



Le coup du Crocodile



LES COUPS CLASSIQUES À LA LOUPE

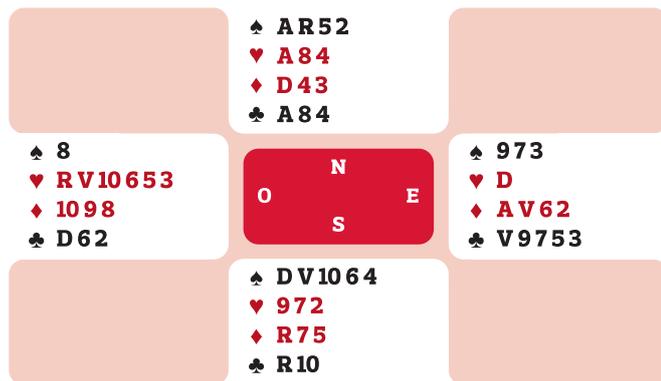
Le coup du Crocodile est l'un des coups de défense les plus connus et les plus spectaculaires. Pierre Saporta vous le présente au travers de quelques main bien choisies.

Tout le monde sait que le crocodile semble en état permanent de somnolence mais est capable de sortir de sa torpeur au bon moment pour fondre sur sa proie. Par analogie, un défenseur qui dort à "points" fermés ou qui joue simplement de façon routinière n'a aucune

chance d'effectuer le coup du Crocodile. Ce coup consiste en effet à fournir en deuxième position un honneur plus gros que nécessaire et faire ainsi en sorte que le partenaire ne subisse point les affres d'un placement de main.



Voici un exemple de ce coup spectaculaire :



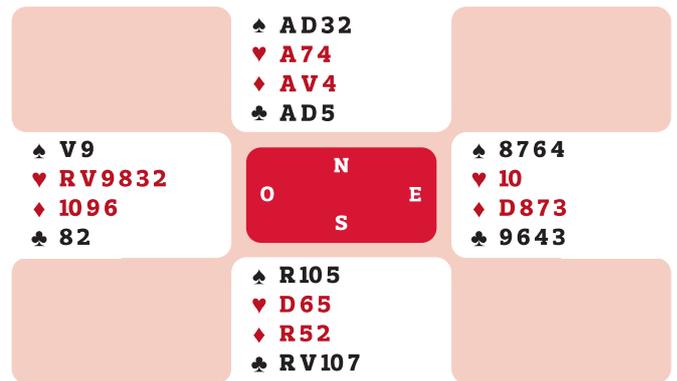
Ouest entame du 10 de Carreau et Sud fait la première levée du Roi. Le déclarant purge ensuite les atouts en trois tours. Il poursuit par Roi de Trèfle, As de Trèfle et Trèfle coupé. Il sort enfin à Cœur. Si Ouest fournit un 10 de routine, Sud passe un petit du mort. Est, en main par la Dame sèche, sera contraint de livrer le contrat, en rejouant Carreau pour livrer la Dame ou Trèfle en coupe et défausse. Ouest doit raisonner que Sud a décrit une main de 8-10H par son saut à 3♠ et a déjà montré 9 points. Il ne devrait donc pas détenir la Dame de Cœur. Pour couvrir le cas où la Dame du partenaire serait sèche, il plonge du Roi de Cœur. Le déclarant ne peut dès lors échapper à la perte de deux Cœurs et deux Carreaux.

C'est parce que le Roi de Cœur permet en quelque sorte de gober la Dame que ce coup de défense porte le nom de ce saurien à la gueule démesurée.

Voici quelques variantes de cette technique somme toute assez rare.

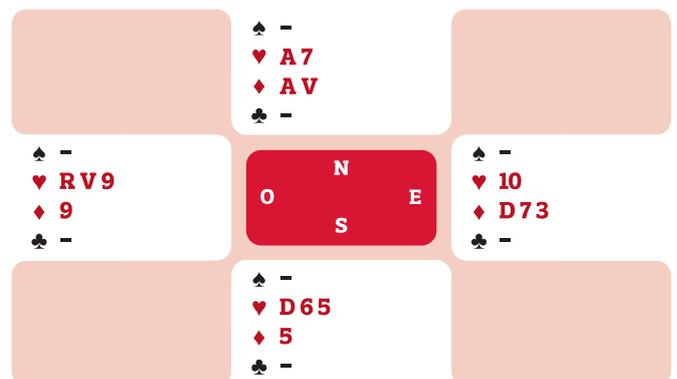
Le petit Crocodile

L'honneur à fournir n'est pas forcément la plus grosse carte dont on dispose. Il peut s'agir de la carte la plus élevée d'une fourchette interne.



Sud	O	N	E
1♣	2♥	contre	passe
2SA	passe	6SA	

Ouest entame du 10 de Carreau. Sud prend du Roi, encaisse As-Roi-10 de Pique, monte au mort à Trèfle et tire la Dame de Pique sur laquelle il défausse un Carreau. Il encaisse ensuite ses Trèfles maîtres. La position :



Quand Sud joue le 5 de Cœur, Ouest doit prendre le temps de la réflexion :

1. La Dame de Carreau est chez le partenaire car, autrement, Sud a douze levées.
2. La Dame de Cœur est en Sud car, autrement, il n'aurait que 10 points.
3. Le 10 de Cœur est en Est car, avec cette carte, Sud aurait choisi une autre ligne de jeu. À savoir un squeeze d'affaiblissement - placement de main sur Ouest : sur le dernier Trèfle, Ouest doit en effet défausser un Carreau pour gar-



der trois Cœurs (affaiblissement) ; Sud défause alors le Valet de Carreau puis il joue Carreau pour l'As avant de jouer Cœur pour le 10 (placement de main).

4. Sud est manifestement 3-3-3-4 donc Est a le 10 de Cœur sec.

La suite est logique : Ouest fournit le Valet de Cœur pour gober le 10 du partenaire avec la "petite mâchoire" Valet-9.

Le grand Crocodile

Il peut arriver qu'un défenseur doive "engloutir" deux honneurs du partenaire :

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

Sud	O	N	E
1SA	passe	3SA	

Ouest entame du 8 de Cœur pour le 2, le 5 et l'As. Quand Sud joue le 2 de Carreau, Ouest doit s'arrêter et réfléchir : le partenaire possède à l'évidence un ou deux honneurs à Carreau et la meilleure chance est d'espérer la Dame de Trèfle dans sa main, Ouest plonge du Roi de Carreau (Est fournit la Dame) et rejoue Trèfle pour l'As du mort. Sud rentre astucieusement en main à Pique pour jouer Carreau et Ouest doit maintenant décider juste. S'il plonge de l'As et rejoue Trèfle, il vient de réaliser le coup du grand Crocodile.

L'attrape-Crocodile

Un déclarant particulièrement avisé peut amener un défenseur à tenter le coup du Crocodile pour ensuite s'en mordre les doigts :

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

S	O	N	Est
			1♥
1♠	passe	3♥ ^(*)	passe
4♠			

(*) Fit quatrième dans un jeu limite.

Ouest entame du 6 de Cœur. Est prend de l'As et rejoue le 2 de Cœur coupé. Ouest poursuit du 2 de Trèfle. Le déclarant élimine les atouts puis les Trèfles par la coupe et constate qu'Est est 2-6-2-3. En théorie, il ne peut gagner que si celui-ci possède le Roi de Carreau ou Valet-10 secs. Mais il peut utiliser une ruse sans compromettre ses chances techniques : il monte au mort à Cœur et joue Carreau pour le Valet et l'As. Il continue alors d'un petit Carreau. Ouest est sur la sellette : si son partenaire détenait initialement Dame-Valet secs, il faudrait "crocodiliser" et fournir le Roi. Si la Dame est en Sud, il faut mettre le 9...

À noter que le déclarant a très bien joué de manier les Carreaux du mort. S'il avait joué l'As de Carreau de sa main, le Valet d'Est aurait clairement dénié la Dame.

N.D.L.R : Est fournit le Valet de Carreau au premier tour de la couleur pour éviter d'être mis en main par cette carte au tour d'après. Ouest doit savoir que son partenaire n'a que deux Carreaux. Donc, le Valet de Carreau dénie la Dame car avec Dame-Valet secs, il convient de fournir la Dame.