

LA COUPE DE LA MAIN COURTE

PRINCIPE

Faire une coupe avec les atouts du joueur de votre camp qui possède le moins d'atout rapporte un pli de plus au final

♠ 9 8 7



♠ A R D V 10

PROCEDURE

1/ LOCALISER LA MAIN COURTE A L'ATOUT

Le mort, le plus souvent (sauf texas ou autre)

2/ VISUALISER SA COURTE.

Un singleton, un doubleton en dehors de la couleur d'atout

3/ AI-JE DES PERDANTES A COUPER EN FACE DE CETTE COURTE ?

Si oui, combien

4/ LA DEFENSE PEUT ELLE M'EMPECHER DE REALISER CETTE (OU CES) COUPES ?

En jouant atout, la défense peut elle faire tomber les atouts du mort ?
La défense peut elle me surcouper ?

5/ NE BATTEZ PAS LES ATOUS ADVERSE, DEPECHEZ VOUS DE REALISER VOTRE COUPE TANT QU IL VOUS RESTE DES ATOUS.

Jouez rapidement la couleur qui vous permettra d'y réaliser une coupe. On dit « ouvrir sa coupe ».

CAS PARTICULIERS

1/ VOUS DETENEZ BEAUCOUP D'ATOUT

Faire tomber les atouts adverses ne vous empêchera pas de faire ultérieurement vos coupes Exemple du FIT 6-4

2/ LE FIT 4-4

Il n'y a pas de main courte.

Si vous n'avez besoin que d'une coupe vous pourrez souvent commencer par battre les atouts adverses.

Si vous devez couper plusieurs fois du même côté, ne battez pas les atouts adverse, 3 tours d'atouts ne laisseraient qu'un seul atout au mort, insuffisant pour réaliser plusieurs coupes.

3/ Le FIT 5-4

Si vous n'avez besoin que d'une coupe coté court vous pouvez faire tomber les atouts adverses en préalable

Si vous avez besoin de deux coupes coté court, il vaut mieux s'y atteler immédiatement.

4/ LES COUPS D'EXPERTS

a) Le transfert de coupe

Si vous avez des cartes maîtresses (ou affranchissables) dans une couleur, inutile de les couper. Mais vous pouvez faire des défausses qui créeront alors une nouvelle courte qui permettra cette fois une coupe coté court.

b) Le lob et la manœuvre de guillemart

Pour ouvrir votre coupe en évitant de se faire couper un honneur

c) Perdante sur Perdante

Pour éviter une surcoupe.