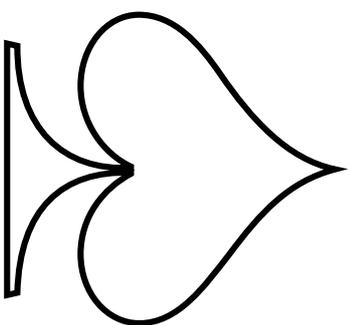


le

JEU de la CARTE

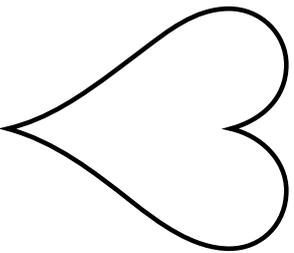
à

la couleur



Cours 7 :

Double Coupe

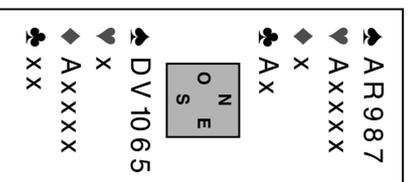


Marc Kerlero

MECANISME

Nous avons déjà parlé de « coupe de la main courte » et de « coupe de la main longue » (mort inversé). Dans ces deux plans de jeu, le déclarant purge les atouts « illégitimes » de la défense un jour ou l'autre (avant ou après avoir réaligné les coupes, selon les cas).

Dans le cas d'une double coupe, le **déclarant ne se préoccupe que de ses propres atouts**, négligeant ceux des adversaires :

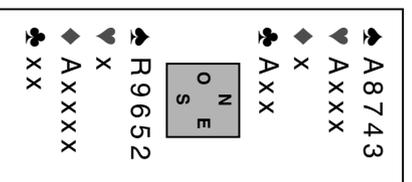


6♠ - Entame : 2 de Pique.

Si Sud purge les atouts des flancs, il lui faudra donner deux tours de Pique, voire trois. Dans le meilleur des cas, il ne pourra donc plus réaliser que trois coupes d'un côté ou de l'autre (coupes de la « main courte ») et son contrat nécessitera un partage favorable (4-3) à Cœur ou à Carreau, pas toujours au rendez-vous. Or, le chelem est à 100 % (sauf chicane rouge en flanc), à condition de ne pas continuer à jouer atout, mais As de Cœur, Cœur coupé, As de Carreau, Carreau coupé, Cœur coupé, Carreau coupé, etc. Même en cas de partage 3-0 des Piques, Sud fera les douze premières levées.

DIAGNOSTIC

Bien entendu, il n'est pas toujours nécessaire de disposer de dix atouts maîtres pour engager une double coupe, mais plus le rang des coupes augmente, plus il faut pouvoir couper gros :

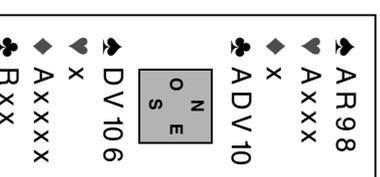


6♠ - Entame : Roi de Trèfle.

Si Sud engage une double coupe, il risque fort de se faire surcouper avant la fin. Il est donc préférable de se rabattre sur l'affranchissement par la coupe des Carreaux, en espérant que la couleur sera bien partagée. As et Roi de Pique pour purger les atouts illégitimes adverses (tous en cas de partage 2-1), puis As de Carreau, Carreau coupé, etc, les coupes à Cœur ne constituant qu'un moyen commode de revenir en main.

Une double coupe se repère donc généralement à la présence d'une couleur courte dans chaque main et d'atouts solides, mais aussi à l'absence de leur longue facilement affranchissable ou déjà affranchie.

7♠ - Entame : Roi de Cœur.



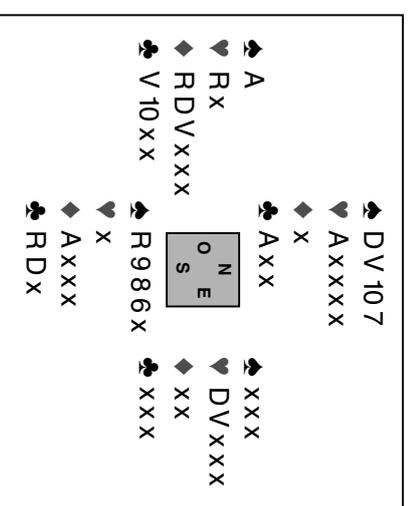
Si Sud engage une double coupe, il ne pourra pas profiter de ses Trèfles, car il lui sera alors impossible de purger les atouts adverses et il se fera couper. Il faut donc se contenter de couper d'un seul côté et choisir plutôt Nord comme main de base, en raison de ses nombreuses reprises : As de Cœur, Cœur coupé, Trèfle pour le 10, Cœur coupé, Trèfle pour le Valet, Cœur coupé et Pique pour le mort : on gagne ainsi, même avec les Piques 4-1, dès lors qu'on ne se fait pas couper un Trèfle (partages 5-1 et 6-0).

DOUBLE COUPE =

- une courte dans chaque main
- des atouts solides
- pas de longue exploitable

REMARQUE IMPORTANTE

Lorsque les adversaires se trouvent démunis de cartes dans la couleur d'une des coupes du déclarant et qu'ils ne peuvent pas surcouper, ils défaussent ...



6♠ - Entame : Roi de Carreau.
(Ouest est intervenu à Carreau)
Imaginons que Sud engage immédiatement une double coupe. Sur le troisième tour de Carreau, Est défaussera l'un de ses Trèfles et coupera plus tard un des Trèfles maîtres du déclarant. Pour gagner, il faut parier sur un partage 4-3 des Trèfles et encaisser As-Roi-Dame en début de coup.

