

COUPE ET DEFAUSSE

Introduction :

- Jouer dans « coupe et défausse » est une des fautes les plus fréquentes chez les débutants : « Coupe et défausse » donne en effet presque toujours une levée à l'adversaire.
- Inversement, si en tant que déclarant vous arrivez à obliger le flanc (non débutant !) à jouer dans « coupe et défausse », vous gagnerez presque toujours une levée :
 - Bien connaître cette notion permettra d'aborder le plan de jeu numéro 3 à la couleur :
 - ▶ L'« élimination-placement de main », objet d'un prochain cours.
- Pour être complet, on peut jouer « coupe et défausse » dans quelques rares circonstances qui seront décrites beaucoup plus tard. Pour l'instant, ne retenez qu'une chose : à proscrire absolument !

Quand risque-t-on de jouer en « coupe et défausse » ? :

Par définition, cette notion n'existe qu'au jeu à la couleur, puisqu'il est question de coupe...

- Le flanc joue « coupe et « défausse » lorsqu'il joue une couleur qui a disparu à la fois du mort et de la main du déclarant.
- Il faut en outre qu'il existe encore un ou des atouts à la fois au mort et dans la main du déclarant.
- Exemple ci-contre : atout ♠, à 2 cartes de la fin du jeu :
 - Si Ouest joue ♥, Sud perdra 1 ♥, donc 1 levée.
 - Si Est joue ♦, couleur qui n'existe ni au mort ni en Sud :
 - ▶ Le déclarant coupe le ♦ dans une main, au mort par exemple, et défausse le petit ♥ perdant de sa main.
 - ▶ Il peut maintenant couper le ♥2 de sa main, ne perdant plus aucune levée. Il a donc bien gagné une levée.
- Au total, le déclarant a intérêt à ce qu'Est ait la main plutôt qu'Ouest, à ce moment du jeu...

		♠ 5		
		♥ 2		
		♦ -		
		♣ -		
♠ -				♠ -
♥ 10 6				♥ -
♦ -				♦ V 5
♣ -				♣ -
		♠ 10		
		♥ 3		
		♦ -		
		♣ -		

Principe : Jouer en « coupe et défausse » fait presque toujours perdre une levée à la défense.

Exemple de dilemme :

Sud joue 4♠, après des enchères simples : 1♠-2♠-4♠.

- Ouest entame ♥RDV, Sud coupe le 3^{ème} ♥.
- Puis, Sud tire ♠AR, ♣ARD et joue ♠.
- Est, en main à la ♠D, doit rejouer : ♥ ou ♦ ?
 - ▶ On peut donner une levée dans les 2 cas : alors ?
 - Jouer ♦ « filera » une levée si Sud possède ♦A109 :
 - ▶ (Voyez-vous pourquoi ?)
 - Jouer ♥ en « coupe et défausse » donnera une levée de toutes façons, sans rémission.
- Il faut donc bien sûr choisir le retour ♦, qui est gagnant si Sud ne possède pas le 9. Remarque :
 - Si Sud a le ♦V, il n'y avait de toute façon rien à faire.
 - Si Sud a le ♦10 seulement, il y a une chance qu'il n'ait pas le 9. Saisissez-la en jouant ♦ !
- Remarques importantes :
 - Beaucoup de joueurs répugnent à jouer « sous une Dame » :
 - ▶ Vous voyez ici que le raisonnement vous fait déroger à ce (faux) dogme.
 - Ici, à cartes cachées, il vaut encore mieux partir de la ♦D, bien que vous n'avez pas le ♦V :
 - ▶ Le déclarant, si par malchance il détenait tout de même ♦A109, pourrait penser que vous avez le ♦V, et se tromper d'impasse à la levée suivante... Une chance supplémentaire !

		♠ 6 5 4 3		
		♥ 7 6 3		
		♦ R 8 7		
		♣ R 8 2		
♠ 10				♠ D V 9
♥ R D V 2				♥ A 10 9 4
♦ V 9 6				♦ D 5 4 2
♣ V 10 9 7 3				♣ 5 4
		♠ A R 8 7 2		
		♥ 8 5		
		♦ A 10 3		
		♣ A D 6		

Principe : Si jouer « coupe et défausse » est une faute de la part des flancs, le déclarant cherchera souvent à les y contraindre (plan de jeu n°3).