

# LE COUP DU CISEAU

Cours inspiré par un article de Pierre Saporita, Le Bridgeur n° 912, novembre 2017, p. 51-52.

## Définition :

- Le *coup du ciseau* est une technique assez fréquente. Il s'agit :
  - d'interdire à un des adversaires de prendre la main à un moment où il pourrait nuire,
    - en coupant les ponts entre les défenseurs. Voir aussi : [Perdante sur perdante](#).
- Deux formes de *coup du ciseau* : 1°) dans le temps ; 2°) dans l'espace.

## Le coup du ciseau dans l'espace :

Il consiste, par une manœuvre de perdante sur perdante, à transférer une levée de l'adversaire dangereux vers l'adversaire anodin.

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
1♠	pas	2♦	pas
3♠	pas	4♠	fin

- Ouest entame du ♦R.
  - Est prend de l'♦A et rejoue le ♥10.
- Constatations du déclarant :
  - Il y a certainement une coupe à ♥ (en Est).
  - Ouest a une reprise, la ♦D.
  - Et Est possède l'♠A, l'atout.
- Il faut donc empêcher d'urgence cette coupe :
  - Il joue donc ♣A et ♣R, puis le ♣10,
    - En défaussant ses 2 derniers ♦ :
      - ✓ coup du ciseau dans l'espace.
  - Est fait une levée inespérée à la ♣D,
    - Mais adieu la 2<sup>ème</sup> levée de ♦,
    - Et adieu la coupe !

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

## Le coup du ciseau dans le temps :

Il s'agit ici de « griller » la rentrée de l'adversaire de façon prématurée pour la défense.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	pas	1♥
1♠	pas	2♠	pas
4♠	fin		

- Ouest entame du ♥9 :
  - La ♥D du mort tient.
- Avant de jouer atout, le déclarant réfléchit :
  - Ouest prendra au ♠R,
    - Puis ouvrira sa coupe en jouant ♥.
  - Ouest reprendra à l'♠A,
  - Et retrouvera son partenaire à ♣,
    - réalisant ainsi une coupe à ♥.
- La parade est lumineuse :
  - Jouer tout de suite ♣, à la 2<sup>ème</sup> levée.
  - Est prendra bien sûr la main,
    - Mais pas au bon moment :
    - Coup du ciseau dans le temps !

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

Principe : Le *coup du ciseau* consiste à couper les communications de l'adversaire pour l'empêcher, par exemple, de trouver une coupe.

On peut transférer une levée vers l'adversaire anodin (ciseau dans l'espace), ou « griller » la rentrée de l'adversaire prématurément (ciseau dans le temps).