

# Leçon 11 : Les levées de longueur du déclarant

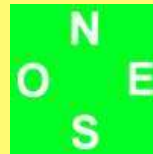
Le nombre de levées réalisables par le déclarant (ou d'ailleurs, celles de la défense), dépend, non seulement du nombre de cartes maîtresses ou de cartes affranchissables, mais encore du nombre de cartes détenues dans la couleur, de la longueur de cette couleur. Avec

ARDV  
  
752

il y a quatre cartes maîtresses et quatre levées à réaliser, car le côté le plus long comporte quatre cartes.

AR 72  
  
DV3

La situation est identique bien que les cartes maîtresses soient réparties différemment.

AD  
  
RV


En revanche, avec il y a toujours quatre cartes maîtresses, mais il ne sera possible de réaliser que deux levées, ceci à cause de l'absence de petites cartes.

Les petites cartes sont donc indispensables pour faire «vivre» les honneurs correspondants, pour leur permettre de se transformer en levées.

## La levée de longueur

En outre, ces petites cartes peuvent à leur tour devenir maîtresses, lorsque les cartes de rang supérieur auront été jouées.

Imaginons un déclarant en possession de

ARDV  
  
7542

Il réalise quatre levées sans aucune difficulté, simplement grâce au rang de ses cartes. Regardons ce qui survient si l'on fait passer le 2 dans l'autre main. La situation est devenue :

AR DV 2



754

Le 2 a de grandes chances de se transformer en levée. En effet, les cartes manquantes (10,9, 8, 6, 3) seront le plus souvent réparties équitablement dans les deux jeux adverses : 10,8 et 3 d'un côté, 9 et 6 de l'autre, par exemple.

Lorsque le déclarant aura successivement joué l'As, le Roi et la Dame, il aura épuisé les cartes de la couleur chez les deux défenseurs. En conséquence, au même titre que le Valet, le 2 réalisera une levée, et ceci parce qu'il appartient à une couleur longue.

**On appelle "levée de longueur", une levée remportée par une petite carte au moment où aucun adversaire ne détient plus de cartes dans la couleur demandée.**

## La répartition des cartes adverses : le résidu

Cet exemple illustre le potentiel des longueurs et la possibilité qu'elles offrent au déclarant de réaliser des levées dites de «longueur» (qui ne sont pas des levées d'honneurs).

Il existe toutefois deux différences importantes entre les deux types de levées que nous connaissons.

- D'une part les levées d'honneur sont immédiatement maîtresses (As, Roi, Dame, Valet, etc.) ; pour profiter des levées de longueur, il faut avoir joué plusieurs tours de la couleur, afin que l'adversaire en soit dépourvu.
- D'autre part, s'il est possible de prévoir exactement le rendement d'une couleur en termes de levées d'honneur, le nombre de levées de longueur que peut produire une couleur longue est souvent aléatoire. Bien sûr, avec :

A R D 8 7 4



9 6 3 2

On est certain de réaliser six levées, car les trois cartes adverses tomberont sous As, Roi, Dame, quelle que soit leur répartition.

Mais examinons cette couleur :

A R D 8 4



7 3 2

Les adversaires détiennent cinq cartes: Valet, 10, 9, 6 et 5. L'ensemble des cartes détenues par l'adversaire dans une couleur donnée porte le nom de résidu, et le nombre de levées à la disposition du déclarant dépend de la répartition de ce résidu entre les joueurs de flanc :

1

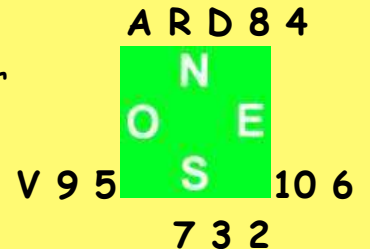
Si les cinq cartes sont dans la main du même défenseur, il n'est possible de ne réaliser aucune autre levée que les trois honneurs : les deux cartes restant chez l'adversaire seront supérieures au 8 et au 4.

Si l'un des deux défenseurs possède trois cartes de la couleur, et l'autre deux, As-Roi-Dame vont épuiser toutes ces cartes :

2

Si l'un des deux défenseurs possède trois cartes de la couleur, et l'autre deux, As-Roi-Dame vont épuiser toutes ces cartes :

Le 8 et le 4 seront donc affranchis, et deux levées de longueur auront été créées.



Enfin, la situation intermédiaire peut se présenter: l'un des défenseurs possède quatre cartes dans la couleur, son partenaire une seule.

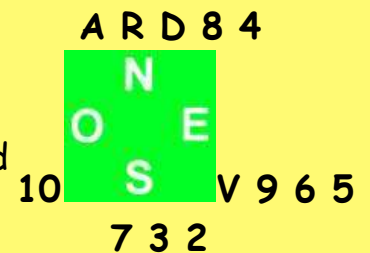
Par exemple : Cette fois, jouer As-Roi-Dame n'épuise pas toutes les cartes du joueur situé en Est.

3

Après trois tours de la couleur, il reste : 8 4 en Nord et V en Est

Le déclarant a la possibilité d'affranchir l'une des cartes restantes en donnant l'autre à l'adversaire.

L'opération est toujours rentable mais exige de rendre la main, ce qui n'est pas toujours possible.



Ces trois configurations montrent que le nombre de levées de longueur est le plus souvent fonction de la répartition du résidu de la couleur chez l'adversaire. Plus généralement:

**Une seule condition pour qu'une petite carte puisse se transformer en levée de longueur : posséder plus de cartes que le plus « long » des adversaires.**

### Compte des couleurs et probabilités de répartition

Les chances de répartition du résidu ont été calculées en termes de probabilités. Connaître les plus courantes donne une idée des chances de voir une petite carte s'affranchir. Mais pour le déclarant, il est avant tout nécessaire de surveiller la chute des cartes détenues par les deux joueurs de flanc pour savoir à quel moment ceux-ci n'en possèdent plus.

En premier lieu, pour la couleur qui l'intéresse, il ajoute le nombre des cartes qu'il détient à celles du mort. S'il possède par exemple cinq Carreaux dans sa

main et trois au mort, il sait qu'il détient huit Carreaux en tout. Par une soustraction à 13, il en déduit le nombre possédé par ses adversaires:  $13 - 8 = 5$ ; les adversaires ont cinq Carreaux à eux deux. A chaque levée il fait ses comptes : «au premier tour de Carreau, les deux défenseurs ont fourni, il reste trois Carreaux dehors; chacun fournit toujours au second tour, il n'en reste plus qu'un

Dans la pratique, cette façon de procéder avec méthode est beaucoup plus efficace que celle qui consiste à repérer et additionner toutes les cartes jouées dans la couleur en question.

### **En résumé**

**Pour qu'une levée de longueur puisse être affranchie, il faut que le mort ou le déclarant détienne plus de cartes que le plus long des deux adversaires. Cette condition est le plus souvent fonction de la répartition des cartes restantes chez l'adversaire.**

**Pour profiter d'une répartition favorable, le déclarant devra attentivement surveiller la chute des cartes adverses au fil des levées.**

Le tableau suivant indique les résultats approchés du calcul des probabilités pour les résidus les plus fréquents. **Probabilité des principaux partages**

Vous possédez	Les adversaires en ont	Résidus possibles	Probabilités approchées
		<b>4/3</b>	<b>2 chances sur 3</b>
6 cartes	7	5/2	1 chance sur 3
		6/1 et 7/0	rare
Vous possédez	Les adversaires en ont	Résidus possibles	Probabilités approchées
		3/3	1 chance sur 3
7 cartes	6	<b>4/2</b>	<b>1 chance sur 2</b>
		5/1	1 chance sur 6
		6/0	rare
Vous possédez	Les adversaires en ont	Résidus possibles	Probabilités approchées
		<b>3/2</b>	<b>2 chances sur 3</b>
8 cartes	5	4/1	1 chance sur 4
		5/0	rare
Vous possédez	Les adversaires en ont	Résidus possibles	Probabilités approchées
		2/2	2 chances sur 5
9 cartes	4	<b>3/1</b>	<b>1 chance sur 2</b>
		4/0	1 chance sur 10

## Le «coup à blanc»

La réalisation de levées de longueur, on l'a dit, oblige le déclarant à jouer plusieurs tours de la couleur. En fonction de la localisation de la couleur longue, il lui faudra toujours gérer avec soin les problèmes relatifs aux communications. Examinons le diagramme suivant:



Sud a ouvert d' 1SA, et Nord a conclu à 3SA. Ouest entame de la Dame de Cœur.

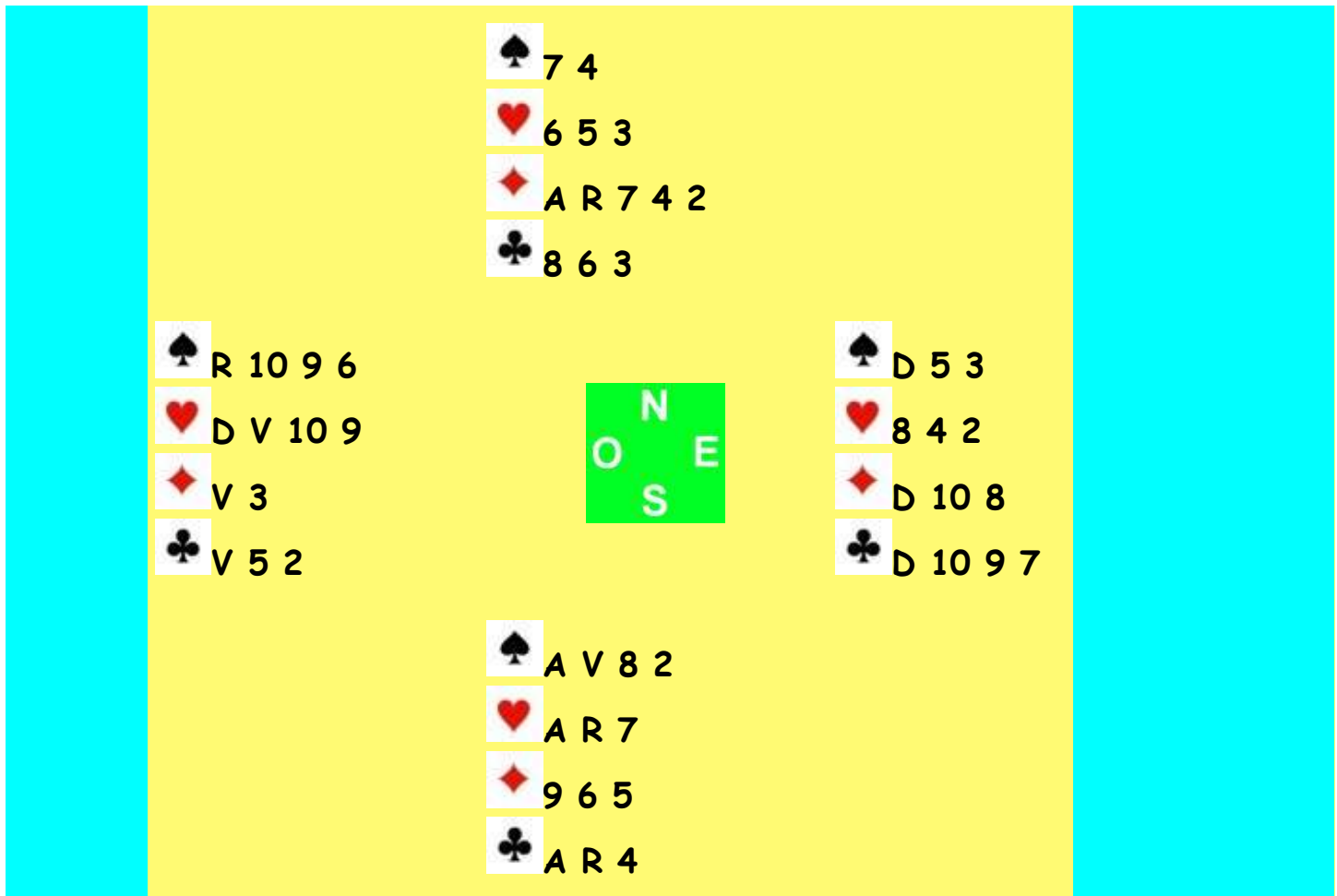
Le déclarant fait ses comptes : un Pique, deux Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles, soit sept levées certaines. Les deux plis manquants viendront de la longueur à Carreau, à condition que le résidu adverse soit partagé 3-2.

Sud prend l'entame et joue As et Roi de Carreau. Ayant constaté que les deux adversaires ont fourni, il rejoue un petit Carreau pris par l'adversaire. Celui-ci rejoue Cœur. Le déclarant est en main et utilise le Roi de Trèfle pour aller au mort, encaisser ses deux petits Carreaux affranchis et gagner ainsi son contrat.

### Deux remarques s'imposent :

- Le déclarant a dû concéder une levée à Carreau, et donc rendre la main à l'adversaire, pour affranchir sa couleur. Il l'a fait au troisième tour de celle-ci.
- Il a pu réaliser sans problème ses levées de longueur, grâce à une indispensable communication, le Roi de Trèfle.

Modifions légèrement le diagramme précédent, en plaçant cette fois le Roi de Trèfle en Sud, à côté de l'As.



Ouest entame toujours de la Dame de Cœur.

Sud a-t-il toujours la possibilité de réaliser son contrat ?

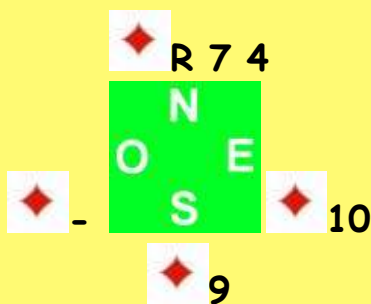
Il dispose des mêmes sept levées immédiates, et doit donc chercher à réaliser deux levées de longueur à Carreau.

Si après avoir pris la Dame de Cœur de l'As, Sud joue As de Carreau, Roi de Carreau et Carreau, le partage 3-2 des Carreaux détenus par l'adversaire lui permet toujours d'affranchir deux levées de longueur.

**Un problème surgit** : ces deux levées sont devenues inaccessibles, car il n'existe aucune rentrée au mort pour aller les encaisser. Sud doit s'apercevoir qu'il doit conserver un des gros honneurs à Carreau pour aller chercher ses Carreaux maîtres. Il doit donc donner une levée de Carreau à la défense avant de jouer les deux gros honneurs du mort.

Examinons le processus : Sud joue, par exemple, Carreau pour l'As du mort à la deuxième levée. A la levée suivante, il joue un petit Carreau du mort.

L'adversaire prend la main et rejoue Cœur. Le Roi de Sud fait la levée. La situation des Carreaux est devenue :



Il ne reste qu'un Carreau à la défense, qui va tomber sur le Roi. Et le déclarant va se retrouver dans la bonne main au mort, en la circonstance pour jouer les deux Carreaux maîtres.

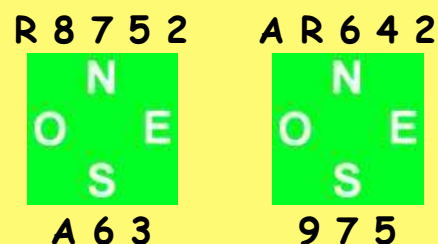
**Remarque** : au moment où on joue la dernière carte de la main courte, il faut se retrouver dans la main longue pour pouvoir encaisser les levées de longueur affranchies. Cette obligation tient au caractère asymétrique de la couleur.

Cette manœuvre consistant à concéder prématurément une levée à l'adversaire, s'appelle un coup à blanc. **Le coup à blanc** permet de résoudre un problème de communication.

## Le double coup à blanc

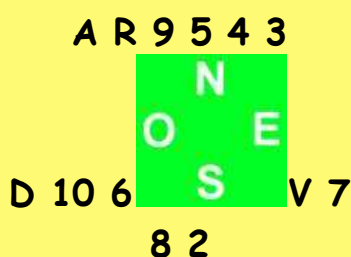
Le coup à blanc qui vient d'être étudié est utilisable dans de nombreuses configurations. Par exemple:

Le coup à blanc qui vient d'être étudié est utilisable dans de nombreuses configurations. Par exemple:

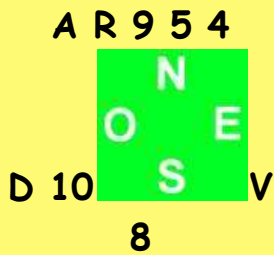


Dans ces deux situations, le camp de l'ouvreur possède deux cartes maîtresses, et affranchir deux levées de longueur passe par la concession d'un pli à la défense. Le déclarant peut donner un coup à blanc dès le premier tour de la couleur, ou jouer d'abord l'As avant de concéder à ses adversaires la levée qui leur revient.

Il arrive qu'il faille impérativement procéder à la même manœuvre au premier tour de la couleur :

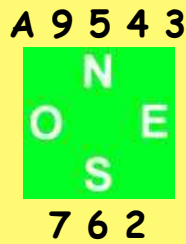


Cette fois, trois levées de longueur peuvent être affranchies en abandonnant une levée aux défenseurs. Pour en profiter, il faut laisser les adversaires réaliser la première levée dans la couleur. Quand Sud reprendra la main, la situation sera devenue :



Sud pourra alors jouer le 8 pour l'As et encaisser le Roi du mort, ainsi que les trois autres levées affranchies.

En présence d'une seule carte maîtresse :



On peut toujours affranchir deux levées de longueur, à la condition que le résidu soit partagé 3-2, mais avec une seule carte maîtresse (l'As) il faudra rendre la main deux fois. Si le déclarant, par manque de communications, est amené à le faire tout de suite (c'est-à-dire avant de réaliser son As), on parlera de «double coup à blanc».

	<table style="margin: auto;"> <tr><td>♠</td><td>V 9 3</td></tr> <tr><td>♥</td><td>8 7</td></tr> <tr><td>♦</td><td>A 9 6 4 3</td></tr> <tr><td>♣</td><td>7 6 4</td></tr> </table>	♠	V 9 3	♥	8 7	♦	A 9 6 4 3	♣	7 6 4																		
♠	V 9 3																										
♥	8 7																										
♦	A 9 6 4 3																										
♣	7 6 4																										
<table style="margin-top: 20px;"> <tr><td>♠</td><td>10 6 2</td></tr> <tr><td>♥</td><td>D V 10 6</td></tr> <tr><td>♦</td><td>R V 10</td></tr> <tr><td>♣</td><td>R 5 3</td></tr> </table>	♠	10 6 2	♥	D V 10 6	♦	R V 10	♣	R 5 3	<table style="border: 2px solid green; padding: 5px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<table style="margin-top: 20px;"> <tr><td>♠</td><td>8 7 5 4</td></tr> <tr><td>♥</td><td>9 5 2</td></tr> <tr><td>♦</td><td>D 5</td></tr> <tr><td>♣</td><td>V 10 9 2</td></tr> </table>	♠	8 7 5 4	♥	9 5 2	♦	D 5	♣	V 10 9 2
♠	10 6 2																										
♥	D V 10 6																										
♦	R V 10																										
♣	R 5 3																										
	N																										
O		E																									
	S																										
♠	8 7 5 4																										
♥	9 5 2																										
♦	D 5																										
♣	V 10 9 2																										
	<table style="margin: auto;"> <tr><td>♠</td><td>A R D</td></tr> <tr><td>♥</td><td>A R 4 3</td></tr> <tr><td>♦</td><td>8 7 2</td></tr> <tr><td>♣</td><td>A D 8</td></tr> </table>	♠	A R D	♥	A R 4 3	♦	8 7 2	♣	A D 8																		
♠	A R D																										
♥	A R 4 3																										
♦	8 7 2																										
♣	A D 8																										

Le contrat est de 3SA, Ouest entame de la Dame de Cœur.

Sept levées sont certaines : trois Piques, deux Cœurs, un Carreau et un Trèfle.

Le déclarant possède huit Carreaux entre ses deux mains. Si le résidu de la couleur est réparti 3-2, il pourra y créer deux levées de longueur, à condition de donner deux levées à l'adversaire.

Si Sud commence par jouer Carreau pour l'As et Carreau, puis encore Carreau quand il reprendra la main, il aura bien affranchi deux levées, mais il n'aura plus aucun moyen d'aller au mort; il n'a en effet plus aucune communication avec celui-ci, la seule étant l'As de Carreau, utilisée prématurément.

Il faut donc le conserver. Au lieu de le jouer, puis de concéder deux levées, il fallait commencer par concéder deux levées (c'est le double coup à blanc) puis jouer l'As au troisième tour et ainsi rejoindre le mort au bon moment. Cet As précieusement conservé doit être utilisé au moment où le côté court fournit sa dernière carte.