

L'AFFRANCHISSEMENT PAR LA COUPE

Principes : A SA, pour affranchir 1 ou 2 levées de longueur, il faut rendre la main 1 ou 2 fois. Exemple : à ♦, si le résidu est 3-3, 1 main rendue = 2 levées. S'il est 4-2 (plus fréquent), 2 mains rendues = 1 levée de longueur.

A la couleur (atout ♠), après ♦AR, on coupe le 3^{ème} ♦ : s'ils sont 3-3 (le cas ici), ils sont affranchis sans rendre la main ; et s'ils sont 4-2 (plus fréquent), on coupe à nouveau, et le dernier ♦ est affranchi.

♠ R D 10 5
♦ A R 6 4 2
♦ V 9 3 ♦ D 10 7
♠ A V 9 7 4
♦ 8 5

L'affranchissement de longueur par la coupe :

- Il peut réussir dès que le déclarant possède une main plus longue que les 2 mains adverses (calculez les répartitions adverses possibles à chaque fois !). Exemple spectaculaire : le 6 est affranchissable :

▶ Il suffit de couper 4 fois les ♠, le dernier est affranchi !

- Il faut toujours prévoir le nombre de coupes nécessaires :

- Ce nombre dépend du nb de cartes maîtresses ET du nb de cartes de l'adversaire le plus long :
 - ▶ Résidu impair (3, 5 ou 7 cartes), répartition la plus probable : écart d'1 carte (2-1, 3-2, 4-3).
 - ▶ Résidu pair (4, 6 ou 8), attention : le plus probable est l'écart de 2 cartes (3-1, 4-2, 5-3).

- Il faut prévoir les communications :

Principe : Il faut une communication de plus que de coupes à effectuer, la dernière communication devant être encore disponible au moment où l'affranchissement est achevé.

- Exemple : contrat 4♥. Le flanc joue 3 fois ♦ et rejoue ♣. On a 9 levées, la 10^{ème} ne pouvant venir que de l'affranchissement d'un ♠ (on défaussera un ♣ perdant) :
 - ▶ Le résidu doit être 4-3, et il faudra couper 3 ♠. Donc 4 remontées au mort !
 - ▶ On prend le retour ♣ dans la main, on joue tout de suite le ♠3 pour l'♠As.
 - ▶ On a gardé précieusement le ♥R et le ♥10 comme remontées ultérieures !
 - ▶ ♠2 coupé, atout pour le ♥10, ♠4 coupé, atout pour le ♥R, ♠5 coupé maître.
 - ▶ Dernier atout pris, et le ♣R cherche le ♠7 affranchi. Ouf, dix levées !

- Couper maître dès qu'il existe un risque de surcoupe !

♠ 6 5 4 3 2
♠ A D 10 9 ♦ R V 8 7
♠ ---

♠ A 7 5 4 2
♥ R 10
♦ 9 7 3
♣ R 8 6



♠ 3
♥ A D V 9 8 2
♦ V 10 5
♣ A 7 4

Techniques liées à l'affranchissement par la coupe :

Les techniques sont nombreuses, à découvrir avec l'expérience (et votre astuce). Exemples :

- Le coup à blanc : Il peut être utilisé pour économiser une communication. Avec ♣ à affranchir au mort (♣A7652 en face de ♣93), jouer un coup à blanc économise la remontée de l'♣A au mort.
- Avancer le pouvoir de coupe en défaussant une perdante. Même exemple : si l'on peut défausser le ♣3 sur une carte maîtresse dans une autre couleur, on affranchira ♣ sans rendre la main !
- Affranchissement et impasses peuvent être combinés.
- Préserver ses honneurs : Avec ♦ARD53 en face de ♦2, on peut affranchir un ♦ avec le résidu 4-3 :
 - Il faut jouer ♦AR puis couper le 3 pour ne pas risquer la surcoupe. ♦D et ♦5 seront maîtres.

L'affranchissement de la couleur secondaire du déclarant :

La même technique peut s'adresser à une couleur secondaire du déclarant et non à une couleur du mort.

- Dans ce cas, l'affranchissement se fera grâce aux atouts de la main courte (tant mieux !).
- S'efforcer de couper maître lorsqu'il y a un risque de surcoupe.
- Compter combien de coupes il vous faudra, et faire auparavant des « tours de débarras » à l'atout.

L'affranchissement d'honneur par la coupe :

- Un exemple, à droite de cette technique :

- A SA, vous ne pourrez faire le Valet que si la Dame est sèche ou seconde.
- A la couleur, en coupant le 6 après avoir joué A et R, une Dame 3^{ème} tombera !

A R
♦
V 6 4 2