

# BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

## BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

### SAISON - 2015/2016 - 3ème Année

#### PRESENTATION

Nous avons vu la semaine dernière un des multiples secteurs du JEU de la CARTE à la COULEUR. --- LA COUPE DE LA MAIN COURTE ---

Cette technique est non seulement rentable, mais assez simple d'exécution.

#### 1. COUPE DE LA MAIN COURTE - MAITRE A L'ATOUT

La coupe de la main courte c'est à dire couper de la main qui possède le moins d'atout est le plan N° 1.

Pour la diagnostiquer nous devons prendre notre temps, bien observer notre main au départ. Nous devons visualiser

- Une des 2 mains plus courte à l'atout que l'autre.
- Une couleur annexe plus courte que la même couleur dans la main longue à l'atout

#### **Repaire d'une coupe de la main courte**

**Exemple**

♠ 6 4 3  
♥ V 2



♠ A R D 6 4  
♥ A R 3

Vous visualisez une couleur de 5 cartes à ♠ l'atout en SUD, ainsi qu'une couleur d'atout **plus courte** en NORD. 5 ♠ en face de 3.

Vous voyez également à côté de cette couleur d'atout une couleur ♥ **plus courte** en NORD qu'en SUD. 3 ♥ en face de 2.

Maintenant que nous savons repérer un jeu de coupe de la main courte, nous devons retenir une règle importante qui s'y rapporte.

**DANS LA MAJORITE DES CAS :  
OUVRIR LA COUPE AVANT D'ENTREPRENDRE QUOIQU'CE SOIT D'AUTRE**

**Exemple**

♠ 10 9 2	1 ♠	—	2 ♠	—
♥ 9 3	4 ♠	—		
♦ R 8 4 3				
♣ R 7 5 3				
 ♠ 5				
♥ R 10 4 2				
♦ D V 10 5				
♣ V 10 6 2				
 ♠ 8 7 6 4				
♥ A D 8 6				
♦ 9 7 6				
♣ D 9				
 ♠ A R D V 3				
♥ V 7 5				
♦ A 2				
♣ A 8 4				

Sud Ouest Nord Est

1 ♠ — 2 ♠ —

4 ♠ —

**LA COUPE DE LA MAIN COURTE**

Entame : D ♦

Contrat : 4 ♠ - Déclarant SUD -- OUEST entame de la DAME de ♦

A la vue du mort SUD visualise les conditions parfaites d'une COUPE de la MAIN COURTE :

- 1 couleur plus longue à l'atout (♠) en SUD qu'en NORD
- 1 couleur annexe courte 5 cartes dans la ligne, 3 ♥ en SUD face à 2 en NORD.

La règle dit : ouvrir la coupe de la main courte d'autant que nous sommes maître à l'atout, (Nous verrons l'action de sécurité à effectuer lorsque nous ne sommes pas maître.)

**PLAN DE JEU**

Après l'entame par OUEST de la DAME de ♦, tête de séquence, le mort s'étale.

Prendre du ROI de ♦ puis jouer immédiatement petit ♥.

L'adversaire reprend la main, et si c'est un bon joueur il joue atout car lui aussi voit que nous voulons couper les ♥. (Raccourcissement en atout de la main courte)

Nous prenons de l'AS d'atout et rejouons petit ♥.

L'adversaire prend et rejoue atout.

Nous prenons du ROI d'atout et rejouons notre dernier ♥, coupé avec notre dernier atout de la main courte.

C'est la 10ème levée qui nous manquait le contrat est gagné.

**UNE FAUSSE PISTE**

Nous pourrions considérer que nous avons une couleur annexe à ♦ plus courte en SUD qu'en NORD, que se passe t'il sur l'entame de la dame de ♦ nous prenons de l'AS, puis 2 de ♦ pris du ROI, petit ♦ coupé du 3 d'atout.

Petit ♣ pour le ROI du mort et le dernier ♦ coupé du VALET d'atout.

Il nous reste en main en SUD 3 atouts A - R - D en face des 3 du mort, non seulement nous n'avons rien gagné : les 2 levées de coupe plus A - R - D = 5 levées, les mêmes que si vous aviez joué vos 5 atouts, mais plus grave vous avez affranchi un atout à l'adversaire. Cette stratégie à éviter bien sûr s'appelle " le coup de l'autruche " **on enterre les atouts de la main courte**.

## 2. COUPE DE LA MAIN COURTE -- NON MAITRE A L'ATOUT

Que faire si nous ne sommes pas maître à l'atout ?

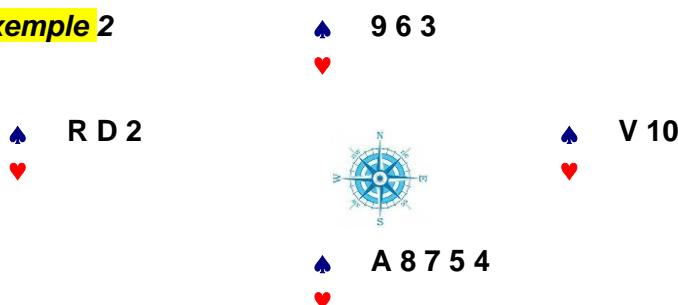
**Repaire d'une coupe de la main courte**  
**NON MAITRE - 1 Perdante**

**Exemple 1**



**Repaire d'une coupe de la main courte**  
**NON MAITRE - 2 Perdantes**

**Exemple 2**



Nous ne pouvons plus appliquer la règle d'OUVRIR LA COUPE AVANT D'ENTREPRENDRE QUOIQUÉ CE SOIT D'AUTRE.

Nous devons éviter une coupe maître intempestive de l'adversaire.

- 1 - Avec 1 perdante : donner 2 tours d'atout de sécurité, puis ouvrir la coupe.
- 2 - Avec 2 perdantes : faites un coup à blanc à l'atout, puis l'AS d'atout, ensuite ouvrir la coupe.

**AVANT D'APPLIQUER LA REGLE, VERIFIER QUE L'ON EST MAITRE A L'ATOUT.**

**DONNE 1**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 10 2	1♠		2♣	—
♥ V 5	2♦	—	4♠	—
♦ R 7 6 5				
♣ A 7 5 2				

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



♠ R D V 9 3
♥ 9 4 2
♦ A 4
♣ R 8 3

LA COUPE DE LA MAIN COURTE

Entame : D ♣

---

**COMMENTAIRES DE LA DONNE 1**

Vous visualisez une couleur **longue** à l'atout (♠) maître en SUD, ainsi qu'une couleur d'atout **plus courte** en NORD. **Couleur d'atout MAITRE**

Vous voyez également à côté de cette couleur d'atout, une couleur ♥ **plus courte** en NORD qu'en SUD.

Situation parfaite de **COUPE de la MAIN COURTE**.

**PLAN DE JEU**

OUEST doit entamer de la DAME de ♣ sa tête de séquence.

Le mort s'étale.

Prenez l'entame DAME de ♣ avec le ROI, puis jouer immédiatement petit ♥.

L'adversaire reprend la main et joue vraisemblablement atout.

Reprenez la main et continuer petit ♥.

L'adversaire reprend la main et rejoue atout.

Jouez votre dernier ♥, coupez

Vous réaliserez ainsi sans problèmes vos 10 levées.

L'adversaire jouera atout dans cette situation pour contrecarrer vos plans, mais sans succès, il vous reste un atout pour couper les ♥.

**Jouer atout serait FATAL même qu'une seule fois.**

**DONNE 2**

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

♠ V 3  
♥ 10 4  
♦ 10 8 7 6 4  
♣ R D V 10



♠ D 10 6  
♥ D V 9 8 7 3  
♦ 9 5  
♣ 9 6

♠ A R 7 5  
♥ R 5 2  
♦ A R 2  
♣ A 7 4

**Sud**   **Ouest**   **Nord**   **Est**  
2SA        3♣        —        4♣        —

**LA COUPE DE LA MAIN COURTE**

Entame : R ♣

**COMMENTAIRES DE LA DONNE 2**

Vous visualisez une couleur **longue** à l'atout (♠) maître en SUD, ainsi qu'une couleur d'atout **plus courte** en NORD.

**Attention !! La couleur d'atout n'est pas MAITRE**

Vous voyez également à côté de cette couleur d'atout, une couleur ♥ **plus courte** en NORD qu'en SUD.

Situation parfaite de **COUPE de la MAIN COURTE**.

**PLAN DE JEU**

Même principe que la donne 1 il suffit de couper un ♥ au mort pour assurer les 10 levées, **mais nous ne sommes pas maître à l'atout**.

Si nous jouons AS - ROI de ♥ puis petit ♥, l'adversaire va couper les ♥ du VALET d'atout, et le contrat est chuté.

Afin d'éviter cette coupe, nous allons tirer 2 tours d'atout de précaution

AS et ROI de ♠ d'atout, puis petit ♥ vers L'AS, petit ♥ vers le ROI et ♥ coupé, **le contrat est gagné**.

**NOTE SUR LES ENCHERES**

Je vous rappelle **l'ouverture de 2 SA** : 20 - 21 H - Jeu régulier sans MAJEURE 5ème.

**REPONSES au 2SA**

Le répondant utilise les mêmes réponses que sur 1SA mais décalées d'un palier.

3 ♣	Stayman	avec 4 H bien fait - 5H
3 ♦	Texas pour les ♥	avec 0 H
3 ♥	Texas pour les ♣	avec 0 H
3 ♠	Texas pour les ♠	avec 0 H
3 SA	Pour les jouer	avec 4 H bien fait - 5H sans MAJ.
4 ♣	Texas pour les ♦	avec 0 H

**DONNE 3**

♠ 10 7 5  
♥ 9 3  
♦ D 7 5 3 2  
♣ 7 5 2

♠ 6 4 2  
♥ A V 10 5  
♦ V 9  
♣ D V 10 4



♠ 3  
♥ D 8 7 4  
♦ R 10 8 6  
♣ 9 8 6 3

♠ A R D V 9 8  
♥ R 6 2  
♦ A 4  
♣ A R

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	—	2♥	—
2♠	—	4♠	—

**LA COUPE DE LA MAIN COURTE**

Entame : D ♣

**COMMENTAIRES DE LA DONNE 3**

Vous visualisez une couleur **longue** à l'atout (♠) maître en SUD, ainsi qu'une couleur d'atout **plus courte** en NORD.

**Couleur d'atout MAITRE**

Vous voyez également à côté de cette couleur d'atout, une couleur ♥ **plus courte** en NORD qu'en SUD.

Situation parfaite de **COUPE de la MAIN COURTE**.

**PLAN DE JEU**

QUEST doit entamer de la DAME de ♣ sa tête de séquence.

Le mort s'étale.

Prenez l'entame puis jouer immédiatement petit ♥ sans donner le moindre tour d'atout vous êtes maître.

Coupez tranquillement le dernier ♥.

Vous réaliserez ainsi sans problèmes vos 10 levées, **le contrat est gagné**.

**NOTE SUR LES ENCHERES**

Annexe 2 jointe sur les réponses au 2♦ FORCING MANCHE.