### **COUP SANS NOM**

#### Introduction:

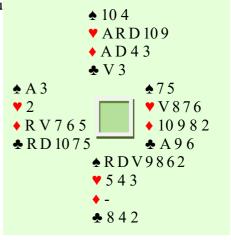
Le « coup sans nom » est un jeu de destruction de rentrées qui a pour but d'empêcher un adversaire de prendre la main lorsque son retour serait dangereux. Culbertson avait déjà distingué deux sortes de « coup sans nom ». José le Dentu les a appelés :

- Coup sans nom dans l'espace.
- Coup sans nom dans le temps.

# Coup sans nom dans l'espace :

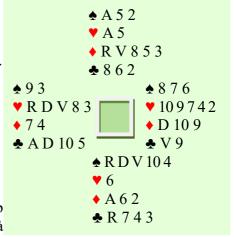
C'est un transfert de rentrée de l'adversaire dangereux à celui qui ne l'est pas, obtenu par un jeu de <u>perdante sur perdante</u> (voir le cours *Perdante sur perdante*).

- Le cas le plus fréquent est celui où un des flancs possède un atout maître et un petit atout :
  - > Il cherche alors à réaliser une coup qui ferait chuter le déclarant.
    - Il faut donc empêcher son partenaire de prendre la main.
  - Pour y parvenir, le déclarant :
    - abandonne une levée dans une couleur où il n'avait pas de perdante pour
    - éliminer une perdante dans la couleur où l'adversaire dangereux pouvait prendre la main.
- Ouest a ouvert de 1 ◆ et Sud joue 4 ◆.
  - Ouest entame du ♣R et Est appelle du ♣9.
  - Ouest continue du ♥2, manifestement singleton.
  - > Si Sud joue atout, Ouest passera la main à Est
    - en jouant un petit ♣ et Est lui fera couper un ♥.
  - $\triangleright$  Il faut donc couper les communications Ouest  $\rightarrow$  Est.
    - On sait que le ◆R est en Ouest (cf. ouverture 1♦).
  - ➤ Sud joue alors •A et •D, mettant Ouest en main.
    - Sur ces deux cartes, il défausse des 2 ♣ restants.
    - Ouest ne peut plus retrouver son partenaire.
  - > Sud peut maintenant jouer atout en toute sécurité...



Le *coup sans nom* peut être utilisé pour affranchir une couleur par la coupe alors qu'un coup à blanc ou une impasse aurait donné la main à l'adversaire dangereux.

- Ouest a ouvert de 1♣ et Sud joue 4♠.
  - Ouest entame du ♥R, Sud doit affranchir ses ♦.
  - Si la •D est en Ouest, tout va bien. Mais:
  - si elle gît en Est, un retour ♣ fera chuter le contrat.
  - ➤ Aussi Sud doit-il laisser passer le ♥R.
    - Le ♣R est protégé et Sud ne craint aucun retour.
    - Ouest continue de la VD, prise de l'VA et
  - ➤ Sud défausse un ♦ sur cet ♥A.
  - ➤ Il tire ♠RD, ♦A et ♦R et coupe un ♦ avec un honneur.
  - ➤ L'•A lui permet de remonter au mort et de :
    - défausser 2 ♣ sur les ♦ affranchis.
- Dans le cas présent, l'impasse à la ◆D était beaucoup trop dangereuse. Un coup sans nom a pu faire gagner le coup à pratiquement 100 %.



T. S. V. P.

## Le coup sans nom comme élément de piège :

Lorsque l'affranchissement d'une couleur, nécessaire pour la défausse de perdantes non protégées, exige qu'on abandonne la main, le déclarant pourra souvent tromper l'adversaire en utilisant le *coup sans nom* et parvenir à ce que le flanc ne réalise pas immédiatement la carte maîtresse qui ferait chuter le contrat (voir aussi les cours sur *les ruses*).

- Sud joue 6♥ sur entame de la ◆D.
  - La situation est à peu près désespérée :
    - Il faut perdre 1 ♣ et 1 ♠.
  - > Si, après avoir enlevé les atouts adverses :
    - Sud joue ♣AR et petit ♣, la flanc maître à ♣ jouera sûrement ♠, soit qu'il ait l'A♠, soit que son partenaire ait appelé.
    - Un coup à blanc à ♣ n'offre pas de chances de gain sensiblement plus grandes.
  - Aussi, Sud doit utiliser un coup sans nom et :
    - Abandonner une levée à l'adversaire dès le début du coup, alors qu'il est encore dans le noir!
    - Sur la ◆D, Sud fournit le ◆2 et le ◆4 de sa main.
  - ➤ Sans doute un joueur très perspicace en Ouest, à la vue du ◆6 d'Est, carte de refus déniant le ◆R, pourra-t-il déceler la *ruse* de Sud et se rendre compte qu'il doit jouer ◆.
  - ➤ Mais le plus souvent, Ouest continuera ♦. La suite est facile :
    - Sud tire ♥AR, ♣AR, l'♦A sur lequel il défausse un ♣. Il coupe ♣ avec un honneur.
    - Il remonte au mort par le ♥9 (fin des atouts), et défausse ses 2 ♠ sur les 2 ♣ du mort.

## Coup sans nom dans le temps :

Il consiste à obliger les flancs à prendre prématurément, à un moment où aucun retour n'est dangereux, la levée qui assure leurs communications.

- Est a ouvert d'1♣, Ouest a nommé les ♥ et finalement :
  - ➤ Sud joue 4. Ouest entame du .5 pour l'.A d'Est.
    - Est renvoie ♣ pris du ♣R.
  - Sud monte au mort à  $\blacklozenge$ , joue le  $\spadesuit 5$  pour le  $\spadesuit 4$  et la  $\spadesuit D$ .
    - L'♠A est certainement en Est. Il semble normal de remonter au mort à ♦ et de rejouer ♠.

  - ➤ Sud eut donc recours au *coup sans nom* en jouant ♥,
    - obligeant Ouest à utiliser sa seule reprise à un moment où elle ne pouvait lui servir à rien,
    - puisque la coup à ♦ n'était pas encore ouverte.
  - Le contrat était dès lors assuré.

♣65 ▼843 •ARD6 ♣7643 •AD1092 •V105 •D95 •RD9872 •8743 •R2

**♦** V 3

**9** 4 3

♦ A 5 2

♠ R 2

♦ R 4

**♣** 7 3 2

♥ ARDV102

**♠** D 6 5

**V** 8 6 5

◆ D V 10 3

♣ V 10 9

♣ AR654

**♦**A109874

♦ 9876

♣ D 8

**Y** 7

Principe : Le coup sans nom est une variante de *perdante sur perdante* à utiliser pour couper les communications adverses :

1°) soit lorsque la main se trouve du côté non dangereux (*Csn* dans l'espace) ; 2°) soit lorsque le danger n'est pas encore apparu (*Csn* dans le temps)