

Leçon n°9 : LE JEU A L'ATOUT

La création de levées est l'aspect primordial du jeu de la carte. Cette leçon a pour objet d'approfondir les différentes techniques de jeu du déclarant dans les contrats à l'atout.

I. LE POUVOIR DE CONTROLE DE L'ATOUT

Les atouts, au même titre que les honneurs, permettent au déclarant de contrôler une couleur, d'empêcher les adversaires d'y réaliser des levées(s) comme l'illustrent les diagrammes ci-dessous.

♠ ARV3
♥ DV76
♦ 987
♣ R4

♦ D2
♥ AR985
♦ V43
♣ ADV

O E
4♥

Le camp dispose des points requis pour déclarer le chelem à Cœur. Mais l'absence de contrôle à Carreau donne à la défense la possibilité d'encaisser trois levées.

♠ ARV4
♥ DV764
♦ 9
♣ R43

♦ D2
♥ AR985
♦ V43
♣ ADV

O E
6♥

Un nombre de points H identique, mais une distribution différente. Le potentiel de la main est bien supérieur, la couleur Carreau étant « contrôlée » dès le 2^{ème} tour.

Une couleur peut être contrôlée de deux façons :

- grâce à un gros honneur (As ou Roi).
- grâce à une coupe.

Parfois les deux types de contrôles (honneur et coupe) sont associés pour permettre au déclarant de gagner son contrat.

♠ AD
♥ RV108
♦ AD532
♣ 76

♦ RV4
♥ D9732
♦ R8
♣ A54

O E
6♥

L'entame est Trèfle. Une fois l'As joué, la couleur n'est plus contrôlée. Lorsque le déclarant joue atout, il perd la main et doit concéder l'As de Cœur et un Trèfle. Pour éviter la perte du Trèfle, il lui faut **gagner un tour de contrôle** en défaussant le dernier Trèfle d'Ouest sur le troisième honneur Pique d'Est. Mais la manœuvre comporte le risque de se faire couper par un adversaire court à Pique.

Le déclarant gagne des « tours de contrôle » en défaussant ses perdantes.

S'il faut rendre la main à l'adversaire, le déclarant doit contrôler une deuxième fois la couleur d'entame.

♠ RD3	♠ V5
♥ RV8	♥ D10972
♦ A53	♦ RD6
♣ 7632	♣ AR4

O E
5

L'entame est Trèfle. Le double contrôle (As et Roi) permet de rendre la main à l'adversaire (As de Pique) pour affranchir la couleur et défausser ensuite le dernier Trèfle d'Est.

II. LES COUPES DU CÔTE COURT

Pour réaliser des coupes de la main courte, le déclarant doit dans l'ordre :

- ouvrir la coupe en conservant les atouts indispensables.
- gérer les communications : décider de prendre la main d'un côté ou de l'autre.
- retirer les atouts adverses au moment opportun.
- se protéger d'une surcoupe.

A. Ouvrir la coupe.

Avant d'ouvrir la coupe, il faut préserver les atouts indispensables à celle-ci.

Observons les diagrammes ci-dessous : Pique est l'atout et Cœur, la couleur dans laquelle auront lieu les coupes de la main courte. Le déclarant recense le nombre de coupes possibles et celui de tours à donner pour « ouvrir » la coupe. Le problème des communications et celui du retrait des atouts adverses se poseront presque simultanément.

♠ V98 ♥	1	♠ V98 ♥ 6	2	♠ V98 ♥ 6	3	♠ V98 ♥ 62	4
♦ ARD42 ♥ 43		♦ ARD42 ♥ A43		♦ ARD42 ♥ D43		♦ ARD42 ♥ A43	

Coupes possibles	2	2	2	1
Tours	0	1	1	2
Atouts à conserver	2	2	2	1

On observera que :

- Pour ouvrir la coupe, le nombre de tours à donner dans la couleur dépend du nombre de cartes possédées du côté où s'effectueront les coupes.
- Le déclarant doit parfois rendre la main à la défense (exemples 3 et 4).
- Dans tous les cas il faut conserver autant d'atouts que de coupes à réaliser.

Comparons les deux donnes suivantes. Le contrat est 4♦ sur entame de la Dame de Carreau. Le déclarant doit recenser ses levées, puis imaginer le moyen de « fabriquer » celles qui manquent.

♠ A543

♥ R7

♦ 963

♣ V732

1

♠ RDV87

♥ A632

♦ A5

♣ D4

Le déclarant est à la tête de huit levées, et trouvera les deux manquantes en coupant deux Cœurs de la main courte.

Pour cela, la coupe doit être ouverte.

♠ A543

♥ 76

♦ R63

♣ V732

2

♠ RDV87

♥ A532

♦ A5

♣ D4

Ouvrir la coupe conditionne le retrait des atouts adverses. Si les atouts sont 2-2, les deux coupes se feront à un moment ou un autre. Mais s'ils sont 3-1, la défense sera en situation de rejouer atout, privant le mort d'une coupe, et donc d'une levée.

Les difficultés :

Donne 1 : gérer les communications.

Donne 2 : perdre la main en donnant un Cœur.

Dans les deux cas, les risques de surcoupe existent.

B. Gérer les communications.

Dès l'entame, le déclarant doit penser à ménager ses communications. S'il a le choix de prendre l'entame de l'une ou l'autre main, et s'il prévoit des coupes du côté court, il conservera plutôt ses rentrées du côté long, comme dans la donne qui suit.

♠ RV42

♥ RV9

♦ 5

♣ 97632

4♥

Entame :
5 de Pique

♠ A76

♥ AD10854

♦ V76

♣ 4

♠ RV42

♥ RV9

♦ 5

♣ 97632

♠ 53

♥ 763

♦ AV1084

♣ RV5

4♥

Entame :
5 de Pique

♠ D1098

♥ 2

♦ R932

♣ AD108

♠ A76

♥ AD10854

♦ D76

♣ 4

Le déclarant, à qui il manque deux levées, visualise la courte à Carreau. Ayant échappé à l'entame atout, il a le temps d'ouvrir sa coupe en rendant la main à Carreau et de couper deux fois du côté court.

Sauf s'il appelle le Valet de Pique du mort, ce qui l'oblige à fournir l'As en Sud. (S'il laisse passer pour le conserver la défense sera en mesure de jouer une première fois atout). Cette communication fera défaut pour revenir en Sud et couper un deuxième Carreau.

La bonne ligne de jeu : fournir le Roi de Pique du mort et ouvrir la coupe en jouant Carreau. Si la défense joue atout, prendre en Sud, couper un Carreau et rentrer en main avec l'As de Pique conservé précieusement.

Autre technique utilisée par le déclarant pour maintenir les communications ouvertes : le **coup à blanc**.

♠ AV2
♥ A7652
♦ 94
♣ 653

4♥
Entame : Valet de Cœur.

♠ 75
♥ RD4
♦ AR63
♣ AV42

Le déclarant réalisera sans doute 5 atouts, 3 As et le Roi de Carreau. La dixième levée ? Couper un Pique de la **main courte**, en Sud. Pour **ouvrir la coupe**, il doit en jouer deux fois, puis une troisième pour la réaliser. S'il joue, As de Pique et Pique, il connaîtra ensuite une vraie difficulté à revenir en Nord pour donner le troisième tour de Pique. D'où la nécessité de concéder la première levée dans la couleur, c'est-à-dire **donner un coup à blanc**. Dans l'obligation d'y rendre la main, le déclarant le fait quand cela l'arrange, ici dès la deuxième levée au premier tour de Pique.

♠ AV2
♥ A7652
♦ 94
♣ 653

4♥
Entame : Valet de Cœur.

♠ 75
♥ RD4
♦ AR63
♣ AV42

Couper de la main courte demande une gestion précise des communications, avec parfois l'utilisation du « coup à blanc ».

C. Retirer les atouts adverses.

Selon les situations, le déclarant peut différer ou non le retrait des atouts adverses.

♠ A82
♥ R52
♦ 98543
♣ 76

4♥
Entame : Roi de Carreau.

♠ R5
♥ ADV1094
♦ A2
♣ 943

Le déclarant a besoin d'une levée. Il lui suffit d'ouvrir la coupe à Trèfle pour effectuer une coupe de la main courte. Mais peut-il se permettre de donner deux tours d'atout ? Non, car un seul tour le condamnerait à chuter. En effet, les défenseurs se feraient un plaisir de rejouer atout à chaque occasion.

Sud ne doit retirer les atouts adverses qu'après avoir réalisé sa coupe.

♠ A82
♥ R52
♦ 98543
♣ 76

4♥
Entame : Roi de Carreau.

♠ R5
♥ ADV1094
♦ A2
♣ 943

♠ 10976
♥ 876
♦ 6
♣ RDV85

Autre donne, autre contexte.

♠ 102
♥ 7652
♦ 9843
♣ RDV

4♥
Entame :
Roi de Carreau.

♠ AR5
♥ ARDV4
♦ V2
♣ 876

La défense encaisse deux Carreaux et le déclarant coupe le troisième. Il dispose de neuf levées et gagnera son contrat en coupant un Pique de la main courte. Ouvrir la coupe peut se faire sans rendre la main et sans problème de communications.

Reste à savoir s'il faut ou non retirer les atouts. Oui, (sauf s'ils sont répartis 4-0, il faudra bien en conserver un pour couper !). En effet, laisser traîner des atouts l'exposerait à un risque de surcoupe. C'est ici le cas.

♠ 102
♥ 7652
♦ 9843
♣ RDV

♠ V98643
♥ 3
♦ RD7
♣ A102

4♥
Entame :
Roi de Carreau.

♠ AR5
♥ ARDV4
♦ V2
♣ 876

♠ D7
♥ 1098
♦ A1065
♣ 9543

Avant de retirer les atouts, le déclarant calcule le nombre de fois où il rendra la main. Autant de possibilités pour les défenseurs de limiter les coupes en rejouant atout.

D. Se protéger d'une surcoupe.

Tant que les joueurs de la défense possèdent des atouts, le risque de surcoupe est bien réel. Regardons la donne suivante :

♠ R7
♥ 54
♦ 108653
♣ A964

6♠
Entame :
Roi de Carreau.

♠ ADV1064
♥ AR76
♦ A7
♣ R

A la vue du mort, le déclarant dénombre 11 levées et découvre :

- Un blocage à Trèfle.
- Une courte à Cœur au mort, la main courte à l'atout.
- La possibilité d'ouvrir la coupe sans rendre la main.

Il prend l'entame, débloque le Roi de Trèfle, joue l'As et le Roi de Cœur. Le troisième Cœur est coupé non pas du 7, mais du Roi de Pique (la 12^e levée). Il encaisse alors l'As de Trèfle sur lequel il défausse, puis joue atout en ayant assuré son contrat.

Couper du 7 l'exposait à une surcoupe du 8 et un retour du 9 Pique le condamnait à une levée de chute !

♠ R7
♥ 54
♦ 108653
♣ A964

♠ 2
♥ D10832
♦ RDV9
♣ 1052

6♠
Entame :
Roi de Carreau.

♠ 9853
♥ V9
♦ 42
♣ DV873

♠ ADV1064
♥ AR76
♦ A7
♣ R

Pourquoi faut-il couper maître en certaines occasions ? Exemple.

Atout Pique	♠ D43 ♥ 2	♠ D43 ♥ 42	♠ D43 ♥ 42	♠ D43 ♥ 42
	1	2	3	4
	♠ ARV76 ♥ A3	♠ ARV76 ♥ AR3	♠ ARV76 ♥ AR63	♠ ARV76 ♥ AR763
Nombre de Cœurs en ligne	3	5	6	7
Risques de surcoupe	inexistant	faible	possible	Probable

Plus le camp possède de cartes dans la couleur à couper,
plus le risque de surcoupe est grand.

Un + : La coupe « invisible ».

Comparez les quatre situations ci-dessous. L'atout est Pique :

1	2	3	4
♠ V54 ♥	♠ V54 ♥ 3	♠ V54 ♥ 32	♠ V54 ♥ 732
♠ ARD108 ♥ A654	♠ ARD108 ♥ A654	♠ ARD108 ♥ A654	♠ ARD108 ♥ A654

1/. Le déclarant, s'il ne joue pas atout, peut couper les Cœurs en Nord, main courte à l'atout. Sans même jouer l'As puisque la coupe est ouverte.
 2/. Sud joue l'As pour ouvrir la coupe. Il peut ensuite réaliser trois coupes en Nord.
 3/. Le déclarant est contraint de rendre la main afin de pouvoir couper deux fois.
 4/. La possibilité de coupe est moins visible mais réelle. Le déclarant va rendre la main deux fois pour pouvoir créer une chicane et couper le dernier Cœur si nécessaire. En effet, si la couleur est 3-3, le quatrième sera affranchi. Si elle est 4-2, il devra couper maître du Valet.
 La difficulté est, à la différence des diagrammes précédents, de visualiser une possible coupe en Nord, d'où le nom de « coupe invisible ».

La donne suivante illustre cette technique.

♠ RV3 ♥ AR2 ♦ 742 ♣ D863	♠ RV3 ♥ AR2 ♦ 742 ♣ D863	♠ RV3 ♥ AR2 ♦ 742 ♣ D863
4♠ Entame : Dame de Cœur.	2 ♥ DV10654 ♦ D8 ♣ 10952	4♠ Entame : Dame de Cœur.
♠ AD10954 ♥ 73 ♦ A653 ♣ 4	♠ AD10954 ♥ 73 ♦ A653 ♣ 4	876 ♥ 98 ♦ RV109 ♣ ARV7

Le déclarant est à la tête de neuf levées. La dixième ne peut provenir que d'une coupe Carreau en Nord. Pour y parvenir, il doit jouer la couleur jusqu'à créer une chicane, avant d'extraire les atouts adverses. En effet donner deux tours d'atout au prétexte qu'il n'y a qu'une coupe à effectuer, c'est permettre, ensuite, aux défenseurs d'enlever le dernier atout du mort.

III. LES COUPES DU CÔTE LONG

Les coupes de la main longue sont productives s'il s'agit

- de l'affranchissement par la coupe.
- du « mort inversé ».

A. L'affranchissement par la coupe.

L'affranchissement de levées existait déjà à Sans-atout, à la condition bien sûr, de pouvoir épuiser les cartes de la défense.

Avec ♠ A543 / R2, il n'y a pas d'espoir d'affranchissement.

Avec ♠ A6543/ R2, l'espoir est réel : le déclarant concède une ou deux levées, selon la répartition adverse, pour créer une ou deux levées de longueur. Il « donne » aux adversaires leurs cartes maîtresses. En retour il « reçoit » une ou deux levées.

A la couleur il est tout aussi possible d'affranchir des levées mais, sans rendre nécessairement la main, grâce au pouvoir de coupe de l'atout. On affranchira ainsi des **longueurs** aussi bien que des **honneurs**.

1) Les affranchissements de longueur.

Le nombre de levées affranchies dépendra du nombre de cartes détenues par les deux camps et du partage de la couleur chez les adversaires.

♠ A5432 1 ♠ R6	♥ A6543 2 ♥ 2	♦ 987654 3 ♦ 32	♣ 96543 4 ♣ 7
----------------------	---------------------	-----------------------	---------------------

Le déclarant peut libérer :

1/ Deux levées, si la répartition adverse est 3-3 en coupant une fois.

Une levée, si la répartition est 4-2 et en coupant deux fois.

Si un adversaire possède 5(ou 6) cartes, aucune levée n'est affranchissable.

2/ Une seule levée et seulement si le partage adverse est 4-3, en coupant trois fois.

3/ A la différence des combinaisons précédentes, le déclarant doit commencer par rendre la main deux fois. Ensuite, il peut affranchir :

Trois levées en coupant une fois et si la couleur est partagée 3-2.

Deux levées, en coupant deux fois si la couleur est 4-1.

Et une levée, même si la couleur est 5-0 à condition de couper trois fois.

4/ Comme pour l'exemple 2, avec la répartition 5/1 dans son camp, il est possible (après avoir concédé la première levée) d'affranchir une levée, à condition que le résidu adverse soit 4-3 et en coupant trois fois. Toute autre répartition rend l'affranchissement impossible.

A noter qu'avec, dans son camp, le même nombre de cartes (6) mais réparties 4-2 aucun affranchissement n'est possible. Ceci illustre le **rôle capital des longueurs**.

L'affranchissement par la coupe de levées de longueur, dépend de la répartition de la couleur chez l'adversaire.

Rappelons que

S'il manque	3 cartes	4 cartes	5 cartes	6 cartes	7 cartes	8 cartes
Ils sont plus souvent	2-1	3-1	3-2	4-2	4-3	5-3

- Avec un nombre **impair** de cartes chez l'adversaire, le partage est plus souvent **égalitaire** : 2-1, 3-2, 4-3.
- Avec un nombre **pair**, il est plus souvent **inégalitaire** : 3-1, 4-2, 5-3.

2) Les affranchissements d'honneur.

- soit par des coupes répétées.

♠ D432 *Si le Roi est moins que quatrième, la Dame s'affranchira. A condition de se rendre au mort pour couper (autant de fois que nécessaire) et d'y retourner pour « encaisser » la Dame une fois devenue maîtresse.*

♥ AD43 *Le déclarant peut tenter une impasse, ou essayer d'affranchir la Dame par la coupe, dans les mêmes conditions que dans le diagramme précédent.*

♣ V743 *Après avoir joué As et Roi, le déclarant va au mort et joue un troisième Pique coupé en Sud. Si la Dame était initialement troisième, il affranchit ainsi le Valet par la coupe.*

La réussite de ces manœuvres est liée :

- A la longueur de l'honneur adverse.
- A la possibilité d'aller du côté long autant de fois que nécessaire pour couper, plus une fois pour aller « encaisser » l'honneur affranchi.

- soit par une **expasse**, manœuvre comparable à l'impasse forçante.

Impasse forcante

Plusieurs honneurs consécutifs sont placés avant l'honneur supérieur de l'adversaire. Celui-ci est pris « en tenaille » par un honneur supérieur dans la main opposée.

♠ A876
♠ R54 ♠ 32
 ♠ DV109

Le Roi est pris en « tenaille » entre les honneurs de Sud et l'As de Nord.

Expasse

Plusieurs honneurs consécutifs sont placés avant le (ou les) honneur(s) supérieur(s). Le joueur N°3 n'en a pas et peut soit couper, soit défausser. L'atout est Pique. Sud présente le Roi de Cœur.

♥ --
♥ A543 ♥ 9872
 ♥ RDV106

Si Ouest met l'As, il coupe et affranchit trois levées d'honneurs grâce à l'expasse, (plus une de longueur).

En fait, l'expasse est une « **impasse par la coupe** » puisque ce n'est pas un honneur qui capture la carte adverse mais l'atout.

Parfois, l'expasse est préférable à l'impasse.

♠ R732
♥ ADV
♦ 753
♣ A65

4♠
Entame :
Dame de Trèfle.

♠ ADV1064
♥ 5
♦ R42
♣ R43

Le déclarant trouvera la 10^{ème} à Cœur avec le choix entre l'impasse et l'expasse...
Si l'impasse réussit, elle donne une levée au déclarant. Si elle échoue, le contrat est mis en échec par un retour Carreau d'Est.

L'expasse apporte aussi une levée au déclarant. Mais elle ne met pas le contrat en danger. Car si elle échoue, c'est Ouest qui prend la main et le Roi de Carreau est « protégé ».

♠ R732
♥ ADV
♦ 753
♣ A65

4♠
Entame :
Roi de Carreau.

♠ 98
♥ R10976
♦ V109
♣ 872

♠ ADV1064
♥ 5
♦ R42
♣ R43

B. Le « mort inversé ».

Couper de la main courte rapporte une levée d'atout. Le « mort inversé » consiste à couper suffisamment de fois du côté long à l'atout pour que celui-ci devienne plus court et rapporte également une levée.

♠ 74
♥ A543
♦ RD98
♣ R43

6♦
Entame : Valet de Trèfle.

♠ AD5
♥ 6
♦ AV1072
♣ AD52

Le déclarant dénombre onze levées avec la coupe d'un Pique. La 12^{ème} pourrait provenir :

- De l'impasse à Pique.
- D'un partage 3-3 des Trèfles ou d'un partage 2-2 des atouts chez les adversaires.

La technique du « mort inversé » vient au secours du déclarant. Comment ? En coupant, en Sud, trois Cœurs, Nord devient plus long à l'atout et le camp réalisera sept levées d'atout. Ajoutées aux cinq levées d'honneurs annexes, le compte sera bon !

Cette technique, n'est toutefois réalisable que sous certaines conditions :

1. Aller au mort suffisamment de fois pour faire couper la main longue, ici Sud, trois fois : As de Cœur, et deux Carreaux.
2. Y retourner pour extraire les atouts restants des défenseurs

C'est donc à un double recensement auquel le déclarant doit s'atteler, en début de coup :

- Les levées réalisables.
- Les communications nécessaires pour effectuer les coupes et extraire les atouts adverses.

♠ 74
♥ A543
♦ RD98
♣ R43

♠ RV63
♥ RD102
♦ 6
♣ V1087

6♦
Entame : Valet de Trèfle.

♠ AD5
♥ 6
♦ AV1072
♣ AD52

♠ 10982
♥ V987
♦ 543
♣ 96

IV. LA DOUBLE COUPE

La double coupe consiste à couper avec les atouts des deux mains. Elle s'utilise quand chacune des deux mains comporte une couleur courte, singleton ou chicane comme dans le diagramme ci-dessous :

♠ 7
♥ DV32
♦ 542
♣ AD543

4	♥
Entame : Roi de Pique.	

♠ A1062
♥ AR104
♦ R987
♣ 2

♠ 7
♥ DV32
♦ 542
♣ AD543

4	♥
Entame : Roi de Pique.	

♠ A1062
♥ AR104
♦ R987
♣ 2

A la vue du mort le déclarant ne dénombre que 6 levées sûres. Mais il découvre aussi un singleton face à un As, dans chaque main. Il peut ainsi, en coupant des deux côtés, réaliser tous ses atouts, soit huit levées en plus des deux As noirs.

Le nombre de cartes à couper étant plus important à Trèfle il doit commencer par couper cette couleur. Il coupera, dans un premier temps avec ses petits atouts, le risque de surcoupe étant réduit lors des premiers tours.

La bonne ligne de jeu : As de Pique, As de Trèfle et Trèfle coupé du 4, Pique coupé, Trèfle coupé, etc...

Il était impératif de commencer par la coupe d'un Trèfle, ce qu'un déclarant minutieux n'a pas manqué de faire après avoir recensé toutes les coupes nécessaires.

La double coupe nécessite de :

- couper **sans rendre la main aux adversaires**. Ceux-ci ne manqueraient pas de rejouer atout et empêcheraient le déclarant de dédoubler les siens.
- commencer par couper la couleur où il y a **le plus de coupes à effectuer**.
- couper dans un premier temps avec de **petits atouts** quand les risques de surcoupe sont faibles, avant de le faire avec les gros.

Une autre précaution s'impose.

♠ 7
♥ DV32
♦ A42
♣ AD543

6♥
Entame : Roi de Pique.

♠ A1062
♥ AR104
♦ R987
♣ 2

A la vue du mort le déclarant recense 8 levées maîtresses et un singleton, face à un As, dans chaque main. En coupant des deux côtés, il réalisera ses huit atouts en coupe.

Comme dans la donne précédente, le nombre de cartes à couper étant plus important à Trèfle c'est par cette couleur qu'il doit commencer.

Mais observons bien les cartes jouées par Ouest quand Sud coupe les Trèfles de Nord. Il risque fort de se débarrasser de ses Carreaux. Lorsque le déclarant voudra encaisser l'As et le Roi de cette dernière couleur, il aura la mauvaise surprise de se faire couper.

LA PRECAUTION INDISPENSABLE : jouer ses cartes maîtresses avant de couper.

Le bon minutage du coup est donc : l'As de Pique, As et Roi de Carreau, As de Trèfle et Trèfle coupé du 4, Pique coupé, Trèfle coupé...

♠ 7
♥ DV32
♦ A42
♣ AD543

♠ RDV943
♥ 876
♦ D6
♣ 106

6♥
Entame : Roi de Pique.

♠ 85
♥ 95
♦ V1053
♣ RV987

♠ A1062
♥ AR104
♦ R987
♣ 2

- **Jouer en priorité ses cartes maîtresses** pour ne pas risquer de se les faire couper en fin de coup par un défenseur qui aurait pu défausser à défaut de surcouper.

V. GARDER LE CONTROLE DE L'ATOUT

La capacité de l'atout à interrompre le défilé d'une couleur adverse, n'est pas sans limites. Le nombre des atouts du camp, leur répartition, leur qualité aussi, peuvent conduire à perdre le contrôle de la situation.

Ce qui menace le plus fréquemment le déclarant, c'est le **raccourcissement**.

♠ RD10
♥ V103
♦ 432
♣ ADV9

4♠
Entame :
As de Carreau.

♠ AV85
♥ A7
♦ 65
♣ R10843

Ouest encaisse l'As et le Roi de Carreau, et insiste dans la couleur.
Si le déclarant se « raccourci » en coupant, il sera en danger quand un des deux adversaires possède quatre cartes à Pique.
La solution : défausser le 7 de Cœur, de toutes les façons perdant. Si Ouest joue un quatrième Carreau, le déclarant peut alors couper au mort et éviter le raccourcissement. Il réalise toujours dix levées : quatre Piques, un Cœur et cinq Trèfles.

Pour éviter d'être « raccourci » à l'atout,
mieux vaut défausser une perdante que couper.

Le risque de perdre le contrôle est aussi réel avec des atouts de qualité « médiocre ».

♠ RD63
♥ 872
♦ 742
♣ RD10

4♥
Entame :
As de Carreau.

♠ A52
♥ A6543
♦ ♦
♣ AV985

Sud coupe et joue l'As d'atout sur lequel tout le monde fournit. A ce stade, le camp adverse détient le Roi, le Valet et le 10. Au cas où ils seraient tous dans la même main, le déclarant renonce à les extraire. Acceptant la perte de trois levées d'atout, il défile ses Trèfles et ses Piques jusqu'à ce qu'un défenseur coupe. En procédant ainsi, il ne peut plus être raccourci.

♠ RD10
♥ V103
♦ 432
♣ ADV9

4♠
Entame :
As de Carreau.

♠ AV85
♥ A7
♦ 65
♣ R10843

♠ RD63
♥ 872
♦ 742
♣ RD10

4♥
Entame :
As de Carreau.

♠ A52
♥ A6543
♦ ♦
♣ AV985

Renoncer à extraire les atouts pour jouer une longue maîtresse oblige l'adversaire à se raccourcir à l'atout.

Le déclarant peut également perdre le contrôle de l'atout en rendant la main pour affranchir une couleur annexe.

♠ R7
♥ A854
♦ R86
♣ 9862

4♠
Entame : Roi de Cœur.

♠ R7
♥ A854
♦ R86
♣ 9862

4♠
Entame : Roi de Cœur.

♠ 108
♥ 973
♦ 32
♣ DV7543

♠ A6543
♥ 6
♦ DV1097
♣ AR

Une intervention d'Ouest à Cœur a conduit N/S au contrat de 4♠. Le déclarant doit réaliser que son contrat est en danger sur une répartition 4-2 des atouts (plus probable que 3-3). Il dénombre alors dix gagnantes en prévoyant de perdre l'As de Carreau et deux atouts. Il peut donc jouer en conséquence et renoncer à leur retrait complet pour être certain de ne pas perdre le contrôle des atouts.

Le déroulement du coup : As de Cœur et deux tours avant d'affranchir les Carreaux. En procédant ainsi, il assure dix levées, que les atouts adverses soient répartis 3-3 ou 4-2.

Les remèdes pour garder le contrôle de l'atout :

- Défausser une perdante.
- Renoncer à extraire tous les atouts adverses pour assurer le gain du contrat.