

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

› SUPPORT DE COURS ‹

La coupe du côté court

JEU DE LA CARTE



N°1



ABEZIS Gérard

TABLE DES MATIÈRES

Introduction : la productivité	3
Première partie :	
Le diagnostic et les conditions de la manœuvre	4
Ouvrir la coupe	6
La coupe est ouverte	6
Ouvrir la coupe en une fois	7
Ouvrir la coupe en deux fois	8
Défausser pour couper	9
Deuxième partie : Les problèmes à régler	10
Les problèmes de communication	10
Rentrer en main après la coupe	10
Le coup à blanc	12
Les dangers liés à la coupe	13
Le concept du « rang de la coupe »	13
Couper maître	15
Perdante sur perdante : le transfert de coupe	16
Les tours de débarras	17
Donnes d'application	19

Dans les tableaux d'enchères,
la vulnérabilité est indiquée par la couleur du trait et le donneur marqué en toutes lettres.

La coupe du côté court



Jouer à l'atout offre de nombreuses façons de créer des levées supplémentaires par rapport au jeu à Sans-Atout. La plus fréquente et la plus importante consiste sans doute à profiter des ressources offertes par cette manœuvre fondamentale et universellement connue : la coupe du côté court.

INTRODUCTION : LA PRODUCTIVITÉ

Revenons à l'origine de la technique. Il est possible de créer une levée par la coupe quand la main la plus courte à l'atout de votre camp est capable de réaliser cette coupe. Voici le diagramme de base que vous avez déjà vu. Vous n'avez aucun problème de circulation entre les deux mains.



Aux six levées probables que vous vous comptez à Sans-Atout, la coupe de la main courte permet d'en ajouter une si vous coupez un Carreau du 4 de Pique. Si vous coupez un second Carreau du Valet de Pique, une nouvelle levée apparaît mais attention, si les Piques sont partagés 4-1 en flanc, vous allez rendre cette levée car il vous faudra donner un atout. Enfin, couper un troisième Carreau de la Dame de Pique crée toujours une levée d'atout chez l'adversaire et ne sert donc à rien.

On appelle productivité de la coupe la différence entre le nombre total de levées réalisées à l'atout et le nombre de levées disponibles à Sans-Atout.



À RETENIR : une coupe du côté court n'est productive que si elle ne valorise pas d'atout chez l'adversaire.

Le diagnostic et les conditions de la manœuvre

Les éléments nécessaires à la réalisation d'une coupe de la main courte sont assez faciles à repérer. Il est d'abord nécessaire qu'une couleur de la main longue autre que l'atout soit plus courte dans l'autre main. Les écarts de distribution entre les deux mains déterminent le nombre maximum de coupes réalisables.

Ainsi, si l'atout est Cœur :

♥ V103
♦ 8



♥ ARD82
♦ 93

♥ V103
♦ 4



♥ ARD82
♦ 932

♥ V103
♦ -



♥ ARD82
♦ V762

Le diagramme de gauche fournit au maximum une coupe (deux Carreaux en main – un Carreau du mort, main courte à l'atout). Celui du centre deux coupes (3-1), celui de droite trois coupes (4-0).

L'existence d'une courte n'est pas le seul élément à prendre en considération pour que la coupe puisse être menée à bon port. Il faut aussi posséder des atouts en nombre suffisant dans la main courte pour pouvoir couper. Cette condition, qui semble évidente, est liée au nombre de fois où vous devez rendre la main pour **ouvrir la coupe**.

La coupe est ouverte quand vous pouvez couper une carte de la main courte sans rendre la main à l'adversaire. Par exemple, toujours à l'atout Cœur :

♥ 1084
♦ -



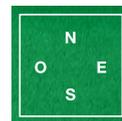
♥ AR763
♦ 93

♥ 1084
♦ 4



♥ AR763
♦ A95

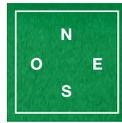
♥ 1084
♦ 105



♥ AR763
♦ AR73

Dans chacun des trois cas ci-dessus, il est possible de couper des Carreaux sans avoir à rendre la main. Si vous devez rendre la main pour ouvrir la coupe, vos adversaires peuvent en profiter pour jouer atout. Votre capacité à réaliser une ou plusieurs coupes dépendra alors du nombre d'atouts dont vous disposez au mort et du nombre de fois où l'adversaire pourra jouer atout.

♥ 108
♦ 74



♥ AR763
♦ V83

♥ 1084
♦ 4



♥ DV953
♦ 1065

Dans les deux exemples ci-dessus, il ne vous est en principe pas possible de réaliser une coupe de la main courte. À gauche, vous devez rendre deux fois la main. Vous donnez à l'adversaire l'occasion de jouer deux fois atout, vous n'aurez plus d'atout au moment de couper votre troisième Carreau. À droite, il vous suffit d'un tour de Carreau pour ouvrir la coupe mais les adversaires possèdent As et Roi d'atout, ils sont donc capables de jouer trois fois atout, vous privant de vos coupes au mort.



À RETENIR : chaque fois que vous rendez la main, l'adversaire peut donner au moins un tour d'atout.

D'autres conditions sont nécessaires, en termes de communications ou pour éviter des surcoupes. Vous les découvrirez dans la suite de votre lecture. Il est temps de mettre à l'épreuve ces principes sur des donnes complètes.

— OUVRIRE LA COUPE —

Nous l'avons vu, l'un des problèmes les plus délicats à gérer est celui de l'ouverture de la coupe. Si la coupe est ouverte, sachez en profiter. S'il faut l'ouvrir, vérifiez que vous avez les moyens de rendre la main aux adversaires sans dommage.

LA COUPE EST OUVERTE

DONNE N°1

♠ 98542
♥ V7
♦ AD53
♣ 73

N
O
E
S

♠ D10
♥ AR3
♦ 94
♣ RD9862

S	O	N	EST
2♣	fin		1♦

Entame : 2 de Carreau.

●● ANALYSE

Si la couleur n'est pas atrocement répartie (AV10x dans l'une des deux mains), vous aurez droit à quatre levées de Trèfle au minimum. Avec l'As de Carreau et As et Roi de Cœur, vous voici à sept. Une huitième levée vous tend les bras : la coupe de votre troisième Cœur avec un atout du mort. Mais attention, il n'y a que deux atouts au mort et vous ne possédez pas l'As de Trèfle. Vous ne pouvez donc pas vous permettre de rendre la main à l'adversaire.

●● RÉALISATION

- ▶ Ne prenez pas le risque de tenter l'impasse à Carreau, qui a toutes chances d'échouer après l'ouverture d'Est.
- ▶ Appelez l'As de Carreau et coupez tout de suite votre Cœur : As-Roi de Cœur et Cœur coupé du 7 (on ne sait jamais, vous éviterez parfois une surcoupe).
- ▶ Il est temps de jouer atout. Ouest prend votre Roi de l'As et continue Carreau.
- ▶ Est prend et rejoue Cœur. Vous coupez et jouez la Dame de Trèfle : quand tout le monde fournit vous avez gagné votre contrat.

Les 4 jeux :

♠ 98542
♥ V7
♦ AD53
♣ 73

♠ V763
♥ 9865
♦ 862
♣ A10

N
O
E
S

♠ AR
♥ D1042
♦ RV107
♣ V54

♠ D10
♥ AR3
♦ 94
♣ RD9862

OUVRIR LA COUPE EN UNE FOIS

DONNE N°2

♠ D3		
♥ A72		
♦ A984		
♣ V753		
♠ 75		♠ 942
♥ V1043		♥ D5
♦ V73		♦ D1062
♣ RD108		♣ 9642
♠ ARV1086		
♥ R986		
♦ R5		
♣ A		

Contrat : 6♠
Entame : Roi de Trèfle.

●● ANALYSE

Vous disposez de six levées d'atout, deux Cœurs, deux Carreaux et l'As de Trèfle. La douzième levée viendra d'elle-même si les Cœurs sont partagés 3-3. Dans une hypothèse moins favorable, comme celle du diagramme ci-dessus, que faire ?

Après tout, vous possédez quatre cartes à Cœur dans votre main longue à l'atout, trois seulement en face. Couper le quatrième Cœur du mort est envisageable !

●● RÉALISATION

Prenez l'entame de l'As de Trèfle et jouez tout de suite As de Cœur, Cœur pour le Roi et Cœur.

Prenez ensuite le retour atout dans votre main en conservant bien la Dame d'atout au mort. Coupez enfin votre dernier Cœur avec la Dame de Pique.

Rentrez en main à Carreau pour enlever les atouts restant à l'adversaire.

OUVRIR LA COUPE EN DEUX FOIS

Couper la quatrième carte d'une couleur quand trois cartes sont au mort et qu'il faut rendre deux fois la main pour ouvrir la coupe n'est pas si facile à diagnostiquer. C'est la raison pour laquelle Robert Berthe avait nommé cette manœuvre **la coupe invisible**.

DONNE N°3

♠ A742
♥ DV8
♦ 863
♣ 963



Contrat : 4♥
Entame : Roi de Trèfle.

♠ R8
♥ AR1063
♦ A542
♣ A7

●● ANALYSE

- ▶ Vous êtes à la tête de neuf levées maîtresses : cinq Cœurs, deux Piques et deux As.
- ▶ Seuls les Carreaux vous offrent une ressource pour créer votre levée manquante. Ce sera très facile si la couleur est partagée 3-3 en flanc. Sinon il faudra vous occuper de votre quatrième Carreau.
- ▶ En réalité, vous possédez quatre Carreaux en main et trois au mort, ce qui peut vous permettre de réaliser une coupe de la main courte. Vous ne détenez que l'As de Carreau. Si vous voulez réussir à ouvrir la coupe, il va falloir rendre la main deux fois à l'adversaire.
- ▶ C'est possible, car vous possédez tous les atouts maîtres dont deux au mort. Même si l'adversaire joue atout à chaque occasion, il vous restera un atout pour couper.

●● RÉALISATION

- ▶ Prenez l'entame (si vous laissez passer, l'adversaire pourrait rejouer atout, ce qui serait fatal).
- ▶ Jouez tout de suite As de Carreau et Carreau. Le flanc prend et rejoue atout.
- ▶ Vous faites la levée au mort et vous continuez Carreau. Il n'y a plus de Carreau au mort, **la coupe est ouverte**.
- ▶ Le flanc rejoue atout, vous prenez dans votre main et vous coupez le quatrième Carreau avec le dernier atout du mort. Vous rentrez à Pique purger le dernier atout.

Les 4 jeux :

♠ V953 ♥ 94 ♦ R10 ♣ RD1052		♠ D106 ♥ 752 ♦ DV97 ♣ V84
-------------------------------------	--	------------------------------------

♠ R8 ♥ AR1063 ♦ A542 ♣ A7

DÉFAUSSER POUR COUPER

Il arrive qu'il faille créer la coupe du côté court en défaussant sur une autre couleur. On peut dire que cette technique consiste à « réagencer » la distribution initiale pour arriver à vos fins.

DONNE N°4

♠ V43
♥ V10
♦ A84
♣ A7432



Contrat : 4♠
Entame : Dame de Trèfle.

♠ RD1098
♥ RD3
♦ R93
♣ 85

●● ANALYSE

Une fois l'As de Pique et l'As de Cœur tombés, vous parviendrez aisément à neuf levées. Vous pourriez peut-être affranchir un Trèfle, mais c'est une opération longue et délicate. En fait, vous regrettez que la distribution du mort ne soit pas un peu différente. Si le doubleton était à Carreau et pas à Cœur, vous pourriez facilement couper un Carreau au mort.

Qu'à cela ne tienne ! Il suffit de modifier cette distribution pour la rendre efficace, en défaussant un Carreau du mort sur un Cœur maître de la main.

Comme l'idée est ensuite de réaliser une coupe, il faut garder des atouts. Ne jouez donc pas atout mais commencez par affranchir les Cœurs.

●● RÉALISATION

- ▶ Prenez l'entame de l'As et jouez le Valet de Cœur. Il est probable qu'Est laisse passer, vous faites donc la levée et vous continuez du 10. Est prend, joue son Roi de Trèfle et continue du 10 de Trèfle.
- ▶ Vous coupez, Ouest ne peut pas surcouper et défausse un Cœur.
- ▶ Vous encaissez votre dernier Cœur maître, Ouest fournit toujours, vous défaussez un Carreau du mort.
- ▶ Vous jouez enfin trois tours de Carreau, le dernier coupé du Valet de Pique : vous ne risquez ainsi aucune surcoupe. Il reste à donner l'As de Pique pour revendiquer dix levées.

Les 4 jeux :

♠ V43		♠ 76	♥ A642
♥ V10		♥ A642	♦ V62
♦ A84		♦ V62	♣ R1096
♣ A7432		♣ R1096	
♠ A52		♠ RD1098	
♥ 9875		♥ RD3	
♦ D1075		♦ R93	
♣ DV		♣ 85	

Les problèmes à régler

Quand vous souhaitez couper de la main courte, des difficultés peuvent surgir dans deux domaines : d'abord il vous faut gérer les communications entre vos deux mains en prenant soin d'une part d'avoir les rentrées nécessaires pour couper, d'autre part de gérer le retour dans l'autre main pour enlever les atouts adverses une fois la ou les coupes effectuées. Ensuite, il ne faut pas valoriser un atout chez l'adversaire. Vous devrez éviter d'être surcoupé et aussi de promouvoir un atout du flanc en coupant trop gros.

LES PROBLÈMES DE COMMUNICATION

RENTRE EN MAIN APRÈS LA COUPE

DONNE N°5

♠ RD5		
♥ 7		
♦ R7632		
♣ ADV5		
♠ V93		♠ 104
♥ 10963		♥ AR84
♦ V10		♦ D985
♣ 10874		♣ 962
		
♠ A8762		
♥ DV52		
♦ A4		
♣ R3		

Contrat : 6♠

Entame : Valet de Carreau.

Votre chelem est un contrat un peu douteux.

Avec un Cœur à donner quoi qu'il arrive, vous ne pouvez pas vous permettre de concéder un atout.

Assumons donc un partage 3-2 des atouts en flanc.

●● ANALYSE

Cinq levées de Pique, quatre levées de Trèfle, As-Roi de Carreau : vous voici détenteur de onze levées, il en manque une.

Il est assez simple de la créer en coupant un Cœur de la main courte. Vous devez ouvrir la coupe à la deuxième levée. Le flanc va prendre et rejouer atout. Vous serez obligé de faire la levée au mort : votre coupe productive doit être réalisée avec le 5 de Pique du mort. Sinon, vous allez promouvoir une levée chez l'adversaire.

À la levée suivante, il vous faut rentrer dans votre main pour couper un Cœur. Vous pourrez maintenant encaisser le second gros honneur à Pique. Avant de pouvoir bénéficier de vos Trèfles maîtres, il vous faudra encore revenir dans votre main pour enlever son dernier atout à la défense.

●● RÉALISATION

- ▶ De ce qui précède, il apparaît que vous avez besoin de conserver le maximum de rentrées dans votre main. Adoptez ce principe dès l'entame et prenez celle-ci du Roi au mort, en conservant votre As.
- ▶ Jouez maintenant un Cœur quelconque, le flanc s'en empare et rejoue atout.
- ▶ Prenez du mort, rentrez en main par le Roi de Trèfle et coupez un Cœur du 5 de Pique.
- ▶ Vous disposez d'une dernière rentrée non dangereuse : l'As de Carreau. Utilisez-le pour venir dans votre main donner un troisième tour d'atout. Les Trèfles ne demandent plus qu'à être joués. Si vous n'aviez pas conservé cette entrée, vous auriez été surcoupé au troisième tour de Carreau.



À RETENIR : dans le cadre du plan de coupe de la main courte, conservez des rentrées du côté de la main longue, c'est-à-dire des cartes à couper.

LE COUP À BLANC

Dans la mise en place d'un plan de coupe comme ailleurs, le coup à blanc se révèle souvent un outil précieux pour gérer les communications.

DONNE N°6

♠ V9762
♥ A4
♦ 83
♣ D762



♠ R4
♥ RD7653
♦ A65
♣ 94

Contrat : 2♥
Entame : Roi de Carreau.

Les modestes contrats partiels sont souvent aussi difficiles à jouer que les manches ou les chelems. Celui-ci ne fait pas exception.

●● ANALYSE

Vous disposez de cinq ou six levées de Cœur selon le partage 3-2 ou 4-1 de la couleur. Ajoutez à cela l'As de Carreau, vous voici à la tête de six ou sept levées. Il est certain qu'une coupe à Carreau du mort serait la bienvenue, à condition de la réaliser avec le 4 de Cœur : couper de l'As ne ferait que promouvoir un atout chez l'adversaire et ne créerait donc pas de levée supplémentaire.

Si vous prenez l'entame pour rejouer la couleur et ainsi ouvrir la coupe, vous allez être à court d'une communication : le flanc va rejouer atout. Vous serez obligé de prendre de l'As pour conserver le 4. Et vous ne pourrez plus rentrer en main sans rendre la main à la défense, qui vous interdira votre coupe en donnant un second tour d'atout.

La solution consiste à laisser passer l'entame. Ce coup à blanc donné à Carreau vous économise une communication vitale, regardez plutôt.

●● RÉALISATION

- ▶ Vous laissez passer le Roi de Carreau. Ouest contre-attaque atout que vous prenez de l'As du mort.
- ▶ Vous jouez Carreau pour votre As et Carreau coupé.
- ▶ Au mort pour la dernière fois, vous jouez Pique vers votre Roi : si l'As est placé, vous gagnez une levée dont vous aurez besoin en cas de partage 4-1 des atouts.
- ▶ Votre Roi de Pique est pris de l'As. Le flanc encaisse quatre levées en tout dans les couleurs noires mais vous coupez la levée suivante et vous tirez Roi-Dame de Cœur. Tout le monde fournit sur le Roi, vous avez vos huit levées.

Les 4 jeux :

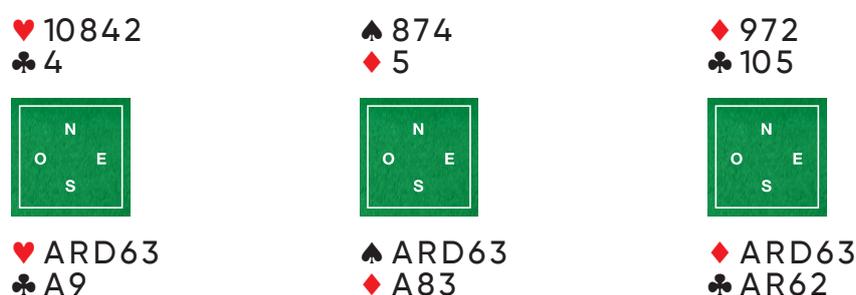
♠ V9762		♠ D108
♥ A4		♥ 92
♦ 83		♦ V972
♣ D762		♣ ARV10
♠ A53		
♥ V108		
♦ RD104		
♣ 853		
♠ R4		
♥ RD7653		
♦ A65		
♣ 94		

— LES DANGERS LIÉS À LA COUPE —

Couper n'est pas une action qui offre toujours une certitude de succès. En particulier, vous êtes assez souvent soumis à un risque de surcoupe. Gérer ce risque n'est pas toujours facile.

LE CONCEPT DU « RANG DE LA COUPE »

Il faut noter que le risque de surcoupe n'existe que si le déclarant n'a pas ôté les atouts de l'adversaire. Cela arrive à chaque fois que les atouts du mort ne sont pas en nombre suffisant pour supporter des tours d'atout préalables.



Dans le diagramme de gauche, vous n'avez qu'un seul Trèfle à couper ; vous pouvez donc encaisser As-Roi-Dame d'atout sans difficulté avant de couper. Tous les atouts adverses étant tombés (sauf partage 4-0 vraiment désagréable !), la surcoupe est impossible.

Dans le diagramme central, c'est un peu différent. Il vous faut couper deux fois Carreau au mort, ce qui nécessite deux atouts. Vous ne jouerez au maximum qu'un seul tour d'atout avant votre seconde coupe. Allons-y : As de Carreau et Carreau coupé, Pique pour l'As et Carreau que vous coupez du 8 de Pique. Vous n'êtes pas à l'abri d'une surcoupe, mais vous seriez très malchanceux de la subir : il faudrait qu'Est n'ait que deux cartes à Carreau, donc qu'il y en ait sept en Ouest. Peut-être Ouest serait-il intervenu avec sa couleur septième ?

Enfin, le diagramme de droite représente un risque plus important : déjà, si vous jouez As, Roi de Trèfle et Trèfle coupé, vous serez surcoupé si Ouest possède cinq Trèfles et Est deux, ce qui arrive assez fréquemment quand même. Mais surtout, si vous réussissez à couper un premier Trèfle, votre sort sera scellé au tour suivant : quand vous voudrez couper votre quatrième Trèfle, il n'y aura plus qu'un seul Trèfle dehors et soit vous vous ferez surcouper si Ouest a ce dernier Trèfle, soit Ouest coupera devant le mort s'il est en Est.

Le niveau de risque de surcoupe est en fait donné par une formule qui associe le nombre de cartes que vous avez dans une couleur au départ et le nombre de fois où vous jouez la couleur au moment de la coupe.

Deux exemples :

♥ 854
♣ R4



♥ ARD63
♣ A953

♥ 874
♦ 5



♥ ARD63
♦ AR832

Dans le diagramme de gauche, vous possédez six cartes à Trèfle. Pour réussir à couper un premier Trèfle, vous devez jouer trois fois la couleur. Votre coupe est de rang 9 (= 6 Trèfles + 3 tours). Il s'agit d'une coupe assez peu dangereuse, puisque vous ne subirez aucune surcoupe si la couleur est partagée 4 et 3, ce qui arrive plus de six fois sur dix. Couper ensuite votre dernier Trèfle est une coupe de rang 10 (6 Trèfles + 4 tours joués). Cette coupe ne peut pas réussir, vous allez être surcoupé ou bien Ouest va couper fort devant le mort.

Dans le diagramme de droite, vous possédez exactement le même nombre de cartes dans votre couleur à couper (six). Mais selon votre façon de jouer, vous allez pouvoir diminuer le rang de vos coupes.

Si vous jouez As, Roi de Carreau et Carreau, votre première coupe est de rang 9, votre seconde de rang 10. Rien n'a changé par rapport au diagramme précédent.

Si, en revanche, vous commencez par jouer As de Carreau et Carreau coupé, votre coupe est de rang 8 (risque de surcoupe très faible). Vous rentrez à l'atout en main pour une seconde coupe à Carreau, celle-ci est de rang 9 (risque de surcoupe acceptable) et n'échouera qu'avec un partage 5-2 initial des Carreaux. Ne pas encaisser votre seconde carte maîtresse vous a permis de couper deux fois.



À RETENIR : le rang d'une coupe est égal au nombre de cartes que vous détenez dans la couleur à couper augmenté du nombre de fois où vous avez joué la couleur au moment de la coupe.



À RETENIR : le risque de surcoupe pour une coupe de rang inférieur ou égal à 8 est minime. Pour une coupe de rang 9, il est acceptable. À partir du rang 10, soit le risque de surcoupe est très élevé, soit la coupe est impossible.

Pour lutter contre le risque de surcoupe, vous avez plusieurs armes à votre disposition. La première est de couper maître si vous en avez les moyens et si vous pensez être surcoupé (ou si vous savez que vous allez l'être).

COUPER MAÎTRE

DONNE N°7

♠ V3
♥ R63
♦ R85
♣ V7432



♠ AR42
♥ AV1094
♦ 74
♣ A5

Contrat : 4♥

Entame : Dame de Carreau, Valet de Carreau,
10 de Carreau coupé en Sud.

●● ANALYSE

Le mauvais placement de l'As de Carreau met en danger votre contrat. Il vous faut maintenant couper vos deux Piques au mort et il restera à régler le problème de la Dame de Cœur. Vous êtes obligé de trouver les Piques adverses répartis 4-3 car vous n'avez pas les moyens d'assurer deux coupes à Pique.

●● RÉALISATION

- ▶ Après avoir coupé de votre main le troisième Carreau, vous continuez par l'As-Roi de Pique et Pique coupé d'un petit Cœur du mort. Tout le monde fournit.
- ▶ Vous rentrez en main par l'As de Trèfle et vous présentez votre dernier Pique. Ouest fournit.
- ▶ À ce stade, vous avez déjà perdu deux levées et vous donnerez encore un Trèfle. Vous ne pouvez pas vous permettre d'être surcoupé à Pique. Votre seule option est donc de couper du Roi de Cœur, couper d'un petit vous condamnant à chuter.
- ▶ Est défaisse un Trèfle. Il ne reste plus qu'à capturer la Dame de Cœur. Vous jouez le dernier Cœur restant au mort. Quand un petit apparaît en Est, il ne vous reste plus qu'une chance de succès : la Dame de Cœur seconde en Est. Vous vous décidez à faire l'impasse. La Dame tombe à la levée suivante, ouf !

Les 4 jeux :

♠ V3		♠ 1065
♥ R63		♥ D7
♦ R85		♦ A963
♣ V7432		♣ R986
♠ D987		
♥ 852		
♦ DV102		
♣ D10		
♠ AR42		
♥ AV1094		
♦ 74		
♣ A5		

Il est parfois impossible de couper maître. D'autres techniques peuvent alors vous venir en aide. L'une d'entre elles, particulièrement spectaculaire, a pour nom le transfert de coupe.

PERDANTE SUR PERDANTE : LE TRANSFERT DE COUPE

DONNE N°8

♠ 72
♥ 8642
♦ ARD42
♣ 75



♠ A853
♥ ARDV9
♦ 5
♣ 863

SUD	O	N	E
1♥ 2♥	2♣ passe	2♦ 4♥	passe fin

Entame : As de Trèfle, Est fournit le 9.
Ouest rejoue le Roi de Trèfle (le 4 en Est)
et poursuit de la Dame de Trèfle.

●● ANALYSE

Vous êtes à la tête de cinq levées d'atout de votre main, d'une levée à Pique et de trois levées de Carreau ; la dixième levée peut évidemment provenir d'une coupe au mort.

Cependant, la répartition des Trèfles n'a pas l'air très favorable. Tant les enchères (précisément l'intervention d'Ouest à 2♣) que les cartes fournies par Est (qui a commencé par le 9 avant de jouer le 4) semblent montrer un partage 6-2 de la couleur.

Par conséquent, couper le troisième Trèfle du mort semble dangereux car vous risquez une surcoupe.

Vous pouvez songer à couper du 8 de Cœur : vous allez réussir si le 10 de Cœur est en Ouest. Une autre idée ? Regardez les quatre jeux :

Les 4 jeux :

♠ 72
♥ 8642
♦ ARD42
♣ 75

♠ V1064
♥ 7
♦ 107
♣ ARDV102



♠ RD9
♥ 1053
♦ V9863
♣ 94

♠ A853
♥ ARDV9
♦ 5
♣ 863

●● RÉALISATION

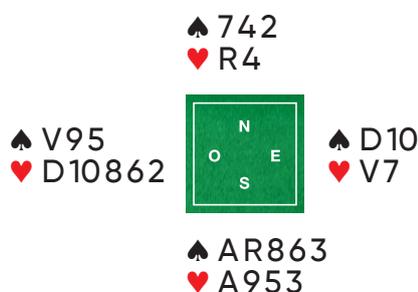
► Vous pouvez vérifier que couper, de quelque Cœur que ce soit, vous conduit à la chute. Eh bien, ne coupez pas ! À la place, **défaussez un Pique du mort !**

► L'effet de cette manœuvre est saisissant : la défense a réalisé trois levées à Trèfle et ne peut plus vous empêcher, quoi qu'elle fasse, de couper maintenant un Pique du mort pour votre dixième levée. Vous avez réalisé **un transfert de coupe**.

LES TOURS DE DÉBARRAS

Une autre technique fondamentale du jeu de coupe a un rapport avec le statut différent que peuvent occuper les atouts des adversaires.

Imaginons une couleur d'atout (les Piques) répartie de la façon suivante autour de la table :



Cette couleur procure quatre levées à Sans-Atout, ce qui veut dire que la défense possède une levée légitime, au sens où elle la ferait à Sans-Atout. Si vous voulez couper un Cœur, vous allez être surcoupé par Est. La défense obtient alors une seconde levée d'atout, acquise par un atout illégitime. Votre opération a un résultat catastrophique.

Imaginons une seconde que vous puissiez encaisser deux tours d'atout, As et Roi.

Le diagramme devient le suivant :



Si vous coupez un Cœur maintenant, Est n'a plus d'atout et ne peut pas vous surcouper. C'est bien. Il est intéressant de regarder ce qui se passe si d'aventure Est possédait le dernier atout :



Cette fois, Est est bien en mesure de surcouper le mort mais il le fait avec un atout maître, autrement dit **sa levée d'atout légitime**.

Les deux tours d'atout que vous avez joués s'appellent **des tours de débarras**.



À RETENIR : les tours de débarras ont pour fonction de priver les défenseurs de leurs atouts illégitimes..

Voici un exemple très simple de cette technique en action.

DONNE N°9

♠ A85
♥ 864
♦ V93
♣ R854



♠ R9642
♥ ARD5
♦ 104
♣ A3

Contrat : 4♠
Entame : As de Carreau.
Ouest rejoue le Roi de Carreau et un troisième Carreau pour la Dame d'Est, que vous coupez.

●● **ANALYSE**

Quatre levées d'atout en tablant sur une répartition 3-2 des atouts adverses, nécessaire au gain de votre contrat puisque vous avez déjà concédé deux Carreaux. Trois levées de Cœur, As-Roi de Trèfle : nous voici à neuf. La dixième levée sera réalisée par le quatrième Cœur de votre main.

Soit que les Cœurs soient partagés 3-3. Soit que vous réussissiez, en cas de partage 4-2, à couper ce quatrième Cœur au mort. C'est peut-être là où la technique des tours de débarras va nous aider...

●● **RÉALISATION**

- ▶ Coupez le troisième Carreau et jouez immédiatement As et Roi d'atout. Vous ne laissez ainsi qu'un seul atout à la défense, cet atout est maître.
- ▶ Jouez maintenant As-Roi-Dame de Cœur. Si vous êtes coupé, vous couperez par la suite le 5 de Cœur de votre main avec le dernier atout du mort.
- ▶ Si vous n'êtes pas coupé, coupez vous-même le 5 de Cœur avec le 8 de Pique. Une fois encore, vous faire surcouper vous est indifférent, vos trois derniers atouts devenant maîtres dans l'opération.
- ▶ Dans tous les cas, votre contrat est assuré.

Les 4 jeux :

♠ A85		♠ DV3
♥ 864		♥ 10932
♦ V93		♦ D762
♣ R854		♣ V10
♠ 107		
♥ V7		
♦ AR85		
♣ D9762		
♠ R9642		
♥ ARD5		
♦ 104		
♣ A3		

Il existe de nombreuses variantes des techniques que nous avons présentées dans cette partie consacrée aux dangers liés à la coupe. Vous les retrouverez plus tard dans votre enseignement, dans les cours consacrés à la lutte contre les coupes et les surcoupes ou dans ceux consacrés au contrôle de l'atout.

Donnes d'application



DONNE N°1

<p>♠ RDV1082 ♥ AD7 ♦ A ♣ ARD</p> <p>♠ 754 ♥ V942 ♦ V1095 ♣ V3</p> <p>♠ A6 ♥ 85 ♦ 87643 ♣ 8642</p>		<p>♠ 93 ♥ R1063 ♦ RD2 ♣ 10975</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #c8e6c9;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">NORD</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">2♦</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">3♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">4♠</td> <td style="padding: 5px;">passe</td> <td style="padding: 5px;">6♠</td> <td style="padding: 5px;">fin</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Valet de Carreau.</p>	S	O	NORD	E			2♦	passe	2♠	passe	3♠	passe	4♠	passe	6♠	fin
S	O	NORD	E																
		2♦	passe																
2♠	passe	3♠	passe																
4♠	passe	6♠	fin																

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous disposez de onze levées immédiates. Il semble que l'impasse au Roi de Cœur vous permette de trouver tout de suite la douzième. Si cette impasse échoue, vous pourrez toujours couper un Cœur de votre main, en Sud. Vos douze levées sont donc assurées.

●● RÉALISATION

Stop !

Pour tenter l'impasse au Roi de Cœur, il faut rentrer dans votre main. La seule carte qui le permet est l'As d'atout. Si vous jouez Pique pour l'As et Cœur pour la Dame, la défense peut prendre et rejouer atout, vous privant de votre coupe en Sud.

Ouvrez la coupe sans affaiblir vos atouts ! à la deuxième levée, jouez As de Cœur et Cœur. La défense prend et joue ce qu'elle veut. Vous coupez le troisième Cœur de Nord (la Dame) de l'As de Pique et vous n'avez plus qu'à rentrer au mort pour enlever les atouts.

♠ 964 ♥ 95 ♦ A862 ♣ R943		♠ 1072 ♥ D104 ♦ 953 ♣ V1086	
♠ A5 ♥ AV873 ♦ DV104 ♣ 72		♠ RDV83 ♥ R62 ♦ R7 ♣ AD5	

S	OUEST	N	E
contre	1♥ passe passe fin	passe 2♣ 3♠	passe passe passe

Entame : Dame de Carreau.
 Les enchères vous ont appris que l'As de Cœur et l'As de Pique étaient en Ouest, chez l'ouvreur.

●● **VOTRE PLAN DE JEU EN SUD**

En comptant sur un partage 3-2 des atouts, vous pouvez vous créditer de quatre levées de Pique, deux Carreaux et trois Trèfles. Une dixième levée peut provenir d'un partage 3-3 des Trèfles. Sinon, peut-être une coupe à Cœur pourrait-elle faire l'affaire ? Le problème est qu'il vous faut rendre deux fois la main à l'adversaire. S'il réussit à jouer trois fois atout, ce qui semble possible puisque vous n'avez pas l'As, vous ne réussirez pas à couper votre Cœur. Reprenons. Vous connaissez les deux As majeurs chez l'ouvreur. Si c'est Est qui possède le troisième atout, il n'a peut-être pas les moyens de reprendre la main au deuxième tour de Cœur pour jouer le dernier tour d'atout. Ou peut-être même pouvez-vous l'en empêcher. Une idée ?

●● **RÉALISATION**

Prenez l'entame, par exemple de l'As du mort, et jouez Cœur. Est intercale le 10, vous laissez passer sagement puisque vous connaissez l'As en Ouest. Est rejoue atout pour votre Valet et l'As d'Ouest qui continue atout. Vous prenez en main. Si vous rejouez un petit Cœur, Est va faire la levée et continuer Pique, vous condamnant à la chute. La solution consiste à jouer votre Roi de Cœur au second tour de la couleur. Ouest doit prendre, n'a plus de Pique à rejouer et n'a aucun moyen de rendre la main à son partenaire. Vous allez réussir à couper votre Cœur...

DONNE N°3

♠ 96 ♥ 7654 ♦ 542 ♣ D973		♠ 84 ♥ RD82 ♦ V3 ♣ RV1065	
♠ 1075 ♥ 1093 ♦ D1096 ♣ A82		♠ ARDV32 ♥ AV ♦ AR87 ♣ 4	

SUD	O	N	E
2♦	passe	2♥	passe
2♠	passe	2SA	passe
3♦	passe	3♠	passe
4♠	fin		

Entame : 10 de Cœur.
 Est fournit la Dame que vous prenez de l'As.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous comptez bien vite neuf levées : six atouts, deux Carreaux et un Cœur. Le mort étant sans aucune ressource, la dixième levée ne peut provenir que des Carreaux. Si la couleur est partagée 3-3 en flanc, vous allez facilement gagner. Si l'un des deux adversaires possède quatre Carreaux, que faire ?

Puisque vous possédez quatre Carreaux dans votre main et seulement trois au mort, il vous est possible d'organiser la coupe au mort de votre quatrième Carreau.

●● RÉALISATION

À la seconde levée, jouez As-Roi de Carreau et encore Carreau. La coupe est désormais ouverte, vous avez bien fait car les Carreaux adverses, vous l'avez constaté, sont partagés 4-2. Le flanc encaisse une levée à Cœur et rejoue Cœur que vous coupez. Il vous faut maintenant une disposition de cartes favorable : le possesseur des quatre Carreaux doit aussi posséder le 10 de Pique. Ainsi, vous pouvez couper du 9 sans être surcoupé !

<p>♠ D65 ♥ RD6 ♦ R74 ♣ A942</p> <p>♠ 842 ♥ V973 ♦ DV10 ♣ RV5</p> <p>♠ ARV107 ♥ 8542 ♦ A5 ♣ 83</p>		<p>♠ 93 ♥ A10 ♦ 98632 ♣ D1076</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #c8e6c9;"> <th style="padding: 5px;">S</th> <th style="padding: 5px;">O</th> <th style="padding: 5px;">NORD</th> <th style="padding: 5px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">1♠ 2♣ 4♠</td> <td style="padding: 5px;">passe passe fin</td> <td style="padding: 5px;">1♣ 1SA 2♠</td> <td style="padding: 5px;">passe passe passe</td> </tr> </tbody> </table> <p>Entame : Dame de Carreau.</p>	S	O	NORD	E	1♠ 2♣ 4♠	passe passe fin	1♣ 1SA 2♠	passe passe passe
S	O	NORD	E								
1♠ 2♣ 4♠	passe passe fin	1♣ 1SA 2♠	passe passe passe								

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Les Piques et les Carreaux sont maîtres, il y a un Trèfle perdant quoiqu'il arrive. Pour gagner votre contrat, il vous faut assurer deux levées de Cœur. La meilleure façon d'y parvenir consiste à prévoir de couper le quatrième Cœur avec la Dame de Pique du mort.

●● RÉALISATION

Prenez l'entame en main et jouez Cœur pour le Roi et l'As.

Prenez le retour à Pique dans votre main et jouez deux autres tours de Cœur.

Le deuxième tour d'atout est toujours pris en main, pour conserver la Dame de Pique au mort.

Ainsi, quand vous coupez votre dernier Cœur au mort, Est ne peut pas vous surcouper.

♠ A62		♠ D974
♥ V10873		♥ 54
♦ 842		♦ V1076
♣ 87		♣ D94
♠ R1083		♠ D974
♥ 962		♥ 54
♦ D5		♦ V1076
♣ R1052		♣ D94
♠ V5		
♥ ARD		
♦ AR93		
♣ AV63		

SUD	O	N	E
2♣	passe	2♦	passe
2SA	passe	3♦	passe
3♥	passe	4♥	fin

Entame : 2 de Cœur.

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Vous pouvez facilement compter neuf levées : cinq Cœurs, As-Roi de Carreau et les deux autres As. Une dixième levée pourrait être créée à Carreau en cas de partage 3-3.

En fait, un examen plus attentif vous indique qu'il vous est possible de créer **une levée de coupe de la main courte**. À côté d'As-Roi-Dame de Cœur, vous détenez un doubleton à Pique, un Pique de moins qu'au mort, siège de la main longue à l'atout. Couper un Pique avec l'un des honneurs de Sud vous apporte la levée manquante.

●● RÉALISATION

Après l'entame à l'atout, il y a urgence à mettre en place la coupe à Pique. Attention à vos communications ! Regardez ce qui vous arrive si vous jouez As de Pique et Pique : le flanc prend et rejoue atout. Vous voilà bloqué en main, vous devez rendre la main à Trèfle pour aller au mort. Ouest prend la main et donne un troisième tour d'atout mortel.

La solution, classique pour économiser une communication : donnez un coup à blanc à Pique à la seconde levée. Le flanc prend et rejoue atout. Vous jouez maintenant As de Pique et Pique coupé, As et Roi de Cœur et Trèfle : nul ne peut vous empêcher de rejoindre le mort pour enlever le dernier atout du flanc.

♠ 3
 ♥ 985
 ♦ V10762
 ♣ 10854

♠ A52
 ♥ D104
 ♦ R98
 ♣ ARV6

	N	
O		E
	S	

♠ 8764
 ♥ V3
 ♦ 543
 ♣ D972

♠ RDV109
 ♥ AR762
 ♦ AD
 ♣ 3

SUD	O	N	E
1♠ 4♥	1SA fin	passe	passe

Entame : As de Trèfle.
Ouest rejoue le Roi de Trèfle à la seconde levée et vous coupez.

●● LES ENCHÈRES

La main de Sud est très difficile à annoncer, particulièrement après l'intervention à 1SA. Mais il suffirait d'un fit à Cœur pour que la manche soit jouable. Alors, pourquoi ne pas dire 4♥ laissant à Nord la charge de choisir la couleur d'atout ?

●● VOTRE PLAN DE JEU EN SUD

Quatre Piques, quatre Cœurs et l'As de Carreau, voici neuf levées si les Cœurs sont partagés 3-2. Les enchères ne laissent guère d'illusion sur la réussite de l'impasse à Carreau. Une autre idée consiste à défausser les Carreaux du mort sur les Piques : pour couper ensuite un Carreau, vous pouvez défausser quatre fois sur quatre Piques maîtres de votre main. Bien sûr, vous risquez de vous faire couper dans le processus. Il faut donc enlever le maximum d'atout, en en laissant quand même un au mort pour couper le Carreau.

●● RÉALISATION

Coupez la seconde levée et jouez tout de suite le Roi de Pique. Ouest doit prendre, il donne un troisième tour de Trèfle que vous coupez toujours. Il est temps de donner deux tours de débarras, en encaissant As et Roi de Cœur : les deux défenseurs fournissent, il ne reste qu'un atout.

Peu vous importe qui le possède : vous jouez maintenant vos Piques maîtres en jetant les Carreaux du mort. Si Est coupe et joue Carreau, sautez sur votre As et continuez.

Après avoir défaussé quatre Carreaux du mort, il n'en reste plus qu'un. Jouez maintenant As de Carreau et Carreau coupé pour le gain de votre contrat.