
	♥ A V 10			entame : R♦
	♦ A			
	♣ A V 10			

6) A l'enchère, jouez le coup de tête ! (Donne de DN4 – JLS)

	♠ A V 9 8 7 3			
	♥ -			
	♦ D 10 6 5			
	♣ A 7 2			
♠ R 6		♠ D 10 5 2	Sud	Ouest Nord Est
♥ R D 10 7 5 4		♥ V 9 6 2		2♥ 2♠ 4♥
♦ 3		♦ 9 8	5♦	5♥ ! passe
♣ V 9 6 4		♣ R D 8	7♦ !	fin
	♠ 4			entame : R♥
	♥ A 8 3			
	♦ A R V 7 4 2			
	♣ 10 5 3			

Le jeu d'affranchissement par la coupe : solution des donnes d'application

1) Se servir des atouts pour communiquer

10 levées de tête. Pour réaliser une levée supplémentaire, il faut affranchir les ♦ du mort afin de défausser l'une des 3 perdantes de la main. Il faut couper 2 ♦ en main et donc prévoir 3 remontées au mort.

Attention, l'A♥ va tomber rapidement et ne peut servir à cet affranchissement. C'est donc la D♠ qui sert de remontée au mort pour mener à bien l'opération.

Le minutage : A♥, ♦ pour le R♦, ♦ pour l'A♦, ♦ coupé, ♠ pour la Dame, ♦ coupé.

Le déclarant fait tomber les atouts et rejoint le mort par l'A♣ pour encaisser le ♦ affranchi.

2) Expasse

Deux perdantes à ♣. Une seule position gagnante : trouver la D♦ chez Est et faire l'expasse. Le manque de communications oblige le déclarant, après avoir tiré A♥ et D♥, à surprendre le R♦ de l'A♦, puis à présenter le V♦. Il coupe la D♦ d'Est puis rejoint le mort avec le R♥ pour encaisser les ♦ maîtres.

3) Technique d'affranchissement

12 levées de tête. La 13^{ème} viendra de l'affranchissement du 4^{ème} ou du 5^{ème} ♦.

Les ♠ du mort offrent 2 remontées. Le déclarant peut donc se prémunir contre un partage 4-2 des ♦.

Il prend l'entame, tire l'A♠, débloque R♦ et D♦, monte au mort à l'atout (le 10) et coupe un petit ♦. La seconde remontée à ♠ sera utilisée pour encaisser les 2 ♦ maîtres tout en faisant tomber le dernier atout.

4) Coup à blanc

Pour affranchir le 5^{ème} ♦, il faut couper 2 cartes de la couleur en main, donc disposer de 3 remontées au mort.

Pour ne pas gaspiller inutilement l'A♦, qui servira pour faire la 1^{ère} coupe à ♦, le déclarant doit commencer avec un **coup à blanc** dans la couleur. Il prend le retour et joue alors ♦ pour l'A♦ et petit ♦ coupé, R♠, petit ♠ pour le V♠ et petit ♦ coupé. L'A♠ permet d'aller chercher le 5^{ème} ♦ affranchi tout en faisant tomber le dernier atout.

Attention ! Ne donnez pas un seul tour d'atout auparavant car le flanc pourrait enlever prématurément une rentrée du mort en jouant atout.

5) Bien gérer les rentrées

Pour éviter d'avoir à deviner la place de la D♥, tentez d'abord d'affranchir le 5^{ème} ♦ s'ils sont répartis 4-3.

Attention aux remontées au mort, qui doivent être, dans l'ordre : la coupe d'un ♣, le 8♠ ou le 9♠ (donc pensez à couper les ♦ avec des atouts maîtres de façon à conserver les 2 petits pour communiquer) et enfin le R♥.

6) A l'enchère, jouez le coup de tête ! (Donne de DN4 – JLS)

Le cue-bid à 5♥ de Nord vous oblige à jouer au moins le petit chelem ; c'est donc une proposition de grand chelem. Que peut-il avoir pour cela ? Forcément un beau fit ♦, une couleur ♠ exploitable et les 2 As noirs, plus la courte à ♥ d'ailleurs quasiment certaine après les enchères adverses. Donc la main du diagramme. Votre singleton ♠ vaut de l'or.

Défaussez un ♣ sur l'entame à ♥, tirez l'As d'atout pour vérifier le partage et affranchissez les ♠. Vous gagnerez si les ♠ sont répartis 3-3 quel que soit le partage des atouts, ou s'ils sont 4-2 avec les ♦ 2-1.