



La technique de jeu de coup à blanc

Donner un coup à blanc dans une couleur, c'est donner délibérément un pli en fournissant une petite carte de chaque main alors que l'on dispose d'une carte plus grosse susceptible de faire le pli.

Cette technique de jeu est utilisée dans de nombreuses circonstances :

- Garder le contrôle d'un coup,
- Affranchir une couleur,
- Dans le cadre d'un jeu de sécurité, pour se prémunir contre les aléas de la distribution.

I- Garder le contrôle d'un coup

♠ R 7	Sud	Nord
♥ A 6 5 3		1♣
♦ A 6 2	1♥	2♥
♣ R 7 5 2	2SA	4♥

□

♠ A 8 4 2
 ♥ 9 8 7 2
 ♦ R 7
 ♣ A 6 3

Ouest entame de la Dame de Carreau... Votre couleur d'atout n'est pas des plus belles !
 Comment espérez-vous gagner ce coup ?

Sud compte ses perdantes : 2 à pique, probablement 2 à Cœur et 1 à Trèfle = 5 ! La meilleure ligne de jeu consiste à **couper** 2 Piques au mort. Si Sud ne retire pas les atouts, il va se faire surcouper... S'il tire l'As de Pique suivi d'un petit Pique, l'adversaire qui prendra la main aura la possibilité de **donner un 3^{ème} tour d'atout**, ce qui le priverait de l'une des deux coupes à Pique.

La solution consiste à prendre à prendre l'entame de l'As de Carreau, puis **donner un coup à blanc à l'atout**. Quand il reprendra la main, il pourra tirer l'As d'atout puis s'attaquer à ses coupes, sans se soucier d'une éventuelle surcoupe.



II- Affranchissement d'une couleur

♠ A V 7 4 3	Sud	Nord
♥ D 10 3	1♥	1♠
♦ 8 7 5	2♥	4♥
♣ A 4		

□

♠ 5 2	Ouest entame du Roi de Trèfle...
♥ A R V 9 5 4	Comment Sud va-t-il gagner ce coup ?
♦ A 6 4	
♣ 7 2	

Sud compte ses perdantes : 1 à Pique, 2 à Carreau et 1 à Trèfle = 4 !

La technique que Sud va utiliser est **l'affranchissement des Piques**, puis la défausse d'une perdante de sa main sur un Pique affranchi... Son camp possède 7 cartes à Pique. Les adversaires en ont 6, probablement réparties 4-2. Il devra couper deux Piques de sa main. Il lui faudra **3 remontées**. L'As de Trèfle disparaissant sur l'entame, les trois remontées sont : **l'As de Pique, la Dame d'atout et le 10 d'atout**. Pour garder sa remontée à l'As de Pique, il est indispensable de commencer par un **coup à blanc dans la couleur** : cette manœuvre permet de jouer un tour sans utiliser de reprise au mort.

Par la suite, l'affranchissement des Piques ne posera aucun problème, malgré la répartition 4-2, et il lui sera possible de **défausser un petit Carreau sur le 5^{ème} Pique affranchi**.

III- Jeu de sécurité : se prémunir contre les aléas de la distribution

♠ A	Sud joue le contrat de 6♥.
♥ D 4	
♦ R 7 4 2	Ouest entame du Roi de Pique ... Comment Sud va-t-il prendre
♣ A R 10 8 4 3	toutes ses précautions pour gagner ?

□

♠ 5 4 3 2
♥ A R V 10 2
♦ A 6 3
♣ 2

Bridge et Détente



Sud compte 3 perdantes à Pique et 1 perdante à Carreau = 4 perdantes. Une des perdantes pourra être défaussée sur un des honneurs Trèfles. Il reste trois perdantes : il doit en éliminer au moins deux. Il les défaussera sur les Trèfles affranchis. Ici aussi, il y a 7 cartes à Trèfle dans le camp et 6 dans le camp adverse, probablement répartis 4 – 2. Il lui faudra en couper deux et remonter trois fois. Mais, s'il coupe deux Trèfles de sa main, il va réduire le nombre d'atouts de sa main longue et son contrat risque de voler en éclats si les 6 atouts adverses sont répartis 4 – 2...

Pour se prémunir contre la répartition 4 – 2 des Trèfles mais aussi des atouts, il lui suffit de donner, à la deuxième levée un coup à blanc à Trèfle...

Timing : As de Pique, petit Trèfle des deux mains, en reprenant la main, Sud joue 2 de Cœur pour la Dame, petit Trèfle coupé en Sud, trois tours d'atout pour enlever les atouts adverses, Carreau pour le Roi, As -Roi de Trèfle (sur lesquels Sud défausse 2 perdantes) et enfin les 2 Trèfles affranchis. Contrat réussi. Sud n'aura perdu qu'1 Trèfle (lors du coup à blanc)

Les trois jeux complets

1) Garder le contrôle d'un coup

	♠ R 7	
	♥ A 6 5 3	
	♦ A 6 2	
	♣ R 7 5 2	
♠ D X 6 3		♠ V 9 5
♥ R V X		♥ D 4
♦ <u>D</u> V X 9		♦ 8 5 4 3
♣ X 8		♣ D V 9 4
	♠ A 8 4 2	
	♥ 9 8 7 2	
	♦ R 7	
	♣ A 6 3	



2) Affranchissement d'une couleur

	♠ A V 7 4 3	
	♥ D X 3	
	♦ 8 7 5	
	♣ A 4	
♠ 8 6		♠ R D X 9
♥ 2		♥ 8 7 6
♦ D X 9 3 2		♦ R V
♣ <u>R</u> D V 6 3		♣ X 9 8 5
	♠ 5 2	
	♥ A R V 9 5 4	
	♦ A 6 4	
	♣ 7 2	

3) Jeu de sécurité : se prémunir contre les aléas de la distribution

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