

Les Impasses

22/0/2024

Statistiques et probabilités

Cartes manquantes	Division	Pourcentage
2	1-1	52
	2-0	48
3	2-1	78
	3-0	22
4	3-1	50
	2-2	40
	4-0	10
5	3-2	68
	4-1	28
	5-0	4
6	4-2	48
	3-3	36
	5-1	15
7	4-3	62
	5-2	31

Nombre **impair** de cartes manquantes: distribution la plus **égale** possible

Nombre **pair** de cartes manquantes: distribution **inéga**le (sauf pour 2 cartes)

7 cartes dans la couleur. 6 manquent

Probabilité d'une division 3-3? **:36%**

Probabilité de réussite d'une impasse? **:50%**

Réussite **d'une** impasse : **50%**

Réussite de **deux** impasses sur **deux tentées** : **25%**

Réussite **d'au moins une** impasse **sur deux** : **75%**

Probabilités de réussite

Exemple: AVxx.

Il manque RD

Ouest	Est	%
RD	xx	25
Rx	Dx	25
Dx	Rx	25
xx	RD	25

4 cas possibles

Dans 3 cas, il y a au moins UN honneur en Ouest = 75%

Dans 1 cas, il y a DEUX honneurs en Ouest = 25%

Impasse ou affranchissement?

- Choisir entre la probabilité de réussite d'une impasse (50%) ou la distribution d'une couleur en vue de son affranchissement

3SA, entame: O à ♠

♠ A3
♥ ARD5
♦ 7654
♣ V108
♠ Dx
♥ 9432
♦ ARV3
♣ AR4

D'abord essayer la répartition 3/2 (68%) des ♥ en exploitant la séquence ARD
Seulement **ensuite** faire l'impasse à ♦ (50%)

Impasse ou tirer en tête?

- Cas fréquents

Faire l'impasse au R jusqu'à 10 cartes en main, sinon tirer A en tête





Faire l'impasse à la D jusqu'à 8 cartes en main (8 **e**ight **e**ver, 9 **n**ine **n**ever)
sinon AR en tête

Faire l'impasse au V jusqu'à 6 cartes en main, sinon tirer ARD en tête

Tout est question de statistiques. **Aucune garantie!** Bien réfléchir aux informations disponibles

Directe et Indirecte

- Directe: en supposant que l'adversaire qui détient la carte visée est à votre gauche, il **ne pourra pas** prendre la main pendant le processus d'affranchissement, même s'il le souhaite. Nécessite une **fourchette**
- Prévoir de pouvoir revenir en Sud
- Indirecte: ici, toujours en supposant l'adversaire détenant la carte recherchée à votre gauche, il **pourra**, s'il le souhaite, prendre la main pendant le processus d'affranchissement

	ARV10		V42		V109
D?		D?		D?	
			AR8		
	Directe		Directe Non, pas de fourchette ->indirecte ou tirer AR en tête et 🤞		Indirecte

L'Impasse double

AD <u>9</u> RV <u>4</u> 75 <u>3</u>	AD R4 75	AD <u>9</u> RV <u>4</u> 75 <u>3</u>	AD V4 75
	2 levées (RV)		1 levée (R)

- Double: l'adversaire détient deux honneurs. **75%** de chance de faire **UNE** levée
- **Important:** Commencer par l'honneur de rang **le moins élevé**

Garder une fourchette

Il manque le valet et il y a plus de 6 cartes -> ne pas faire d'impasse

1	2	3	4	5
AD42	AD42	AD42	AD42	AD42
V97 5 8	V975 8	V975 8	V975 8	V975 8
R1063	R1063	R1063	R1063	R1063

- n°1: la couleur est répartie 3/2, le déclarant fait toutes les levées en jouant ARD

Si la couleur est répartie 4/1 ET que le déclarant a commencé par jouer ARD, deux possibilités:

- n°2: le V est imprenable, rien à faire 😞
- n°3: après avoir joué l'A au mort et puis la D (n°4), Sud se rendra compte de la distribution 1/4. Il fera alors l'impasse **marquée** au valet. S'il perd la fourchette (n°5), il ne sait plus prendre le V

Garder une fourchette dans l'une des deux mains permet de se prémunir contre une mauvaise distribution

Economie des honneurs

- Ne pas jouer le R, mais bien petit vers la D. Protection contre l'A sec
- Avec 2 honneurs isolés, préservez un des honneurs. Tentez l'impasse pour l'un en jouant petit vers un des honneurs. Ensuite miser sur la distribution (ici 3-2 = 68%) en jouant petit des deux mains

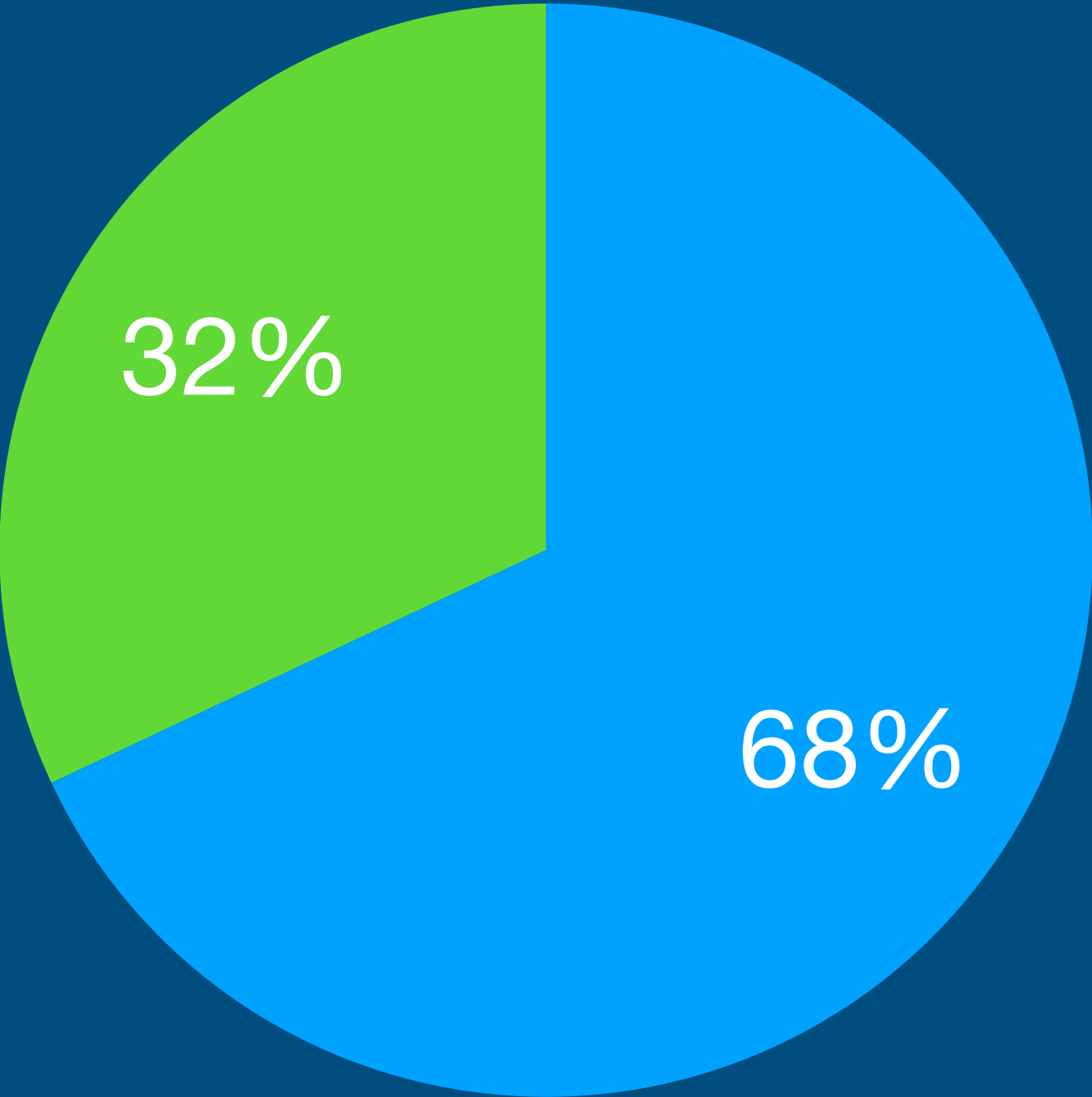
DV6542

R3

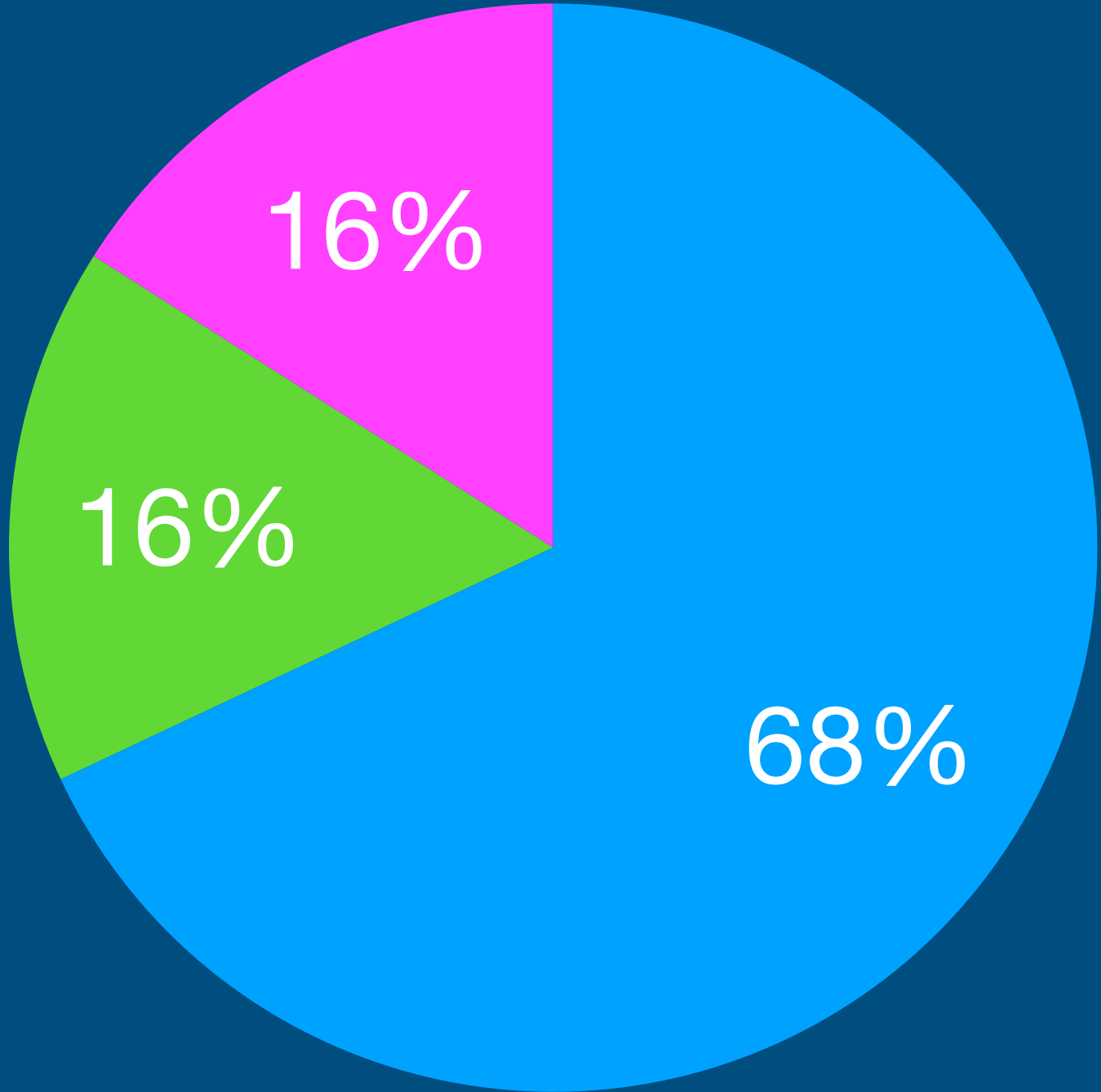
R642

D875

La meilleure chance



68% répartition 3-2



68% répartition 3-2
50% réussite impasse

♠ A R D 3
♥ 4 2

♠ 8 6 4 2
♥ A D

Le bon ordre

4 levées certaines. Quelles sont les chances totales pour 5 levées ?

A. En commençant par tirer les ♠

Tirez les ♠, et gagnez 4 levées s'ils sont distribués 3-2 (68% de probabilités)

Restent 100%-68% de probabilités = 32% de chances restantes

Chances de réussir l'impasse au R de ♥: 50%.

50% de 32% = 16%

Probabilités totales de faire 5 levées: 68% + 16% = **84%**.

♠ A R D 3

♥ 4 2

♠ 8 6 4 2

♥ A D

B. En commençant par l'impasse au R de ♥:

En commençant par l'impasse au R de ♥. (50% de chance de réussite)

Restent 100%-50% de probabilités = 50% de chances restantes

68% de 50% = 34%

Probabilités totales de faire 5 levées: 50% + 34% = **84%**.

Même pourcentage de réussite **MAIS il faut rendre la main si l'on commence par l'impasse au R de ♥**

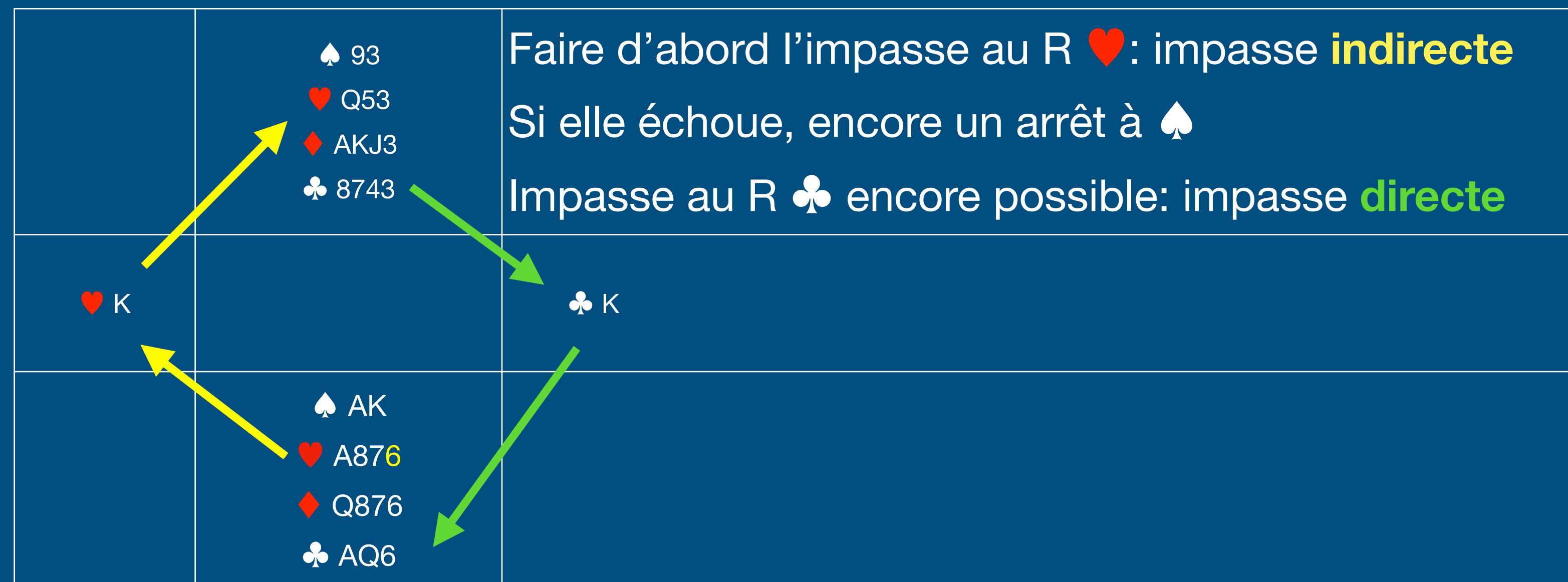
Couvrir ou non?

Honneurs au Mort	Honneurs en Main	Derrière le Mort	Devant le Mort
1	1	Couvrez	Ne couvrez pas au 1er tour
	2	Couvrez	Couvrez
2	1	Couvrez le 2ème	Couvrez
	2	Couvrez	Couvrez

Attention aux arrêts

- Entre deux impasses possibles, choisir celle qui permet une deuxième chance si la première rate.
- Ex: choix entre impasse **indirecte** et **directe**, et **un seul** arrêt dans la couleur adverse. Choisir **d'abord l'impasse indirecte** (*indirecte: adversaire peut prendre la main même si la carte visée est bien placée*)

3SA, entame: O à ♠



L'Expasse (l'impasse en coupe)

RV983

456

D107

A2

- L'expasse: combine impasse et coupe. Possible quand il y a une chicane, un singleton ou un As deuxième dans la main opposée à celle avec la couleur à établir
- **Jamais dans la couleur de l'atout** puisqu'elle est basée sur la coupe. Pour la même raison jamais à SA
- Consiste à établir une longueur en coupant de l'autre main

L'impasse répétée et l'impasse marquée

- L'impasse répétée: impasse contre un honneur isolé que l'on peut répéter grâce à la possession de plusieurs cartes équivalentes

♠ RDV3
♠ A?
♠ 8 6 4

- L'impasse "marquée": la position de la carte manquante a été révélée, par exemple par une défausse

L'impasse forçante

- On sacrifie un honneur pour prendre l'honneur adverse
- Jouer directement un honneur qui gagne si on le laisse filer.
- Avantage: s'il n'est pas pris, on ne perd pas la main. On économise une reprise en main
- Désavantage: on utilise deux honneurs pour en prendre un seul
- Souvent utile pour la couleur d'atout lorsque'il manque un honneur

Règles

1. Le nombre **d'honneurs** ou équivalents que l'on possède dans les **deux** mains est **supérieur** d'**une** unité au nombre de **cartes** du côté le plus **long**
2. OU le nombre **d'honneurs** ou équivalents = ou + au nombre de **cartes** des adversaires (dans leurs 2 mains), sauf distribution 5-0 relativement rare (4%), cas fréquent à l'atout

L'impasse forçante: exemples 1

	AD103		AD1032		AD8		AD10
Rxx?		Rxx?		Rxx?		Rxx?	
	V94		V94		V64		V64
	Forçante		Forçante		Forçante Directe		Forçante Commencer par le V

Règle n°1 oui:
5H, 4cartes en N

Règle n°1 non: 5H, 5 cartes
en N
Règle n°2: oui 5H et 5 cartes
en E-O

Règle n°1: non
Règle n°2: non
Ne pas partir du V: on ne
ferait que 2 plis si le R
prend

Règle n°1 oui: 4H, 3 cartes
Règle n°2 non: 4H, 7 cartes
Partir du V: on fera 3 plis si
le R prend ou non

L'impasse forçante: exemples 2

	ADV10		AD52		A432		DV53
Rxx?		Rxx?		Rxx?		Rxx?	
	974 <u>2</u>		V106 <u>3</u>		DV10 <u>9</u>		A872
	Forçante Directe		Forçante Directe		Forçante		Forçante Coup de sonde + Indirecte

Le 9 n'est pas forçant car sera pris par le 10. On ne resterait pas en main

Règle n°1: non (4-4)
Règle n°2: non(4-5)

Règle n°1: oui (5-4)
Règle n°2: oui (5-5)

Règle n°1: non (3-4)
Règle n°2: non (3-5)

Sans le 10 et le 9, l'impasse en partant de la Dame ne sert à rien car il y aura TOUJOURS au moins une levée à perdre. Jouez l'A , puis vers D et V

Comment jouer l'impasse forçante

- Pour faire une impasse forçante avec **2** cartes équivalentes non consécutives, afin de rester dans la main qui joue petit, il faut présenter d'abord la plus **petite** des deux cartes.

	AD10 <u>3</u>		AV10 <u>2</u>			AD10
Rxx?		R87 <u>4</u>		6	Rxx?	
	V <u>9</u> 2		D <u>9</u> 53			V <u>6</u> 4
	Commencer par le 9 Ensuite le V		Commencer par le 9 Ensuite la D Et puis le 5			Commencer par le V

La meilleure impasse est celle qui n'est pas jouée

Fin