

Le laisser-passer

(Les mots et expressions soulignés renvoient à des liens externes)



Le laisser passer est un coup si fréquent au bridge qu'il est très certainement utile de revenir sur cette manœuvre simple, mais quelquefois mal comprise et surtout utilisée sans véritable objectif. Georges Versini, dans son excellent *Dictionnaire du Bridge*, Presses Universitaires de France, 1968, dit qu'il s'agit « d'une façon de jouer qui consiste à ne pas prendre une carte de l'adversaire et à lui laisser ainsi faire la levée. Le laisser-passer est d'un emploi extrêmement fréquent dans le jeu avec le mort comme dans le jeu de flanc. [Son] but [est] de couper ou [...] de rendre plus difficiles les communications entre les mains adverses. C'est [donc] un jeu de destruction de rentrées ».

Il convient tout d'abord de ne pas confondre le « **laisser-passer** » avec le « **coup* à blanc** », qui pourtant lui ressemble beaucoup. Le laisser-passer consiste à ne pas prendre délibérément, alors qu'on pourrait le faire, une levée initiée par l'adversaire. Le coup à blanc est, lui, réalisé lorsque l'on est soi-même à l'attaque de la levée et qu'on la laisse à l'adversaire alors qu'on pourrait prendre. Il s'agit le plus souvent de donner tout de suite, pour des questions de « **timing*** », un pli que l'on aurait perdu de toute façon plus tard.

Le laisser-passer du déclarant

Le cas, de loin le plus fréquent est celui de l'entame à Sans-Atout (SA). Lorsque la couleur d'entame est dangereuse, avec un seul arrêt, par exemple, ou même parfois avec deux arrêts, le déclarant doit couper les communications des flancs en laissant passer de façon qu'ils ne puissent plus exploiter leur couleur longue. Sud joue 3SA et Ouest entame le ♥R. Avec ♥A 3^{ème}, Sud a la possibilité de laisser passer une ou deux fois, de façon qu'Est, qui est manifestement le plus court à ♥, n'ait plus de cartes dans cette couleur pour en rejouer, au moment où il reprendra inévitablement la main (lors de l'affranchissement des ♣, indispensables à la réussite du contrat). Si les ♥ sont répartis 4/4, le *laisser passer* est inutile car Est-Ouest ne pourront réaliser que 3 levées. S'ils sont 6/2, un seul laisser passer suffira, Est n'ayant plus de ♥ au 3^{ème} tour. Mais s'ils sont 5/3 on voit qu'il est indispensable de laisser passer deux fois pour épuiser les 3 ♥ d'Est. Bien sûr, tout cela aura été inutile si l'♥A est en Ouest. Mais s'il est dans la main courte à ♥, on aura gagné (une chance sur 2). En règle générale, lorsque l'on possède 5 cartes dans la ligne, il faut laisser passer 2 fois.

♠ A 6 4
♥ 9 8 6
♦ R V 4
♣ D V 6 2

♠ 10 9 5
♥ R V
♦ A D 6 2
♣ A R 8 4

Avec 6 cartes dans la ligne, une seule fois suffit car la seule répartition dangereuse est en général 5/2, le partage 4/3 étant le plus « normal » et donc le moins dangereux. C'est ce que l'on appelle la « règle des sept » : on compte 7 moins le nombre de cartes de la ligne. Le résultat est le nombre de laisser-passer à faire.

Mais attention : avant de laisser passer, il convient de s'assurer que l'on ne risque rien si le **retour*** se fait dans une autre couleur ! Voici un exemple instructif (figure de gauche). Sud joue 3SA. Entame ♠. Il semble qu'il n'y ait aucun risque à laisser passer, on arrête les autres couleurs, et ♥RV ne semble pas en danger, venant d'Ouest. Voire ! Il suffit qu'Est prenne

♠ A 7 2
♥ 4 3
♦ V 4 3
♣ D V 10 7 4

♠ R 8 6
♥ A 6 5
♦ A R 7 5
♣ R 6 5

du ♠R et contrattaque ♥ pour que le contrat, qui était « sur table », soit maintenant compromis, alors qu'en prenant directement de l'♠A du mort, vous pouvez aligner 9 levées.

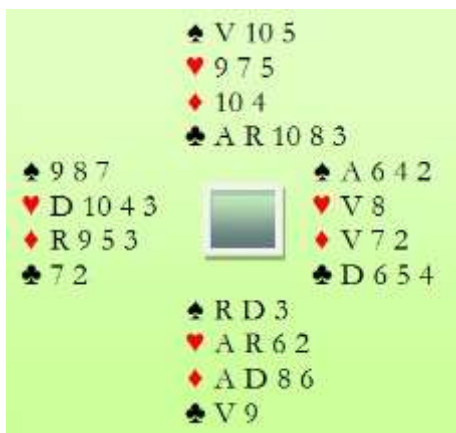
En règle générale, avec Axx, Rx, ou bien ARx, xx, il faut souvent laisser passer au premier ou au second tour. Avec ARxx, x, il faudra même laisser passer 2 fois. Avec RDx ou RVx il faut laisser passer si la seule rentrée possible est en Est. Avec AVx dans la main du déclarant, il faut presque toujours laisser passer lorsqu'on entame d'un Roi (qui promet la Dame), Ouest ne pouvant rejouer de la couleur sans donner une levée. C'est le coup de Bath*.

Le laisser-passer à la couleur

Il est beaucoup moins fréquent qu'à SA, parce qu'on n'a généralement pas à redouter l'affranchissement d'une couleur longue et aussi parce qu'il y a un risque de coupe. Parfois cependant, ce sera indispensable. Après l'ouverture d'1♦ en Ouest, Nord-Sud enchérissent jusqu'à 4♥. Ouest entame de l'♣A et continue du ♦R. Le coup semble dépendre de la place du ♠R. Mais Sud augmente considérablement ses chances en laissant passer le ♦R. En effet, s'il perd au ♠R (malgré l'ouverture en Ouest...), Est, qui n'a que 2♦, n'en aura plus à renvoyer. Bien sûr, il y a un risque de coupe par Est au second tour de ♦, mais la répartition 6/1 est beaucoup moins fréquente que la distribution 5/2. Un cas fréquent de laisser-passer : lorsqu'on envisage un squeeze* (voir l'article : [Le squeeze à la portée de tous ?](#)), le laisser passer à l'entame sera la meilleure façon à SA comme à la couleur, de réduire* le compte.



Le laisser-passer du flanc



Il est extrêmement fréquent, de formes très diverses. Voici une donne où la défense doit utiliser deux formes de laisser-passer, la première destinée à empêcher le déclarant de se créer une rentrée au mort, l'autre a simplement pour but de détruire une rentrée. Sud joue 3SA sur entame du ♠9. Le déclarant joue le ♠10 du mort. Si Est prend de l'As, Sud jette sa D♠ pour se créer une rentrée au mort et il ne peut plus perdre. Est doit donc laisser passer, mais cela ne suffit pas pour provoquer la chute. Lorsque Sud joue le ♣V, passant le 3 du mort, Est doit laisser passer et ne prendre qu'au tour suivant, si Sud refait l'impasse. Enfin, lorsque Sud, qui a surmonté le ♠10 de la ♠D à la 1^{ère} levée, joue le ♠R, Est devra encore laisser passer, et

ainsi Sud chute d'une ou deux levées.

Dangers du laisser passer

L'inconvénient du laisser-passer c'est qu'il fait perdre un temps*. L'adversaire, à qui on a laissé la main, peut en profiter pour attaquer une couleur nouvelle. Il est fréquemment difficile de savoir s'il faut prendre ou laisser passer. Pour les flancs, le problème est encore plus délicat, car le déclarant peut tendre un piège en jouant une couleur qu'il ne cherche pas à affranchir mais où il espère « gratter* » une indispensable levée. Mais ne doutons pas qu'à l'avenir, vous prendrez le plus souvent la bonne décision.