

Source : Les fiches de formation de Stephane Marty
ASPTT ChartresTarot
Site : <https://asptt-bowling-chartres.pagesperso-orange.fr/>

Refus et surcoupe : donnez le compte !

Lorsqu'un défenseur découvre la coupe du preneur, c'est un premier succès. Néanmoins, il attend de ses partenaires autre chose qu'un jeu passif. Il souhaite vivement obtenir un signe d'encouragement ou de dissuasion. C'est ici qu'intervient, une fois encore, le langage des cartes...

Il est logique de donner le compte dans la couleur intéressée. La surcoupe, lorsqu'elle est possible, est un gain de temps et, quoi qu'il advienne, elle gêne toujours le preneur dans son plan de jeu.

Cette signalisation est pratiquement sans risque, et on verra qu'elle offre plus d'avantages que d'inconvénients. Sans entrer dans le cadre de systèmes complexes, il ne faut jamais négliger une convention simple et utile, à caractère offensif, et qui peut donner une idée de la distribution.

On peut distinguer trois cas de figure en ce qui concerne la surcoupe :

Pour les mains du fond et de face :

1 la parité :

Vous ne détenez que deux cartes dans la couleur coupée par votre adversaire.

Vous marquez le "doubleton" en jouant d'abord votre plus forte (même si c'est un honneur), puis la faible manifestant ainsi votre intention de surcouper.

Cette annonce est quasi systématique si vous en avez adopté le principe.

Une fois la répartition connue, la stratégie devient tangible.

2 La fausse parité :

Le simple fait de jouer en premier lieu votre plus basse carte témoigne d'une non-parité dans la couleur (trois cartes ou plus).

Il va de soi que votre adversaire va surveiller le maniement de vos cartes, et vous pouvez être tenté de le tromper pour le pousser à la faute (mais vos partenaires aussi).

Il ne faut donc pas en abuser.

Comme tous les "psychics", ces petits pièges ne fonctionnent que si leur utilisation demeure rare et lors de situations bien précises.

3 La non-parité lorsque vous avez un « doubleton » :

C'est le moyen le plus explicite d'exprimer le refus ou l'inexploitabilité de la surcoupe.

Vous ne marquez pas le « doubleton » et, si vous surcoupez au troisième tour, vos partenaires ne manqueront pas d'interpréter le message.

Plusieurs raisons peuvent être à l'origine de cette décision :

- * détention du Petit vulnérable
- * protection d'une main forte
- * absence de tarot majeur (vous préférez "cambrioler" une levée irréalisable).

L'objectif recherché n'est pas toujours une position de surcoupe.

Un défenseur a souvent intérêt à se faire surcouper afin d'utiliser judicieusement quelques tarots majeurs courts.

Il est donc valable de procéder à une anticipation de non-parité dès l'ouverture du flanc.

Pour que la surcoupe soit fructueuse, il est nécessaire de laisser la main au joueur le mieux placé pour la réaliser dans les meilleures conditions.

En outre, en dernière position devant le preneur ou en face de celui-ci si c'est le joueur du fond qui enclenche une couleur, les cartes jouées en parité expriment un refus (Petit, main forte, etc.).

De même, on peut signaler un « tripleton » en jouant faible, forte, puis faible.

Naturellement, l'attaquant enregistre également ces renseignements et peut utiliser quelques parades :

- soit jouer un coup d'atout intermédiaire pour déboîter le tarot « surcoupeur » (vilaine bête !)
- soit, s'il en a les moyens, attendre pour couper maître
- soit s'excuser, si c'est le moindre mal.

Tous ces "gadgets" contribuent à clarifier le jeu et permettent l'élaboration instantanée d'une tactique.

C'est l'une des applications de la cohésion en défense où l'imagination cède le pas aux réalités.

En défense, aidez-vous les uns les autres...