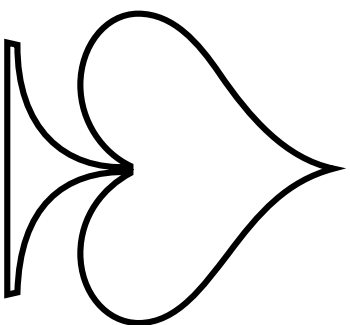


le

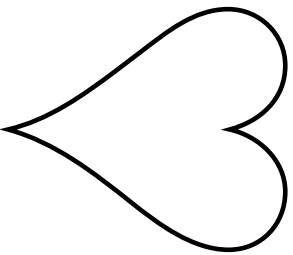
JEU de la CARTE

à
la couleur



Cours 3 :

Coupe de la main courte



Marc Kerlero

Le principe de base de la Coupe de la main courte est extrêmement simple :

Sud dispose de 5 levées de Cœur naturelles.

S'il joue Trèfle, coupé au mort, avant d'extirper les atouts adverses, **il porte ce total à 6.**

En revanche, **couper un Carreau** de la main longue **ne sert à rien**, puisqu'il ne restera plus que 4 levées d'atout (plus une coupe = toujours 5).

Si la couleur d'atout est répartie 4-4 au départ, n'importe laquelle des deux mains peut être baptisée « main courte ».

♥	xxx	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S
N	E					
O	S					
♦	x					
♣	-	♥ A R D V x				
♦	-	♦ -				
♣	x	♣ x				

DIAGNOSTIC

En général, la main courte en atout est au mort, mais ce n'est pas toujours vrai (en cas de Texas, notamment).

D'autre part, si on repère souvent ce plan de jeu grâce à la présence d'une **courte** (chicane, singleton, doubleton) **dans la main courte** (à l'atout), il est également possible d'envisager couper dans une couleur répartie 4-3. En fait, il suffit qu'il existe

une couleur plus courte dans la main courte

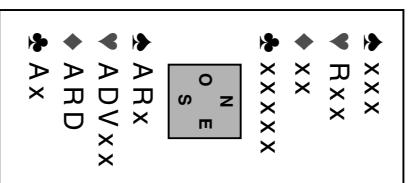
6♥ - Entame Dame de Trèfle.

Sud se compte 11 levées de tête.

Si les atouts sont répartis 2-1, la réussite du chelem ne pose aucun problème : après deux tours d'atout, on peut jouer trois fois Pique, puis couper le quatrième avec l'atout restant au mort.

♥	A x x	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S
N	E					
O	S					
♥	R x x					
♦	x x x	♥ R D x x				
♣	x x x x	♥ A D V x x x x				
♦	x	♦ x				
♣	A	♣ A				

Parfois, on peut créer, par la défausse, une coupe qui n'existe pas au départ



Pour gagner 6♥, Sud doit défausser un Pique du mort sur un Carreau maître de sa main, ce qui lui permet ensuite de donner trois tours de Pique, le troisième étant coupé au mort.

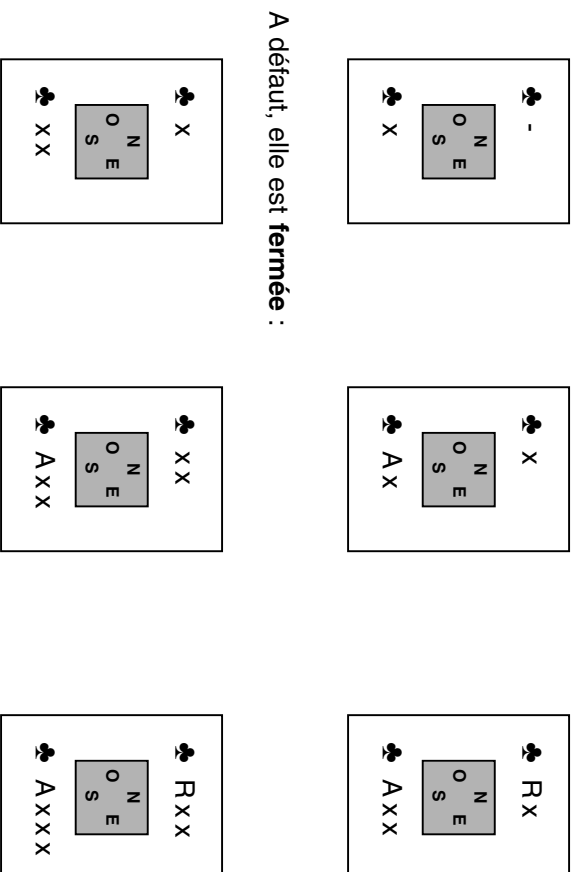
Bien entendu, il n'est pas question de purge totale des atouts tant que la manœuvre de coupe n'est pas achevée.

Il est important de noter que, en elle-même, la défausse du Pique de la main de Nord (la main courte) est improductive.

La levée n'est gagnée que lorsque Sud coupe son propre Pique perdant.

DEFINITION IMPORTANTE

Une coupe est **ouverte** si on peut la réaliser **sans perdre la main** :



PROBLEMES RENCONTRES

Le Timing

Le déclarant doit réaliser sa ou ses coupes, mais il doit aussi enlever les atouts adverses.

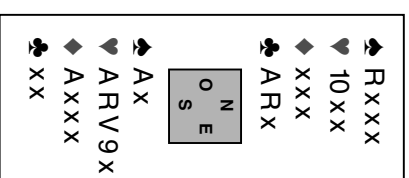
A moins de posséder beaucoup d'atouts, il doit généralement

ouvrir sa coupe avant de purger les atouts

4♥ - Entame Roi de Carreau.

Même s'il n'a besoin que d'un atout pour couper son Carreau, il n'est pas question pour Sud de donner le moindre tour d'atout, tant que la coupe est fermée :

As de Carreau et Carreau, pour la défense qui rejoue atout de la main d'Est. Sud plonge sur son As et insiste à Carreau. Si la couleur est partagée 4-2 et qu'Est persiste à jouer Cœur, Sud doit encore refuser l'impasse à la Dame, pour être certain de couper son Carreau (du 10).



4♥ - Entame Roi de Trèfle.

Sud doit ouvrir sa coupe à Pique, tout en procédant à une purge partielle des atouts (en fait, une purge totale des atouts **illégitimes** des flancs, sans se préoccuper de leur atout légitime).

S'il joue immédiatement As-Roi de Pique et Pique, pour parvenir à la position (- / x), la défense peut donner elle-même le quatrième tour de Pique et le mort risque de se faire surcouper par la main qui n'a que deux atouts.

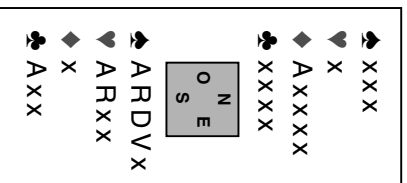
Si le déclarant encaisse As-Roi de Cœur avant, ce n'est pas mieux : la défense peut enlever l'atout du mort.

Pour éviter ces ennuis, Sud doit jouer Pique à blanc, **ce qui ouvre la coupe aussi bien** (Ax / Rxx). Quoi que rejoue la défense, il peut ensuite encaisser As-Roi d'atout et couper son Pique.

Protection contre la surcoupe

Si'il est impossible de purger les atouts avant de couper, le déclarant doit chercher à éviter les surcoupes intempestives, d'autant plus fréquentes qu'il reste moins de cartes aux adversaires dans la couleur de la coupe.

Si'il en a les moyens, il peut **couper gros**, mais il peut aussi chercher à **couper tôt** :

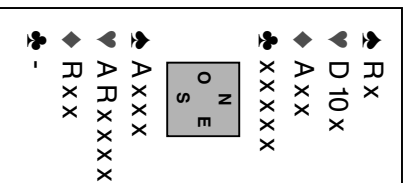


5♠ - Entame Roi de Carreau.

Avec deux Trèfles perdants, Sud doit couper ses deux Cœurs. Si'il encaisse As et Roi de Cœur d'abord, il pourra sans doute couper une fois sans problème (Est-Ouest ont 8 Cœurs et le partage 6-2 est rare), mais le risque de surcoupe sera très grand au quatrième tour de Cœur (seul cas favorable : le partage 4-4).

Pour limiter les risques, il faut jouer As de Cœur, Cœur coupé, Pique pour la main, Cœur coupé, Trèfle pour l'As et atout.

Une autre solution consiste à **transférer la coupe** risquée vers une autre de «moindre rang» :



6♥ - Entame Valet de Carreau.

Sud prend du mort et entreprend de couper immédiatement un Pique : Roi, As et petit coupé d'un petit atout (tout va bien, les Piques sont 4-3).

Retour en main à Trèfle coupé et Pique :

- si Ouest défausse, on peut couper du 10, encaisser la Dame de Cœur et revenir en Sud purger les atouts.

- si Ouest coupe (d'un petit ou du Valet), même tarif.

- si Ouest fournit le dernier Pique, c'est plus compliqué :

- en coupant du 10, on risque la surcoupe du Valet.

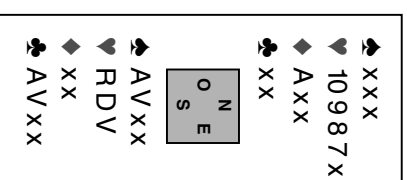
- en coupant de la Dame, on risque de perdre un Valet 3^e.

Il est donc préférable de **défausser un Carreau du mort** !

On coupera ensuite un Carreau du 10, avec un risque de surcoupe bien plus faible.

Les Communications

Il faut souvent ménager les reprises de la main longue :



2♥ - Entame 10 de Pique pour le Roi d'Est.

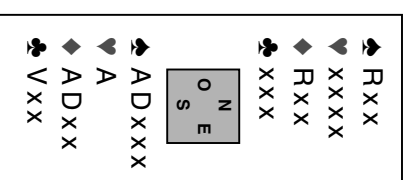
Attention ! Cette fois, la main longue est au mort et la coupe productive est à Carreau.

Si Sud joue le moindre tour d'atout, la défense pourra «compléter» jusqu'à trois tours et Sud doit donc **ouvrir d'urgence la coupe à Carreau** du mort. Imaginons qu'il joue As et petit : la défense rejoue atout. Dans l'impossibilité de joindre le mort directement, Sud doit rendre la main aux défenseurs qui insistent à Cœur (As et petit), faisant disparaître tous les atouts de Sud.

Il faut donc commencer par jouer **Carreau à blanc** et la coupe s'effectue ensuite sans problème.

La Manœuvre de Guillemond

Elle consiste à réaliser une coupe avec un petit atout, mais **en laissant traîner un atout illégitime** des flancs, en espérant que son détenteur soit obligé de fournir dans la couleur de la coupe pour que celle-ci puisse être effectuée sans coupe ni surcoupe de sa part.



4♠ - Entame Roi de Cœur.

Si les Carreaux ne sont pas répartis 3-3, Sud doit couper le quatrième au mort, mais il ne peut ni donner trois tours de Pique, ni couper du Roi.

Pour s'en sortir, il va avoir besoin d'un placement de cartes favorables : Roi et As d'atout, laissant traîner le dernier (le partage 3-2 est évidemment vital). As de Carreau, Roi de Carreau et Carreau vers la Dame :

- si un adversaire coupe, c'est la chute (on perd trois Trèfles).

- si tout le monde fournit, on purge le dernier atout, puisque le petit Carreau est maître.

- si le possesseur du dernier atout possède quatre Carreaux, on peut couper le quatrième Carreau au mort.