

LE JEU A LA COULEUR

La coupe


Le pouvoir de contrôle :

- La coupe assure un **pouvoir de contrôle** des couleurs courtes, qui ne seraient pas contrôlées à SA.
 - Contrôler une couleur, c'est empêcher l'adversaire d'y réaliser la ou les prochaines levées :
 - ▶ Contrôle du premier tour : A ou chicane. Vous ne perdez pas de levée immédiate.
 - ▶ Contrôle du deuxième tour : Rx(x)(au moins second) ou singleton. L'adversaire fera une levée avant que vous ne repreniez le contrôle.
 - ▶ Contrôle du 3^{ème} tour : DVx(x) (au moins 3^{ème}) ou doubleton. L'adversaire fera deux levées avant que vous ne repreniez le contrôle.
 - Il y a donc des contrôles d'honneurs, et des contrôles par la coupe (qui n'existent pas à SA !).

Principe : contrôler les couleurs vous permet d'être sûr de reprendre la main pour continuer votre travail en cours (affranchissement le plus souvent)


- Exemple ci-contre : Vous jouez 6♥. Vous ne devez perdre qu'1 levée. Entame : ♣10 pour le 3, le 7 (en Est) et votre ♣A. Conséquence de l'entame :
 - ▶ Vous contrôliez ♣ (1^{er} tour), mais vous avez perdu ce contrôle ! Maintenant, ♣ n'est contrôlé qu'au 3^{ème} tour = vous avez 2 perdantes !
 - ▶ Atout ♥ : contrôle du 2^{ème} tour = main perdue 1 fois (inéductable). Si vous faites tomber les atouts, vous perdrez la main à la première levée d'atout, et les adversaires encaisseront leurs levées de ♣ affranchies.
 - ▶ Il faut donc reconquérir le contrôle ♣ du 1^{er} tour. Si vous ne pouvez pas, vous avez perdu, le coup est ingagnable. Mais, ici, heureusement :
 - ▶ ♠ARD vous permet de défausser les 2 ♣ perdants, et de regagner ce contrôle du 1^{er} tour. Vous pouvez maintenant jouer atout et gagner¹ : vous couperez le retour ♣, ferez tomber les atouts adverses et tablerez.

♠ A R D
♥ R V 10 5
♦ D 9 6
♣ V 6 3




♠ V
♥ D 9 7 6 4 2
♦ A R V
♣ A 4 2

Gagner des levées par la coupe :

♠ 7 6 2
♥ 4
♦ 
♠ A R D V 5
♥ A 7

- La coupe permet parfois de dédoubler ses levées d'atout.
 - Atout ♠. A gauche, 5 levées de ♠ certaines.
 - ▶ En jouant d'abord ♥A puis ♥7 coupé, vous ferez 6 atouts (les 5 prévus + une coupe) ! Une levée de gain.
 - MAIS, à droite, pas de gain en coupant le ♥7 !
 - ▶ En jouant ♥A puis ♥7 coupé, vous ferez 5 atouts

♠ 7 6 2
♥ A 7
♦ 
♠ A R D V 5
♥ 4

seulement, car vous avez coupé avec un des 5 atouts déjà prévus. Pas de levée de gain.

- Que s'est-il passé ?
 - ▶ A gauche, vous avez coupé avec la main courte, rallongeant votre main longue.
 - ▶ A droite, vous avez amputé votre main longue ! Vous réalisez un atout déjà compté !
- En d'autres termes : à SA, à ♠, vous auriez réalisé 5 levées, dont 1 de longueur. A gauche, à l'atout, vous avez gardé cette longueur et fait un atout en face ! A droite, vous avez, en coupant, fait la même levée de longueur qu'à SA.
- On tire de ceci une évidence fondamentale, à toujours garder à l'esprit :

**Principe : On gagne une levée en coupant DE LA MAIN COURTE
On ne gagne rien à couper DE LA MAIN LONGUE**

**CONCLUSION et RESUME : A l'atout,
La main courte coupe pour gagner des levées,
la main longue contrôle les couleurs.**

¹ Avez-vous réalisé que vous auriez perdu irrémédiablement 6SA, sur la même entame ? Seul l'atout ♥ contrôle les courtes.