

LE COUP DU CISEAU

Cours inspiré par un article de Pierre Saporta, 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.

- 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^{ème} levée de ♦,
 - Et adieu la coupe !

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

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

- 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^{ème} levée.
 - Est prendra bien sûr la main,
 - Mais pas au bon moment :
 - Coup du ciseau dans le temps !

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

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