

QUAND JOUER COUPE ET DÉFAUSSE ?

Introduction :

Donner *coupe et défausse*, alors qu'on pourrait faire une autre attaque moins dangereuse, est une faute que commettent souvent les débutants.

- Le déclarant, pour gagner une levée, cherchera souvent à y contraindre les flancs :
 - Voir [Élimination-placement de main \(1\)](#) et [Élimination-placement de main \(2\)](#).
- Mais il y a des cas, à la vérité assez rares, où il faut donner *coupe et défausse* :
 - Soit qu'une seule défausse ne sert à rien au déclarant,
 - tandis que la seule autre contre-attaque possible donne une levée.
 - Soit parce qu'ainsi on peut obtenir une promotion d'atout.
 - Ce pourrait être aussi pour raccourcir le déclarant à l'atout.

Coupe et défausse, jeu purement passif :

Les enchères (en Canapé) : S 1♦, N 2♦, S 2♠, N 3♠, S 4♠.

- Ouest entame ♥RDV :
 - Sud coupe, tire ♠AR, ♣AR et joue ♠.
- Est connaît exactement la main de Sud :
 - 5 ♠, 4 ♦, 2 ♥ et 2 ♣.
- Est doit donner ici coupe et défausse à ♥ ou ♣ :
 - En effet, la défausse d'un ♦ ne sert à rien.
- Si au contraire, Est joue ♦,
 - Sud a une grande chance de gagner son contrat :
 - Il suffit de supposer les honneurs partagés à ♦.
- Il s'agit ici d'un jeu en « coupe et défausse » *par défaut* :
 - le retour ♦ livrant certainement une levée.

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

Principe : Il se peut, parfois, que jouer « coupe et défausse »
soit moins dangereux que d'attaquer une nouvelle couleur du déclarant.
Il importe alors que la défausse du déclarant soit inutile...

Jeu de « coupe et défausse » agressif :

A la suite d'enchères résolument optimistes, Sud joue 4♠.

- Ouest entame ♥ARD.
 - Sud coupe le 3ème ♥ et monte au mort par le ♣R.
 - Il joue ♠ pour la ♠D et l'♠A.
 - Puis remonte au mort à ♣ et rejoue ♠.
 - Est est en main avec le ♠R.
- Est voit au mort 5 levées maîtresses en mineures.
 - Le seul espoir des flancs est de faire encore un atout.
 - Si Ouest a le ♠V, le contrat chute inévitablement.
 - Mais s'il lui reste le ♠10 sec, Est doit le *promouvoir*,
 - en jouant ♥, en *coupe et défausse*.
- C'était ici le seul moyen de faire chuter le contrat.

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

Principe : Lorsqu'un contrat paraît gagné par le déclarant
et qu'il reste un atout « dehors »,
penser à « coupe et défausse » pour tenter une promotion d'atout.

Coupe et défausse peut être encore intéressant lorsqu'on possède Axxx à l'atout, pour tenter de raccourcir le déclarant. Voir [Raccourcir le déclarant](#) (dernière donne).

Une curiosité technique :

Un cas où le déclarant doit couper des 2 mains quand on lui offre *coupe et défausse* :

- Ouest a ouvert de 1♣ et Sud joue 3♦ sur entame du ♥2.
 - Le mort fournit le ♥8, Est le ♥R et Sud l'♥A.
 - Sud joue le ♦2 pour le ♦6 d'Ouest et le ♦R du mort
 - (à la table, Sud n'a évidemment aucune raison de faire l'impasse au ♦V).
 - Sud tire ♥D et ♥V et joue ♦ pour le ♦V d'Ouest.
 - Celui-ci encaisse son ♦A et joue le ♣4.
 - Sud fait la levée avec le ♣R du mort.
 - Sud rejoue ♣, Est fournit petit et
 - Ouest prend le ♣V de Sud avec l'♣A.
- La position à 5 cartes est la suivante :
 - Sud, pour gagner, doit faire 4 levées sur 5.

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

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

- Si Ouest joue ♠, Sud gagne facilement :
 - Il a trois levées assurées à ♠.
- Ouest doit donc jouer coupe et défausse :
 - Et ceci semble devoir faire chuter le contrat...
 - En effet, si Sud coupe du mort, il doit rejouer ♠ et il perd alors deux levées.
- Sud coupe donc de sa main et défausse du mort.
 - S'il défausse le ♠2, la levée suivante sera le ♠10.
 - Il devra alors perdre 2 levées.
 - S'il revient en main à ♦ :
 - Ouest prend de l'♠A et réalise un ♣.
 - Si Sud défausse le ♠10 et joue le ♠9, Ouest couvrira

de la ♠D et le résultat sera le même.

- Mais Sud peut gagner le contrat en coupant le ♣10 par le ♦10 et...
 - en se surcoupant lui-même par la ♦D !
- Il joue ensuite le ♠9 et Ouest ne fait plus aucune autre levée que l'♠A.

Explication technique :

Cette façon de jouer anormale s'explique de la façon suivante :

- Sud a besoin de rester dans sa main avec le ♠ si Sud ne couvre pas :
 - Le ♠2 est donc une carte indispensable.
 - Mais la couleur ne doit pas être affaiblie :
 - le ♠10 est lui aussi indispensable, si Ouest couvre le ♠9.
- Le ♦10 est au contraire une carte parfaitement inutile et doit être défaussé.
 - Il se trouve que cette défausse est une coupe et ...
 - Sud est obligé de surcouper pour avoir la main !

Principe : Lorsque la carte que l'on doit défausser est un atout, le seul moyen de s'en débarrasser est de se surcouper soi-même !

Il arrivera moins rarement qu'on soit amené à *sous-couper* pour des raisons analogues.