

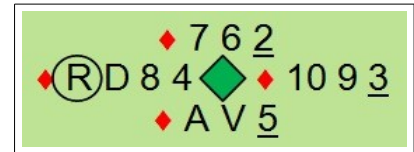
# COUP DE BATH

## Introduction :

Le *coup de Bath* est très fréquent à la table, facile à repérer, et se doit d'être connu par tout joueur de bridge qui se respecte. Bath est le nom d'une station balnéaire anglaise, où des joueurs de whist décrivent ce coup il y a plus de 150 ans.

## Le coup de Bath :

- L'**entame du Roi** (qui implique la Dame) est de très loin la circonstance la plus fréquente.
  - Le *coup de Bath* est envisagé par le déclarant, sur cette entame, dès qu'il possède **AVx(x)** :
    - Il consiste, pour le déclarant, à fournir petit.
    - Il garde ainsi l'arrêt dans la couleur.
    - Il interdit à l'entameur de rejouer de la couleur sous peine de lui donner deux levées : voir figure...
    - C'est une forme très efficace de laisser-passer.
- Ce coup s'impose surtout si le déclarant Sud craint qu'Est ne prenne la main.
  - Attention : il faut qu'aucun autre retour ne lui fasse peur.
- Le *coup de Bath* se joue aussi bien à SA qu'à la couleur.



**Principe :** Le *coup de Bath* consiste, sur une entame d'un Roi, à duquer lorsqu'on possède AV, interdisant ainsi à l'entameur de poursuivre dans la couleur, sous peine de livrer deux levées.

## Un exemple :

Sud joue 3SA. Ouest entame du ♠R.

- Si Sud prend de l'♠A :
  - Est, lorsqu'il prendra la main à ♦,
    - jouera ♠ vers la fourchette D10 d'Ouest.
  - Les flancs réaliseront 4 ♠ et le contrat chutera.
- Sud a 2 arrêts sûrs à ♣ et 3 à ♥ :
  - Il doit faire un *coup de Bath* et fournir le ♠2 sur le ♠R :
    - Ouest ne peut plus jouer ♠ sans lui donner 2 levées !
- Quel que soit le retour :
  - Sud affranchit ses ♦, Est prenant de l'♦A.
  - Sud prend de l'♠A le retour ♠ d'Est.
  - Il est sûr maintenant de faire 9 levées.

	♠ 9 6 5	
	♥ AD 7 4	
	♦ V 5 4	
	♣ V 10 9	
♠ RD 10 7 3		♠ 8 4
♥ 9 3 2		♥ V 10 8 5
♦ 3 2		♦ A 8 7
♣ 8 5 2		♣ RD 7 6
	♠ AV 2	
	♥ R 6	
	♦ RD 10 9 6	
	♣ A 4 3	

**Principe :** Le *coup de Bath* est particulièrement efficace si l'on ne craint aucun retour dangereux, sachant que l'adversaire changera toujours de couleur.

## Un contre-exemple :

- Le *coup de Bath* devient inutile si l'on est certain qu'Est ne pourra pas prendre la main.
- Il devient néfaste si Sud est mal gardé dans une autre couleur.

Voir page suivante une donne qui semble analogue à la précédente et où pourtant le jeu doit être

tout différent :

- Sud doit prendre immédiatement de l'♠A. En effet :
  - Il est sûr d'affranchir 4 ♦ sans donner la main à Est.
    - Ainsi, ses 9 levées sont assurées.
- Si Sud laisse passer (*coup de Bath*), Ouest va jouer ♣ :
  - Sud perdra alors 5 levées :
    - 1 ♠, 1 ♦ et 3 ♣.
- En fait, ici, Sud doit jouer ♥RD et ♥A,
  - et ensuite le ♦V pour l'impasse,
    - qui affranchit la couleur en donnant la main en Ouest.

♠ RD 10 7 3 ♥ 9 3 ♦ R 2 ♣ D 9 5 2	♠ 9 6 5 ♥ AD 5 4 ♦ V 9 4 ♣ 8 7 6 ♠ 8 4 ♥ V 10 8 7 2 ♦ 7 5 3 ♣ R V 10 ♠ A V 2 ♥ R 6 ♦ AD 10 8 6 ♣ A 4 3
--	---

Si les jeux avaient été : Nord ♠965 ♥AD54 ♦V54 ♣762  
 Sud ♠AV2 ♥R6 ♦RD1096 ♣A43,

- avoir recours ou non au coup de Bath aurait été une question d'inspiration :
  - Le coup de Bath peut en effet faire perdre ou gagner,
    - selon la place de l'♦A et la répartition des ♣ et des ♠.

Principe : Envisager un *coup de Bath* ne doit pas empêcher de faire un plan de jeu rigoureux, car parfois la sanction peut être sévère (retour dangereux).

### Le coup de Bath peut être indispensable à la couleur :

Le principe est le même : on craint qu'Est ne prenne la main.  
 Sud joue 5♦ sur entame du ♠R.

- Si Sud prend de l'♠A et que le ♦R soit mal placé :
  - Sud va chuter son contrat, car :
    - Il perdra 1 ♦ et 2 ♠.
- En revanche, si Sud ne prend pas le ♠R (*coup de Bath*) :
  - Ouest ne peut en aucun cas rejouer ♠ :
    - Il livrerait à Sud 2 levées dans la couleur.
  - Ouest joue donc ♣ mais Sud ne craint aucun retour.
- Sud fait maintenant l'impasse à ♦ qui rate (naturellement !) :
  - Est renvoie ♠, mais maintenant :
    - Sud prend de l'♠A et enlève le dernier atout ;
    - puis il défausse son ♠ perdant sur le quatrième ♣ du mort → 11 levées.

♠ RD 10 9 ♥ D 10 9 3 ♦ 8 ♣ 10 8 3 2	♠ 8 6 3 ♥ 6 ♦ A 7 6 4 2 ♣ D V 6 5 ♠ 7 5 4 ♥ RV 8 7 4 2 ♦ R 3 ♣ 9 7 ♠ A V 2 ♥ A 5 ♦ DV 10 9 5 ♣ A R 4
--	---

Résumé : Le *coup de Bath* est une manœuvre très fréquente. Comme la langue d'Esopo, elle peut être remarquablement efficace, mais aussi se retourner contre son auteur. Le seul vrai critère avant de faire ce coup est de s'assurer qu'aucun retour dans une autre couleur que la couleur d'entame (retour inéluctable) n'entraînera un danger encore plus grand.