



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines° stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Les affranchissements « loisir-détente »

Affranchir une couleur

- Gagner le mieux possible. Cela suppose souvent de tirer 1 ou 2 levées supplémentaires par rapport à la vision initiale du D.
 - Le plan de jeu du D. lui indique vite où il peut gagner 1 ou 2 levées.
 - Le plan de jeu du défenseur doit lui indiquer également : ne pas le perdre de vue.
- *Affranchir* une couleur, c'est jouer de manière à rendre maîtresses une ou plusieurs cartes qui à l'origine ne l'étaient pas.
 - Distinguer affranchir les honneurs affranchir les longueurs.
 - Affranchir ne concerne pas que la ligne du D., mais également celle des défenseurs.

Affranchir les honneurs d'une couleur

♠	AR
♥	R1053
♦	A94
♣	V86
♠	D62
♥	DV4
♦	RV63
♣	AR5

- Contrat 3 S.A.
- 7 sûres et immédiates
- Comment gagner au moins 2 levées sur entame ♠
- Affranchir les honneurs de ♥ : cartes équivalentes
- Pas de secret ni de miracle : il faut tout de suite donner l'As. Cela permet de gagner 3 levées de ♥.
- Manger son pain noir avant son pain blanc.

Affranchissement de longueur d'une couleur

♠	A8732
♥	RD
♦	A75
♣	753
♠	R5
♥	87432
♦	RD2
♣	ARD

- Une longueur de 5 cartes s'affranchit souvent. Utile pour gagner 1 ou 2 levées
- Contrat 3 S.A. : 8 levées sûres et immédiates
- Trouver la 9^{ème} ? : à ♥ ou à ♠.
- Sur entame ♥, vous avez désormais 9 levées.

Affranchissement de longueur d'une couleur

♠	A8732
♥	RD
♦	A75
♣	753
♠	R5
♥	87432
♦	RD2
♣	ARD



- Sur entame D ♠, comment faire ?
- Que promet la D à l'entame ?
- D ♠ promet DV10 ou DV9 (possible). Prendre ou ne pas prendre ? C'est le plus souvent tête de séquence de 4.
- Le prudent prendra et rejouera ♥, pour être certain du contrat
- Le téméraire tentera la mauvaise démarche de laisser ou de rejouer ♠.
- 2 raisons pour ne pas le faire : c'est la couleur de l'adversaire et l'adversaire jouera immédiatement ♥ en vue de fragiliser le plan de jeu du déclarant.

Affranchir par la coupe à la couleur

♠	D102
♥	AR864
♦	A8
♣	763
♠	ARV953
♥	75
♦	V3
♣	R52



- Contrat 4 ♠ par Sud – Entame ♠
- 6 levées de ♠, 2 de ♥, 1 de ♦ = 9 levées
- Où trouver la 10^{ème} ?
- Couper de la main courte : impossible
- Battre atout n'ajoutera rien (mais il faut éviter les coupes adverses !!).
- Affranchir les petits ♥ du mort est une excellente idée.
- Encaisser la 1^{ère} levée, puis AR ♥, puis ♥ coupé gros. Si problème ♥, retour au mort par ♠, ♥ coupé, faire tomber les derniers atouts. Sur le dernier ♥, on défause 3 ♦.
- Au pire 10 levées ; au mieux 11 si As ♣ placé

Affranchir la couleur secondaire : de l'utilité de décrire son jeu

- La couleur secondaire est essentielle pour gagner un contrat
- Vous avez trouvé un fit dans une majeure.
- Vous avez ensuite décrit un bicolore 5-4 avec un simple bicolore économique
- Ex : 1 ♥ - 2 ♣ (autoforcing)
- 2 ♦ - 3 ♥ (enchère déclic : fit ♥ et 14 HLD minimum : proposition de chelem)
- 4 ♥ : refus du chelem, vous n'insistez pas
- Voici les jeux

14H ♠65
♥1098
♦AR98
♣AR107

12H ♠A8
♥ARV72
♦106432
♣9

Affranchir la couleur secondaire



- Le Plan de jeu s'impose.
- Le D. constate immédiatement un double fit déjà pressenti.
- Il a refusé la proposition de chelem avec 12 H – 15 HLD
- L'affranchissement des \diamond est une belle évidence
- Atout ou pas Atout ? Atout, il n'a rien à couper de sa main courte. Couper les \clubsuit de sa main longue est sans intérêt.
- Sur toute entame, il prend la main et joue atout en partant du 8 \heartsuit . Il prend ou pas la D. Si elle ne vient pas, il continue avec le 9 puis le 10.

14H \spadesuit 65
15 HLD \heartsuit 1098
\diamond AR98
\clubsuit AR107

12H \spadesuit A8
15 HLD \heartsuit ARV72
\diamond 106432
\clubsuit 9

Affranchir la couleur secondaire



- Il pratique ainsi ce que l'on appelle une impasse « forçante ».
- Ensuite il tire AR \diamond . Pas d'impasse avec 9 cartes dans une couleur
- Finalement : il gagne le contrat avec du bonus si les cartes sont bien placées.
- Si la D \heartsuit est placée en E. et que la D \diamond est seconde, il gagne 4 + 3
- Si l'une des deux est placée, il gagne 4 + 2
- Si les 2 sont mal placées, il gagne 4 + 1
- Pas de regret : avec 30 HLD, nul ne doit y aller sauf à prendre une licence de Poker

14H \spadesuit 65
15 HLD \heartsuit 1098
\diamond AR98
\clubsuit AR107

12H \spadesuit A8
15 HLD \heartsuit ARV72
\diamond 106432
\clubsuit 9

Affranchir la couleur secondaire



- Affranchir une couleur secondaire n'est pas toujours aussi simple. Ici, elle est moins belle.
- Dans cet exemple les enchères ont été :
- 1 ♥ - 2 S.A. (fit 11H/11-12 HLD)
- 4 ♥ directement. (+15HLD : points de manche avec fit)
- Moins on en dit, mieux cela vaut.
- Sur entame ♦ (type singleton) ce sera dur. On peut perdre une levée de ♦ qui sera coupée au 3^{ème} tour de ♦.

10H ♠65

11 HLD♥1098

♦DV98

♣AR107

12H ♠A8

15 HLD♥ARV72

♦10643

♣96

Affranchir la couleur secondaire



- Sur toute autre entame on prend la main et on joue atout pour chercher la D ♥ en Est. Sinon, c'est la catastrophe. Si cela gagne, on affranchit ensuite les ♦.
- On peut aussi trouver les ♥ mal partagés (4-1 : parfois, par bonheur la D est sèche en E, mais ne rêvez pas).
- En effet, on perdra toujours AR ♦ et une levée de ♠.
- Cela peut valoir la peine de commencer par A ♥, d'apprécier ce qui tombe avant de décider de faire ou non l'impasse à la 2^{ème} levée d'atout

10H ♠65

11 HLD♥1098

♦DV98

♣AR107

12H ♠A8

15 HLD♥ARV72

♦10643

♣96