

## 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 perdante sur perdante (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, manifestation singleton.
  - Si Sud joue atout, Ouest passera la main à Est
    - en jouant un petit ♣ et Est lui fera couper un ♥.
  - Il faut donc couper les communications Ouest → 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 défause des 2 ♣ restants.
    - Ouest ne peut plus retrouver son partenaire.
  - Sud peut maintenant jouer atout en toute sécurité...

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

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 ♥D, prise de l'♥A et
  - Sud défause 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 :
    - défauter 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 %.

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

**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 déniait 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.

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

## 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 ♦, joue le ♠5 pour le ♠4 et la ♠D.
    - L'♠A est certainement en Est. Il semble normal de remonter au mort à ♦ et de rejouer ♠.
  - Mais en Sud, se trouvait le grand champion Albert Morehead (1909-1966). Il comprit que, si Est avait 3♠ et 2♦, il plongerait de l'♠A et jouerait ♥ pour donner la main à son partenaire qui lui ferait couper un ♦.
  - 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.

	♠ 6 5	
	♥ 8 4 3	
	♦ ARD 6	
	♣ 7 6 4 3	
♠ 10 3		♠ AV 4
♥ AD 10 9 2		♥ RV 7 6
♦ V 10 5		♦ 9 2
♣ D 9 5		♣ AV 10 8
	♠ RD 9 8 7 2	
	♥ 5	
	♦ 8 7 4 3	
	♣ R 2	

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)