



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines° stagiaires de l'Atelier Bridge des Copains

**L'interdit absolu : jouer dans
« coupe et défausse »**

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

- Jouer dans « Coupe et Défausse » est une faute fréquente chez les jeunes joueurs.
- « Coupe et Défausse » donne en effet presque toujours une levée à l'adversaire.
- Inversement, si vous êtes le déclarant, tentez de vous organiser pour obliger le flanc à jouer dans « Coupe et Défausse », vous gagnerez presque toujours une levée :

Ne retenez qu'une chose : **Coupe et Défausse est fermement déconseillé**

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

- Que veut dire ce concept : « il est interdit de jouer dans Coupe et Défausse » ?
- Vous constatez rapidement que le déclarant coupe votre couleur. De la main longue, c'est excellent. Vous diminuez sa force à l'atout.
- Si vous lui donnez l'occasion de pouvoir couper des deux mains, cela s'appelle « jouer en coupe et défausse ».
- Il choisit alors de couper du côté qui l'arrange pour mieux défausser une perdante du côté où il vit une situation délicate : ce n'est pas bon pour vous.

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

N	E	S	O
			-
1T	-	1P	2K
3P	-	4P	-
-	-		
-			
1T	meilleure mineure		
1P	4P & ≥ 6 H		
2K	intervention avec 6K		
3P	4P et 15-17 HLD		
4P	manche avec 11 HLD		

- Voici les enchères
- S. joue 4♠
- O. entame de l'As ♦ (plutôt logique après son intervention).

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

		14H ♠	A954
		♥	AR5
		♦	108
	10H	♣	R843
♠	V10		
♥	73		
♦	ARD962		
♣	1062		

- Sur l'As, le mort fournit le 8
- E. fournit le 3 (pair-impair)
- Le déclarant fournit le V
- O. analyse les cartes fournies par son partenaire « 3 » et par le déclarant « V »
- « 3 » a joué en pair-impair ?
- « V » est-il singleton ?
- Bizarre
- 6 en O. + 2 au mort + 1 ou 3 en E. : S. singleton ?
- Si 1 en E., E coupe désormais. S. possède 4 cartes (V754)
- Avec 4 cartes, S. ne sacrifie pas son V.
- Si 3 en E, alors S a 2 cartes (Vx)

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

- O. déduit du « 3 » fourni par E. que son partenaire possède 3 ♦
 - O. en déduit que le « V » fourni en S provient d'un doubleton
 - Le V n'a aucune valeur puisque O. promet A & R : aussi, S. a tenté de perturber son adversaire en O.
 - De bonne guerre
- O. joue maintenant le R.
 - Le mort fournit le 10
 - E. fournit le « 4 »
 - S. fournit le « 7 ». C'était bien un doubleton.
 - Que jouer maintenant ?
 - D ♦ ; ♣, ♥ ou ♠ ?

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

		14H ♠	A954
		♥	AR5
		♦	108
	10H	♣	R843
♠	V10		
♥	73		
♦	ARD962		
♣	1062		

- O. fournit maintenant le R.
- Le mort fournit le 10
- E. fournit le « 4 »
- S. fournit le « 7 ». C'était bien un doubleton.
- Que jouer maintenant ?
- D ♦ ; ♣, ♥ ou ♠ ?
- D ♦ ou « forte du mort », donc 7 ♥ ? « donner la main au mort »

L'interdit absolu : jouer dans coupe et défausse

	14H ♠	A954	Étui : 8
		♥ AR5	Donneur : O
		♦ 108	Vul. : Pers.
	10H	♣ R843	
♠	V10		♠ D2
♥	73		♥ DV642
♦	ARD962		♦ 543
♣	1062		♣ DV7
		♠ R8763	8H
		♥ 1098	
		♦ V7	
		♣ A95	8H

- Il faut éviter de jouer D ♦
- Le déclarant choisirait de défausser ce qui l'arrange.
- Soit le 5♥, soit le 5♣
- Dans chaque cas, il coupera de l'autre côté.
- Il gagnera 4 ♠ + 1
- Si O. joue ♣ ou ♥, le déclarant ne gagnera que 4 =
- Ce n'est pas neutre.

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

