



FEDERATION  
FRANÇAISE  
DE BRIDGE



Université  
du Bridge

LES CAHIERS  
DE L'UNIVERSITÉ  
DU BRIDGE  
LE SEF DÉTAILLÉ

MARC KERLERO

# LES PREMIERS PLANS DE JEU DE COUPE

**CUB#06**  
JEU DE LA CARTE



le  
**Bridgeur**

---

COLLECTION "LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE"  
DIRIGÉE PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

# LES PREMIERS PLANS DE JEU DE COUPE



---

MARC KERLERO

LES PREMIERS  
PLANS DE JEU  
DE COUPE

**CUB#06**

# LA COLLECTION DES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE

## Déjà parus

CUB#01	Jeu de la carte	La Signalisation	Philippe Cronier
CUB#02	Enchères	Les Bicolores de l'ouvreur	Vincent Combeau
CUB#03	Enchères	Les Séquences de fit	Michel Bessis
CUB#04	Jeu de la carte	Les Communications	Norbert Lébely
CUB#05	Enchères	Les Ouvertures et redemandes à Sans-Atout	Jean-Paul Balian

Maîtriser les techniques de base dans les contrats à l'atout, que ce soit en attaque ou en défense, est indispensable pour être un bon joueur de bridge. En effet, il s'agit là de situations que l'on rencontre souvent à la table. Pourtant, même des joueurs expérimentés semblent parfois un peu perdus lorsqu'ils doivent établir un plan de jeu, parce qu'ils ont tendance (plus ou moins instinctivement) à appliquer des recettes ancestrales au lieu d'avoir une vision globale et cohérente de la donne. Du coup, ils succombent fréquemment aux travers classiques comme : donner trop (ou pas assez) de tours d'atout, se retrouver coincé dans la mauvaise main, se faire bêtement surcouper alors qu'un jeu de sécurité existait, etc.

Cet ouvrage examine systématiquement les problèmes que l'on rencontre dans les contrats à l'atout et explique comment les résoudre. On y apprend, au travers de nombreux exemples, à réfléchir sur chaque donne au lieu de jouer mécaniquement. Le livre commence par un rappel des principes de base (comment créer des levées supplémentaires en utilisant les atouts) et aborde ensuite les aspects les plus courants du jeu à l'atout : ménager ses communications, faire face aux risques de surcoupe, gagner son contrat via des techniques plus élaborées, telles que la manœuvre de Guillemard ou le lob. Les deux derniers chapitres sont consacrés au jeu de flanc à l'atout, avec ses deux versants : réaliser des coupes en flanc et empêcher le déclarant de réaliser les siennes. Il faut en effet bien prendre conscience que comprendre le jeu en défense aide à progresser avec le mort et vice-versa.

Ce cahier sera certainement une source de progrès, aussi bien pour les élèves (y compris ceux qui sont déjà des joueurs expérimentés) que pour leurs enseignants. Marc Kerlero est à la fois un joueur très renommé (champion d'Europe junior et champion de France) et un professeur hors pair, réputé pour ses multiples ouvrages pédagogiques et articles dans les revues spécialisées. Il s'attaque ici à un sujet que beaucoup croient bien connaître mais qui comporte en réalité de nombreuses subtilités. Nul doute qu'après avoir lu et relu cet ouvrage, vous serez à votre tour un expert des plans de jeu à la couleur !

*David Harari*  
*Responsable du pôle enseignement*  
*de la Fédération française de bridge.*



Au début de leur apprentissage, les joueurs novices n'aiment pas jouer à Sans-Atout. Ils ont toujours peur de se faire déborder par une armada de levées réalisées dans une couleur qu'ils ne tiennent pas ou mal.

En revanche, ils adorent jouer à l'atout, rassurés par ces armes redoutables dont un petit David (2) peut terrasser un immense Goliath (As) adverse !

Et pourtant... le jeu à l'atout est infiniment plus complexe que le jeu à Sans-Atout, qui se résume souvent à une triviale course de vitesse entre les deux camps.

Les atouts sont des armes formidables, c'est vrai, mais elles sont aussi à double tranchant et bien difficiles à manœuvrer sans se faire quelques terribles blessures... sans compter que les adversaires ont même souvent l'outrecuidance de les retourner contre vous : un comble !

Néanmoins, il faut bien reconnaître que la façon la plus efficace de créer des levées au bridge consiste à faire des coupes, la plupart du temps effectuées par la main courte. C'est ce que nous allons ici étudier ensemble.



# CHAP

## #01

LA COUPE EST OUVERTE  
DONNES DE BASE  
ET PRÉREQUIS

## I. Compter les levées


Parmi tous les plans de jeu possibles lorsque l'on joue un contrat à l'atout, réaliser des coupes est le plus attrayant : quel bonheur pour un joueur de bridge que de couper un As adverse ! Mais attention : réaliser une levée en coupant n'est pas forcément synonyme de levée supplémentaire. Considérons le diagramme suivant, Sud jouant un contrat à l'atout Pique :

♠ AV8  
 ■  
 ♠ RD1097

Si le contrat se jouait à Sans-Atout, Sud disposerait de cinq levées de Pique. S'il réalise une coupe avec le 7 d'atout, il ne lui restera plus que RD109 en main et il ne fera plus que quatre autres levées à Pique :  $4 + 1 = 5$ . La coupe n'a "strictement" rien rapporté de plus.

Imaginons, en revanche, qu'il parvienne à réaliser une coupe avec le 8 du mort. Il pourra toujours ensuite faire cinq levées avec les cinq atouts restant en main. Cette fois,  $5 + 1 = 6$  et Sud a bel et bien gagné une levée par rapport aux Sans-Atout.

Démonstration avec trois couleurs :

♠ AV8 ♥ 2 ♦ A43		
		
♠ RD1097 ♥ A43 ♦ 2		

Sud dispose de sept levées maîtresses : cinq atouts (Pique) et deux As. Imaginons qu'il purge les atouts adverses en trois tours puis qu'il coupe les deux Carreaux du mort : il aura réalisé trois atouts, deux As et deux coupes. Total, sept : il n'a rien gagné.

En revanche, s'il commence par couper ses deux Cœurs avec les atouts du mort avant de purger les atouts adverses, il va également réaliser cinq Piques de sa main, deux As et deux coupes. Total, neuf : il a gagné deux levées.

Si l'on appelle la main de Sud **la main longue** (sous-entendu "la main qui a le plus d'atouts au départ") et celle de Nord **la main courte**, on en déduit un principe très important :

Les coupes rémunératrices sont celles réalisées par **la main courte**.

**Remarque**

Certains plans de jeu nécessitent de couper de la main longue mais débordent du cadre de cet ouvrage et seront abordés dans un autre livre de la même collection.

Examinons cette notion au moyen d'un exemple complet :

Donne **1**

♠	AV86
♥	R4
♦	AR5
♣	RD75



♠	RD1097
♥	A52
♦	76
♣	A42

Sud	O	N	E
1♠	passe	2♣	passe
2♠	passe	3♠	passe
4♣	passe	4♦	passe
4♥	passe	4SA	passe
5♣ <sup>(1)</sup>	passe	5♦ <sup>(2)</sup>	passe
6♠ <sup>(3)</sup>	passe	7♠	

(1) 3 ou 0 pièces sur 5.

(2) As-tu la Dame d'atout ?

(3) Oui, sans Roi annexe.

Sud joue 7 Piques sur l'entame du Valet de Trèfle.

S'il jouait à Sans-Atout, Sud pourrait se compter douze levées de tête, grâce à cinq Piques, deux Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles. Et il n'aurait guère d'autre espoir, pour la treizième levée, que d'escompter un partage 3-3 des Trèfles, ce qui ne survient que dans 36% des cas.

Le fait de jouer à l'atout Pique va lui permettre de créer une treizième levée de façon beaucoup moins aléatoire en "allongeant" ses atouts, c'est-à-dire en y réalisant six levées au lieu de cinq, soit une levée de plus que le nombre d'atouts du côté long. Pour cela, il doit réaliser une levée en coupe mais, attention, pas de n'importe quel côté ! Couper un Carreau avec un atout de sa main longue reviendrait à souffler dans un violon ! La seule coupe rémunératrice est à Cœur.

Sud doit donc prendre l'entame à Trèfle, purger les atouts en deux ou trois tours et jouer Roi de Cœur, As de Cœur et Cœur coupé. Il pourra ensuite tabler (montrer son jeu aux adversaires en réclamant le reste des levées) puisqu'il n'aura plus que des cartes maîtresses.

Les quatre jeux

♠ 432 ♥ D108 ♦ D9 ♣ V10986	♠ AV86 ♥ R4 ♦ AR5 ♣ RD75	♠ 5 ♥ V9763 ♦ V108432 ♣ 3
	♠ RD1097 ♥ A52 ♦ 76 ♣ A42	

### Remarque

Dans l'hypothèse d'un désagréable partage 4-0 des atouts, Sud serait contraint de couper son Cœur **avant** de purger totalement les atouts adverses. À défaut, il ferait disparaître du même coup tous les atouts du mort. Dans cet exemple, le risque de chute resterait très faible puisqu'il faudrait tomber sur un très rare partage 7-1 des Cœurs, l'adversaire pouvant alors couper dès le deuxième tour de Cœur. Nous reviendrons sur ces problèmes de timing au chapitre 3.

## II. Choisir la main courte : le problème des atouts 4-4

Il arrive souvent de jouer un contrat à la couleur avec autant d'atouts dans chaque main. Le plus souvent, cette répartition des atouts entre le déclarant et le mort est 4-4, parfois 5-5 et très rarement 6-6.

Dans ce cas, le déclarant va devoir "désigner une main courte", c'est-à-dire celle avec les atouts de laquelle il va réaliser sa ou ses coupes rémunératrices. Excepté dans le cas relativement peu fréquent où il adoptera un plan de jeu dit de "double coupe" (dont nous ne parlerons pas dans cet ouvrage), il sera rarement bien joué de couper des deux côtés.

Donne 2

♠	6542
♥	R4
♦	AR52
♣	A87



♠	ARDV
♥	A53
♦	76
♣	RDV2

S	O	Nord	E
		1♦	passé
1♠	passé	2♠	passé
2SA	passé	3♣	passé
3♥	passé	3♠	passé
4♣	passé	4♦	passé
4SA	passé	5♥	passé
5SA	passé	6♦ <sup>(1)</sup>	passé
6♥ <sup>(2)</sup>	passé	7♠	

(1) Le Roi de Carreau.

(2) Demande du Roi de Cœur pour le grand chelem.

Sud joue 7 Piques sur l'entame du Valet de Carreau.

Sud peut se compter douze levées maîtresses, avec quatre Piques, deux Cœurs, deux Carreaux et quatre Trèfles. Si les atouts sont répartis 3-2, la réalisation du contrat sera automatique. Après trois tours d'atout, il en

restera un de chaque côté et ils se feront séparément de façon naturelle, la main de Nord coupant un Cœur et celle de Sud coupant un Carreau.

En revanche, si les atouts sont 4-1, les quatre Piques de Sud sont indispensables pour capturer les quatre Piques de l'adversaire le plus long. Il devient alors vital de choisir Sud comme "main longue" et de réaliser une seule coupe, à Cœur, de la main de Nord qui joue le rôle de "main courte" pour l'occasion. En effet, couper un Carreau avec un atout de Sud affranchirait automatiquement le 10 ou le 9 quatrième d'Est ou Ouest.

Vous remarquerez aussi que, dans cette hypothèse, il faut couper le Cœur avant de purger les atouts adverses pour ne pas démunir le mort en atouts.

Sud doit donc prendre l'entame à Carreau et donner deux tours de Pique :

- › Si tout le monde fournit, Sud peut purger le dernier atout adverse en toute sécurité, pour éviter toute surcoupe éventuelle, puis réaliser une coupe d'un côté ou de l'autre sans que cela n'ait aucune importance.
- › Si un adversaire défausse au deuxième tour d'atout, il faut alors jouer Cœur pour l'As, Cœur pour le Roi et Cœur coupé, en espérant que le flanc possesseur des atouts restants fournisse trois fois à Cœur. Si tout va bien, il ne restera plus qu'à jouer le dernier Pique du mort pour pouvoir donner les troisième et quatrième tours de la couleur, ce qui permettra d'encaisser ensuite les gagnantes des autres couleurs sans risque.

Les quatre jeux

<p>♠ 10873 ♥ D107 ♦ V109 ♣ 1063</p>	<p>♠ 6542 ♥ A4 ♦ AR52 ♣ A87</p>	<p>♠ 9 ♥ V9862 ♦ D843 ♣ 954</p>
	<p>♠ ARDV ♥ R53 ♦ 76 ♣ RDV2</p>	

On peut dire qu'en cas de fit 4-4, l'une des deux mains joue le rôle de main longue, dont la fonction principale est la capture des atouts adverses, et l'autre celui de main courte, qui procurera les coupes rémunératrices.

À chaque donne, le déclarant doit toujours se poser la question de savoir s'il peut ou non purger les atouts adverses avant de réaliser sa ou ses coupes.

C'est bien sûr l'idéal, puisque cela élimine tout risque de (sur)coupe mais ce n'est pas toujours possible, surtout quand on n'a que huit atouts et/ou que ceux des flancs sont mal répartis, comme dans notre dernier exemple.

Quand on est à égalité d'atouts entre les deux mains, le choix de la main de base - celle dont la fonction est de capturer les atouts adverses - peut aussi être imposé en raison de certains problèmes de communication qu'il convient de surmonter.

Donne 3

♠	RD109
♥	AR54
♦	62
♣	ARD



♠	AV87
♥	62
♦	AR54
♣	764

Sud	O	N	E
1♦	passe	1♥	passe
1♠	passe	2♣	passe
2♦	passe	3♠	passe
4♦	passe	4SA	passe
5♥	passe	5SA	passe
6♦	passe	7♠	

Sud joue 7 Piques sur l'entame d'un petit atout.

Sud peut se compter quatre levées d'atout dans la main qui jouera le rôle de main longue, ainsi que deux As et deux Rois dans les couleurs rouges, auxquels il faut ajouter trois Trèfles, pour un total de onze plis. Il faut donc réaliser deux coupes du même côté pour parvenir à treize et ceci devra donc se faire avant la purge totale des atouts adverses, qui nécessite au moins trois tours en cas de partage 3-2, voire quatre si le partage du résidu est 4-1.

Tous les atouts sont maîtres et les deux couleurs rouges sont parfaitement symétriques entre les deux mains. Il peut donc sembler totalement équivalent de couper deux Cœurs d'un côté ou deux Carreaux de l'autre. Pourtant, il n'en est rien.

Imaginons que Sud entreprenne de couper deux Carreaux au mort : il prend l'entame à Pique du Roi et joue As-Roi de Carreau et Carreau coupé de la Dame de Pique. Il faut maintenant rejoindre la main de Sud pour couper un second Carreau et ce n'est possible qu'à Pique. Sud rentre en main en prenant le 10 de Pique du Valet et coupe son deuxième Carreau.

Les deux coupes ayant été réalisées il faut maintenant rejoindre à nouveau la main de Sud pour capturer le dernier atout adverse en cas de partage 3-2. Mais le mort n'a plus d'atout et le retour en Sud ne peut s'effectuer qu'en coupant un Cœur, manœuvre qui provoque la chute en cas de partage 4-1 des atouts. Sud aura d'ailleurs pu constater la chute dès le deuxième tour d'atout si l'un des adversaires défausse.

La bonne ligne de jeu consistait à couper des Cœurs en Sud, le retour en Nord pouvant s'effectuer grâce aux Trèfles : Sud prend l'entame à Pique du Roi, joue As-Roi de Cœur et Cœur coupé, rentre au mort à Trèfle et coupe un second Cœur de l'As. Sud joue alors son dernier atout pris du mort et tire alors deux autres tours d'atout du mort si besoin est, avant d'encaisser ses levées maîtresses dans les autres couleurs, résistant ainsi au partage 4-1 des Piques adverses.

Les quatre jeux

♠ 3 ♥ DV87 ♦ 1093 ♣ 108532	♠ RD109 ♥ AR54 ♦ 62 ♣ ARD	♠ 6542 ♥ 1093 ♦ DV87 ♣ V9
	♠ AV87 ♥ 62 ♦ AR54 ♣ 764	

## LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE

Après avoir créé avec le succès qu'on connaît les manuels d'initiation *Le Bridge Français* et *Bridgez*, la Fédération française de bridge a imaginé la collection des *Cahiers de l'Université du Bridge*.

Celle-ci a pour objet le programme de perfectionnement, tant à l'enchère qu'au jeu de la carte : sous la plume des meilleurs pédagogues français, elle deviendra vite un outil indispensable tant pour les enseignants que les joueurs souhaitant progresser.

## LES PREMIERS PLANS DE JEU DE COUPE

Quoi de plus agréable que de jouer à l'atout ? Couper les cartes maîtresses adverses, augmenter le nombre de ses levées rien qu'avec de petites cartes, passer facilement d'une main à l'autre, toutes ces manœuvres qu'autorise l'atout participent du plaisir du jeu de la carte.

Mais le bon emploi des atouts recèle bien des dangers et nécessite une technique maîtrisée pour atteindre son efficacité maximale. Dans ce nouveau Cahier de l'Université du Bridge, Marc Kerlero vous aide à surmonter les principales difficultés qui vous attendent sur la route de la satisfaction. Au fil de l'ouvrage, vous apprendrez à maîtriser vos communications, éviter les surcoupes, réaliser des gestes techniques plus élaborés comme la manœuvre de Guillemard ou le lob. Surtout, vous vous entraînerez à réfléchir sur chaque donne, en un mot à penser en termes de plan de jeu, le cap indispensable à franchir pour tout joueur un peu ambitieux.

Les deux derniers chapitres du livre, consacrés au jeu de la défense, vous montreront une fois de plus que la logique en défense est proche cousine de celle en face du mort. Cette fois, vous apprendrez à organiser vos coupes en flanc et à tenter d'empêcher le déclarant de réaliser les siennes.

Comme à l'accoutumée dans la collection, huit donnes "à jouer" vous sont proposées à la fin de chaque chapitre, que vous pouvez reconstituer chez vous grâce aux jeux fléchés qui accompagnent l'ouvrage.

le  
**Bridgeur**



### L'AUTEUR

**Marc Kerlero.** Journaliste chevronné, créateur du site web *Amour du Bridge*, Marc Kerlero est l'un des professeurs français les plus réputés. L'ancien champion d'Europe junior, plusieurs fois champion de France, est également l'auteur d'une quinzaine d'ouvrages, dont les best-sellers *Enchères mode d'emploi*, *Améliorez votre jeu de flanc*, *Les mécanismes de la Majeure* cinquième nouvelle édition (publié l'année dernière aux éditions du Bridgeur).

