

EXERCICES sur	Le COUP A BLANC
---------------	-----------------

Rappel : à utiliser chaque fois que l'on manque de communications pour exploiter une longue dans laquelle on n'a pas assez d'honneurs maîtres.

**Exercice 1:**

	10 2 63 A95 A76542	Contrat <b>3SA</b>  Entame <b>VC</b>	<b>Analyse :</b> Il y a 7 plis sûrs (1P, 3C, 2K, 1T) L'impasse P et la répartition des K sont aléatoires. Les 5 T dehors sont 3/2 à 60%
<b><u>VC</u></b>	N O     E S	On prend l'entame du Roi, car la D dévoilerait AR et l'As serait trop provocateur et inciterait les adversaires à chercher une autre couleur (Psy!).	
	AD65 ARD R732 10 3	On joue <b>3T vers le 2 pour un premier coup à blanc.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si on retourne K, il faut prendre du R en S et refaire un coup à blanc qui permet d'affranchir 3 T du mort (avec répartition 3/2).</li> <li>- Sinon, il vaut mieux jouer As T puis xT.</li> </ul>	

**Exercice 2 :**

	7 5 3 7 AV642 8654	Contrat <b>3SA</b>  Entame <b>DC</b>	<b>Analyse :</b> 7 plis sûrs (2P,2C,2K,1T) → il faut faire 4 plis à K	Suite des mains	7 5 3 7 AV642 8654	
<b><u>DC</u></b>	N O     E S	Il y a 5 K dehors : D10953 - Si Dxxx en E on perd toujours - S'ils sont 3/2, pas de problème. - Si Dxxx en O, on peut améliorer nos chances avec un coup à blanc : <b>→ Jouer le 7, laisser filer, puis le RK :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si E ne fournit pas, rejouer et faire l'impasse à la D</li> <li>- si E fournit, tirer l'As</li> </ul> Note : sur entame T, prendre et impasse DK		V94 DV10 8 D10 93 V7	N O     E S	D10 86 9542 5 RD93
	AR4 AR63 R87 A10 2				AR4 AR63 R87 A10 2	

**Exercice 3**

	R53 RV 10 6 AR8732	S    O    N    E 1C - 2T - 2SA* - 3C* - 3P - 4C - 4SA - 5C - <b>6C</b>	* 2SA promet 15-17 pts * 3C encourageant Contrat de <b>6C</b> tendu. Entame <b>10C</b> . <b>Analyse :</b> 9 plis sûrs (2P,4C,1K,2T)	Suite des mains	R53 RV 10 6 AR8732	
<b><u>10C</u></b>	N O     E S	Les 2 plis manquants ne peuvent se trouver qu'à T - Il y a 6 C dehors que l'on peut espérer 3/3 ou 4/2 - Il y a 6 T dehors : s'ils sont 3/3, pas de pb. Il faut les envisager 4/2, ce qui nécessite d'en éliminer 2, pour affranchir 2 T. <b>→ Prendre l'entame du RC, puis jouer xT vers xT !</b> Si retour P ou K, on prend de l'As, on remonte par VC, on coupe un T, on fait tomber les atouts et l'on remonte par RP pour défausser 2 P et 2 K sur les T. Difficile de décider de jouer petit avec AR...		D72 10 987 RV94 V6	N O     E S	V10 9 63 8532 D10 94
	A863 AD542 AD7 5				A863 AD542 AD7 5	

**Exercice**

	AR742 R42 A10 653	Contrat <b>6C</b>  Entame <b>RK</b> (cœurs 2/1)	<b>Analyse :</b> Il y a 11 plis sûrs (2P,7C,1K,1T) On voit 2 T perdants → il faut en défausser 1 sur un P (à condition que les P soient 3/3 ou 4/2)
<b><u>RK</u></b>	N O E S	Si les P sont 4/2, la seule ligne de jeu est de jouer xP et laisser filer... On prend le RK, on fait 2 coups d'atout par S et l'on joue <b>xP vers xP</b> ; <b>Quel que soit le retour, on joue AP et RP, puis xP coupé.</b> <b>La remontée par le RC permet de défausser 2 T sur les 2P restants</b>	
	53 ADV10 986 7 A10 2		

**Exercice 5:**

	A DV108 ARV10 5 743	Contrat <b>6T*</b> Par S  Entame <b>xP</b>	*Contrat tendu (28H), peu demandé (champ=5T) → il faut le réussir contre toute distribution. <b>Analyse :</b> Il y a 10 plis sûrs (1P,1C,5K,3T) Il y a 5T dehors. L'entame P est gênante car on a 2P perdants en main.
<b><u>xP</u></b>	N O E S	- Avec les T 3/2, il n'y a pas de Pb, on peut se permettre l'impasse à C. - Avec les T 4/1, on craint RC et VT 4 <sup>ème</sup> en O. <b>Jouer un coup à blanc à T garantit le contrat. Difficile à décider...</b> L'impasse à C n'est plus nécessaire - Retour P → on coupe du mort, on fait 4 atouts, 1C, 5K + AP - Retour Atout ou K, On prend .....	
	10 62 A54 D4 ARD10 2	*****En fait il y avait V9865 en Est..... et ça marchait !	

**Exercice 6 :**

	A7 A52 AR8543 A5	Contrat <b>6T</b>  Entame <b>VC</b>	<b>Analyse :</b> 9 ou 10 plis sûrs (1P,2C,2K,4 ou 5T) Il manque 6 atouts vraisemblablement 4/2 On doit chercher des plis à K, en espérant 3/3 ou 4/2 les 6K dehors : il manque DV10 9xx.
<b><u>VC</u></b>	N O E S	On est sûr de perdre au moins 1K → On prend l'entame du RC et l'on rejoue le <b>6K pour le 3.</b> Quel que soit le retour, on fait tomber les atouts et l'on remonte faire les K en coupant un si nécessaire.	
	D9653 R8 6 RDV75		

**CONCLUSION :** Avec au moins 7 Cartes dont 2 gros honneurs dans une couleur, on a souvent intérêt à commencer par **x vers x**.

Exercice 7

	ARD65 A103 64 A83	<b>Contrat : 6C par S</b>	<b>Analyse :</b> 10 plis sûrs( 3P,4C,2K,1T) Il manque 6 atouts et 6P, répartis 4/2 (ou 3/3) le plus souvent. On peut couper un K du mort.	Suite des mains	ARD65 A103 64 A83	
<b>DK</b>	N O E S		→ Prendre l'entame de l'AK, puis <b>faire un coup à blanc à P pour jouer contre les P répartis 4/1.</b>	94 9862 DV10 R1064	N O E S	V10 82 74 9753 V97
	73 RDV5 AR82 D52		Sur le retour, jouer RK, couper un K puis faire tomber les atouts et jouer les P.		73 RDV5 AR82 D52	

**REMARQUE IMPORTANTE :** En cas de double fit 5/3 et 4/4, il vaut mieux jouer en 4/4 car cela ménage des plis de longueur dans la couleur 5<sup>ème</sup>.

Ex : 3P+4C → 6 cartes en mineures/5P+4C → 4 cartes en mineures.

4P+4C /4P+4C → 5 cartes en mineures

**REMARQUE IMPORTANTE :** En majeure, on peut donner le fit avec 2 gros honneurs. Ex :

A 10 x x x -> 1P

RD -> 2P

Exercice 8 : Le « chien de garde » ou « Watch-dog » !

	82 A765 RD10 942 8	<b>Contrat 6P</b>	<b>Analyse :</b> Il y a 10 plis sûrs (2P,1C,6K,1T)
		<b>Entame RT</b>	Il y a 5P dehors : DV10 93
<b>RT</b>	N O E S		→ prendre l'entame de l'AT et faire un coup à blanc à P en les espérant 3/2, ce qui permet de faire 2P de plus.
	AR7654 9 AV A10 73		Le 8 P reste en sentinelle (ou chien de garde) pour se prémunir d'un retour C.
			<u>REMARQUE</u> : la répartition 3/2 des atouts est indispensable.