



Pierre Saporta.

Six fois champion de France, il est l'auteur de livres à succès (*Bridge magique, bridge logique, Légitime défense* et *La Course au top*) et l'organisateur de stages de bridge avec son épouse Renata. Son dernier ouvrage vient de paraître : *Jouez un tournoi avec moi.*

→ **LES COUPS CLASSIQUES À LA LOUPE**

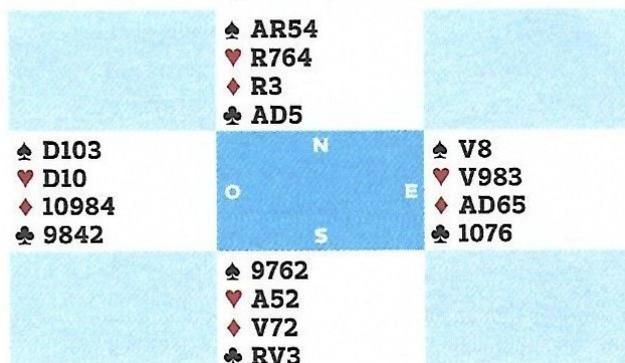
LE COUP DU DENTISTE ET AUTRES EXTRACTIONS

RIEN D'ÉTONNANT À CE QU'IL EXISTE, DANS UN JEU APPELÉ BRIDGE, UN COUP DU DENTISTE ! EN QUOI CONSISTE-T-IL ? QUAND LE DÉCLARANT DOIT DONNER LA MAIN À UN ADVERSAIRE, IL PREND SOIN AU PRÉALABLE DE LUI ENLEVER SES CARTES DE SORTIE.

Cette "extraction", qui figure parmi les techniques les plus élégantes, a souvent pour but d'éviter une coupe intempestive en rentrant en main, mais pas seulement. Avant de rendre la main au flanc, un déclarant avisé vérifiera s'il lui serait profitable d'extraire au préalable certaines cartes des mains adverses, soit pour forcer ensuite l'adversaire à un retour avantageux, soit pour éliminer la possibilité d'un retour mortel. De façon générique, on peut appeler cette extraction des cartes adverses **coup du Dentiste**. Voici des exemples de son intérêt.

Provoquer un retour en coupe et défausse

C'est la situation la plus fréquente.



S	O	Nord	E
		1♣	passee
1♠	passee	4♠	passee

Ouest entame du 10 de Carreau et Est donne trois tours de la couleur. Le déclarant a quatre perdantes et il ne peut se débarrasser de l'une d'entre elles (le Cœur) sans l'aide de l'adversaire. Il défausse un Cœur du mort au troisième tour de Carreau, encaisse **As-Roi de Pique, As-Roi de Cœur et As-Roi-Dame de Trèfle** avant de rejouer atout. Ouest ne peut rejouer qu'une couleur mineure en coupe et défausse. Le déclarant a pris la chance que le détenteur du dernier atout n'ait que deux Cœurs.

Sécuriser un retour en main

Quand un défenseur est susceptible de nous coller au mort et qu'aucun retour en main ne serait sûr, il faut procéder à une extraction préalable :

S	O	N	Est
			1♥
passee	3♥(*)	contre	4♥
4♠			

(*) Barrage.

	♠ RV2 ♥ R7 ♦ AR53 ♣ DV32	
♠ 4 ♥ 10943 ♦ D10962 ♣ 876	N O S E	♠ A1087 ♥ AV8652 ♦ V ♣ A4
	♠ D9653 ♥ D ♦ 874 ♣ R1095	

Ouest entame du 10 de Cœur. Est prend de l'As et continue As de Trèfle et Trèfle. Le déclarant joue le Roi puis le Valet de Pique qui font la levée. Il doit s'arrêter à ce stade pour faire le point. Rejouer Pique n'est pas bon car Est prendrait de l'As et rejouerait une couleur rouge : Sud, en cherchant à rentrer en main, se ferait alors couper un Carreau ou un Trèfle.

Le déclarant encaisse donc le **Roi de Cœur** (en défaussant un Carreau) et l'**As de Carreau**. Il rejoue ensuite Pique. Est ne fera pas de quatrième levée avec son petit atout.

Notons que si Est détenait un second Carreau (ou un troisième Trèfle), il pourrait le jouer, mais sans nuire au déclarant.

L'appellation coup du Dentiste stricto sensu est habituellement réservée à ce type de situations.

Contraindre à rejouer dans une fourchette

C'est bien sûr un des objectifs classiques du placement de main.

Sud	O	N	E
1♥	3♠	3SA	pas
4♦	pas	4♥	pas
5♣	pas	6♥	

	♠ AV2 ♥ A108 ♦ 9832 ♣ V74	
♠ RD108743 ♥ DV9 ♦ 5 ♣ 103	N O S E	♠ 965 ♥ 3 ♦ DV107 ♣ 98652
	♠ - ♥ R76542 ♦ AR64 ♣ ARD	

Ouest entame du Roi de Pique et le déclarant, qui n'a aucune défausse utile sur l'As de Pique, prend soin de couper en main pour préserver la fourchette As-Va-

let. Deux coups de Cœur dévoilent ensuite la position des atouts. Pour gagner, Sud doit maintenant extraire sans se tromper les trois cartes mineures d'Ouest avant de le mettre en main à l'atout. Il encaisse **As-Roi de Trèfle** (c'est la couleur qui le plus de chance de passer) et l'**As de Carreau** car la distribution 7-3-1-2 est plus probable que 7-3-0-3. Ouest, peu après en main à l'atout, doit rejouer Pique, ce qui permet au déclarant de défausser ses deux Carreaux perdants.

Notons qu'un Est soigneux mais maladroit faciliterait la tâche de Sud en défaussant le 2 de Trèfle en pair-impair sur le second tour d'atout.

Contraindre à donner une levée par anticipation

Aux échecs, un bon joueur prévoit plusieurs coups à l'avance. Au bridge, cette faculté d'anticipation est la marque du champion.

S	Ouest	N	E
	3♣	pas	pas
contre	pas	3♦	pas
3♠	pas	4♠	

3 Sans-Atout aurait été plus sûr. Ça n'est pas une raison pour chuter.

	♠ 76 ♥ 8653 ♦ AR64 ♣ D65	
♠ 54 ♥ 2 ♦ DV5 ♣ RV108732	N O S E	♠ A32 ♥ RD1094 ♦ 9872 ♣ 9
	♠ RDV1098 ♥ AV7 ♦ 103 ♣ A4	

Ouest entame du 2 de Cœur (un singleton affiché) pour la Dame et l'As. Sud n'a guère de mal à prévoir la suite s'il joue atout : Est va prendre de l'As et jouer Roi de Cœur et Cœur coupé. À ce stade, un retour à Carreau d'Ouest laisserait le déclarant sans ressources. Voilà pourquoi Sud commence-t-il par jouer **As-Roi de Carreau et Carreau coupé**. Ensuite seulement joue-t-il atout. Est donne la coupe à son partenaire mais celui-ci, démuné de Pique et de Carreau, est contraint de rejouer Trèfle sous son Roi.

Bien entendu, si Est, après l'As d'atout, décidait de rejouer Trèfle, Sud sauterait sur l'As, purgerait les atouts et sortirait à Trèfle, faisant cette fois inévitablement sa dixième levée avec la Dame de Trèfle.