Jean-Pierre Desmoulins.
Aujourd'hui directeur de l'Université du bridge à la FFB, Jean-Pierre Desmoulins a longtemps exercé le métier de professeur au Bridge Club Toulouse. Dans cette série d'articles pour tous, il s'attache à montrer avec humour et simplicité les mécanismes du standard français.

→ LE COIN DU SEF

QUAND FAUT-IL JOUER EN COUPE ET DÉFAUSSE ?

LE JEU EN COUPE ET DÉFAUSSE EST UNE ERREUR CLASSIQUE DES DÉBUTANTS. MAIS LE BRIDGE N'EST PAS UN JEU SIMPLE. JEAN-PIERRE DESMOULINS NOUS EXPLIQUE DANS QUELLES SITUATIONS IL EST BON DE DÉROGER À LA SACRO-SAINTE RÈGLE.

En ce jeudi soir quasi estival, je retrouve nos amis réunis en ce qui s'apparente à un tribunal d'inquisition, avec Anaïs dans le rôle – qui lui va à ravir – de Torquemada.
– «Jean-Pierre, il faut que tu saches que Gérard s'est rendu ce week-end coupable du crime le plus odieux.»
– «Il a mangé sa grand-mère ?»
– «Pire : il a joué en coupe et défausse.»

Le jeu en coupe et défausse a très mauvaise presse, alors que c'est parfois une excellente défense. Voyons tout ceci d'un peu plus près. Tout d'abord, qu'appelle-t-on "jouer en coupe et défausse" ?
Il s'agit du retour d'un défenseur, contre un contrat à l'atout, dans une couleur dont le mort ne dispose pas plus que le déclarant. Voici un petit diagramme explicatif, à deux cartes de la fin, d'une donne sur laquelle Sud est déclarant à l'atout Pique :

	♠ 5 ♣ 2	
♦ 72	■	♥ 4 ♣ A
	♠ 3 ♣ 8	

Bien entendu, Sud devrait concéder une levée de Trèfle s'il était en main ou si Est l'était. Mais c'est à Ouest de jouer : il dépose un Carreau sur le tapis, le mort coupe et Sud défausse son petit Trèfle (ou l'inverse). Une levée de la défense s'est évaporée dans l'opération !
Modifions légèrement ce diagramme :

	♠ 5 ♣ 2	
♦ 72	■	♥ 4 ♣ A
	♥ 2 ♣ 8	

Cette fois encore, à l'atout Pique, Ouest joue Carreau coupé au mort, pour la défausse d'un Trèfle en Sud. Mais Est réalisera bien la dernière levée de l'As de Trèfle : **pour que le jeu en coupe et défausse coûte une levée, le mort et le déclarant doivent encore posséder chacun au moins un atout.**
La conséquence du jeu en coupe et défausse est, dans ces conditions, de consommer un atout du camp du déclarant et de coûter au camp de la défense une levée qu'elle aurait dû réaliser en dehors de la couleur d'atout. **Pour que le jeu en coupe et défausse soit néfaste, il faut donc qu'il ait encore**

des levées de défense à faire valoir en dehors de l'atout : sinon, cela ne peut qu'affaiblir le potentiel à l'atout du déclarant.

— «D'accord, opine Philippe. Si je te suis bien, on peut donc jouer en coupe et défausse tant qu'on veut si l'une des mains adverses n'a plus d'atout ou si c'en est fini de nos levées extérieures à l'atout...»
— «Dans une première approche, oui. Dans ce dernier cas, c'est souvent "tout bénef" de jouer en coupe et défausse parce que cela ne fait qu'affaiblir le déclarant dans la couleur d'atout. C'est même la bonne défense lorsqu'on cherche à réaliser des **levées de longueur à l'atout**.
Voyez plutôt :

	♠ D4 ♥ V1063 ♦ AR5 ♣ AD106	
♠ AR952 ♥ A542 ♦ 10 ♣ 932	N O E S	♠ V873 ♥ 7 ♦ 97643 ♣ 874
	♠ 106 ♥ RD98 ♦ DV82 ♣ RV5	

Sud	O	N	E
1♦	1♠	contre	3♠
passe	passe	contre	passe
4♥			

Entame : As de Pique, suivi du Roi.

Ouest sait parfaitement que son partenaire a un jeu nul : qu'importe, il a la chute en main ! Son projet doit être de raccourcir successivement chacune des deux mains adverses pour bonifier son quatrième atout. Pour cela, il rejoue Cœur en coupe et défausse à la troisième levée, coupé d'une des mains adverses. Le déclarant joue deux fois atout : s'il persiste par un troisième tour, Ouest prend et assène un quatrième tour de Cœur qui obligera l'adversaire à couper avec son dernier atout. Mission accomplie, Ouest est le dernier à posséder un petit atout !»
— «Ouest a pu jouer de cette manière parce qu'à la vue du mort il savait que son camp n'avait aucune levée à espérer en dehors de l'atout, souligne Martine. Je suppose qu'on peut aussi promouvoir un honneur à l'atout en jouant en coupe et défausse ?»
— «Bien sûr, regarde cet exemple :

	♠ ARD64 ♥ ARD85 ♦ 53 ♣ 7	
♠ 1052 ♥ 9 ♦ AR98764 ♣ A10	N O E S	♠ V973 ♥ V63 ♦ V2 ♣ RV64
	♠ 8 ♥ 10742 ♦ D10 ♣ D98532	

S	Ouest	N	E
	1♦	2♦(1)	passe
2♥	3♦	contre(2)	passe
4♥			

(1) 5-5 Pique-Cœur.
(2) Enchère d'essai.

Entame : As de Carreau, suivi du Roi.

Ouest constate avec plaisir que les Carreaux sont bien répartis et qu'il est donc à la tête de trois levées de défense. Pour faire chuter, il doit...»
— «... Jouer Carreau en coupe et défausse, poursuit Anaïs tout sourire, en espérant le Valet de Cœur au moins troisième en Est. Que ce jeu est facile, en fait !»
— «Juste fait ! Tu as oublié que jouer en coupe et défausse ne doit s'envisager que lorsque tu n'as plus de levée à faire valoir en dehors de la couleur d'atout : ici, par exemple, le déclarant défausse le 7 de Trèfle sur ton troisième tour de Carreau.»
— «Il faut tirer l'As de Trèfle, corrige Jean, avant de jouer Carreau en coupe et défausse pour promouvoir le Valet d'atout.»
— «Bravo ! Une de chute. Cette promotion d'atout s'appelle un "**swing**". Voici une autre donne qui mêle le jeu en coupe et défausse et un autre type de promotion d'atout, l'"uppercut"...

	♠ V73 ♥ 852 ♦ RDV ♣ ARV9	
♠ ARD62 ♥ A106 ♦ 95 ♣ 1062	N O E S	♠ 984 ♥ 94 ♦ 108632 ♣ 754
	♠ 105 ♥ RDV73 ♦ A74 ♣ D83	

Sud	O	N	E
1♥	1♠	contre	passe
1SA	passe	4♥	

Un rapide compte de points suffit à convaincre Ouest de la nullité de son partenaire (de son jeu, s'entend !). Lorsque le 4 arrive en Est sur son entame de l'As de Pique, Ouest sait que deux tours de Pique seulement passeront mais il doit poursuivre pourtant d'un troisième tour, coupé en Sud. La raison ? Ouest veut ouvrir la coupe de son partenaire ! Le déclarant remonte au mort à Carreau et joue vers son Roi de Cœur. Ouest prend de l'As et joue un quatrième tour de Pique **en coupe et défausse** : Est coupe du 9, soumettant le déclarant à un **uppercut.** En effet, s'il surcoupe de la Dame, il ne pourra pas éviter la perte de la levée du 10 de Cœur.»

— «Tout à l'heure, sourit Martine, tu nous as dit que "dans une première approche", il fallait prendre toutes nos levées extérieures... Et dans la seconde ?»

— «Dans certains cas, il est possible de jouer en coupe et défausse alors que la défense a encore des levées à prendre en dehors de la couleur d'atout mais sans dommage ! Regarde par exemple le diagramme suivant :

	♣ AV10	
♣ D84	■	♣ R653
	♣ 972	

Sans problème de communications, Sud jouera vers le 10 puis vers le Valet et fera deux levées dans la couleur mais il est important de remarquer que la seconde levée de Trèfle du camp Nord-Sud ne peut jamais être gagnée sans en avoir préalablement concédé une à l'adversaire.

Imaginons maintenant le diagramme suivant, à l'atout Pique :

	♠ 5 ♥ – ♦ – ♣ A109	
♠ – ♥ 8 ♦ – ♣ D84	N O E S	♠ – ♥ – ♦ 2 ♣ R65
	♠ 8 ♥ – ♦ – ♣ V72	

Le flanc, en main, peut jouer en coupe et défausse : il conservera sa levée de Trèfle.»

— «D'accord, on ne perd rien à jouer en coupe et défausse mais existe-t-il des cas où il est obligatoire de jouer en coupe et défausse pour ne pas donner de levée ?»

— «Oui, c'est parfois... le seul retour neutre ! Observe ces quatre jeux qui offrent une configuration classique :

	♠ DV872 ♥ AD ♦ A9 ♣ R952	
♠ 9 ♥ 108543 ♦ RD52 ♣ V73	N O E S	♠ 64 ♥ V962 ♦ 108743 ♣ D6
	♠ AR1053 ♥ R7 ♦ V6 ♣ A1084	

Sud	O	N	E
1♠	passe	2♣	passe
3♣	passe	3♠	passe
4♣	passe	4SA	passe
5♣	passe	5SA	passe
6♦	passe	6♠	

Entame : Roi de Carreau.

Le déclarant prend de l'As, retire les atouts en deux tours, élimine les Cœurs et rejoue Carreau pour la Dame d'Ouest.

Si celui-ci joue négligemment Trèfle, Sud prendra la Dame de l'As avant de capturer le Valet d'Ouest grâce à une impasse pour juste fait.

Ouest doit au contraire jouer en coupe et défausse en prenant conscience que le déclarant ne pourra défausser que sa quatrième carte à Trèfle, au mort ou en main, ce qui ne lui sera d'aucune utilité.

VOUS POUVEZ RÉAGIR À CET ARTICLE PAR LE BIAIS DU FORMULAIRE DE CONTACT DÉDIÉ AUX LECTEURS DU *BRIDGEUR* SUR WWW.COURS-DE-BRIDGE.COM, LE SITE DE JEAN-PIERRE DESMOULINS.

EXERCICES

Allez-vous jouer en coupe et défausse ?

Donne ①

	♠ DV106 ♥ R63 ♦ D95 ♣ A108	
♠ 74 ♥ DV109 ♦ AR2 ♣ D962	N O E S	

S	O	Nord	E
		1♣	passe
1♠	passe	2♠	passe
4♠			

Entame : As de Carreau, suivi du Roi et du 2.

Sud, qui possédait le Valet de Carreau troisième, donne trois tours d'atout (Est en possédait trois), encaisse As-Roi de Cœur et rejoue Cœur, Est ayant montré trois cartes dans la couleur. C'est à vous...

Donne ②

	♠ AV2 ♥ RD ♦ 972 ♣ R10753	
♠ D74 ♥ V73 ♦ ARD4 ♣ 962	N O E S	

Sud	O	N	E
1♥	passe	2♣	passe
2♥	passe	2♠	passe
3♣	passe	3♥	passe
4♥			

Entame : As de Carreau.

Par chance, Sud fournit trois fois à Carreau, Est contribuant du 5, du 10 puis du Valet. Que rejouer ?

SOLUTIONS

Donne ①

	♠ DV106 ♥ R63 ♦ D95 ♣ A108	
♠ 74 ♥ DV109 ♦ AR2 ♣ D962	N O E S	♠ 953 ♥ 842 ♦ 10743 ♣ V74
	♠ AR82 ♥ A75 ♦ V86 ♣ R53	

Sud avait initialement quatre cartes à Pique, trois cartes à Cœur, trois cartes à Carreau donc trois cartes à Trèfle : il aurait d'ailleurs été plus inspiré de proposer 3 Sans-Atout. Si le déclarant n'a pas le Roi de Trèfle, il ne peut pas s'en sortir et, s'il a en plus le Valet, il ne peut plus chuter. Créditons donc Est du Valet de Trèfle et Sud du Roi. Rejouer en coupe et défausse serait fatal, tout comme rejouer un petit Trèfle si le déclarant passait (à tort) le 8 : la Dame serait prise au tour suivant en impasse. Posez donc sur le tapis la seule carte qui ne laisse au déclarant aucune chance de s'en sortir, **la Dame de Trèfle**.

Donne ②

	♠ AV2 ♥ RD ♦ 972 ♣ R10753	
♠ D74 ♥ V73 ♦ ARD4 ♣ 962	N O E S	♠ 108653 ♥ 105 ♦ V105 ♣ V874
	♠ R9 ♥ A98642 ♦ 863 ♣ AD	

Un compte de points montre que Sud possède l'As de Trèfle et très vraisemblablement le Roi de Pique, d'autant qu'Est n'a pas fourni un Valet de Carreau préférentiel au deuxième tour de la couleur. Le meilleur retour est bien **Carreau en coupe et défausse** :

- ✔ Si le déclarant coupe du mort, le Valet s'en trouve immédiatement promu.
- ✔ Si le déclarant préfère défausser du mort, le 10 de Cœur espéré en Est permettra un uppercut fatal.