

Prendre ou laisser passer ?

1. Définition du laisser passer :

Dans une couleur jouée par l'adversaire, façon de jouer qui consiste à ne pas prendre une carte de l'adversaire et à lui laisser ainsi faire la levée.

2. Objectif du laisser passer :

Son but est de couper ou de rendre plus difficiles les communications entre les mains adverses. C'est un jeu de destruction de rentrées.

Le laisser-passer est d'un emploi extrêmement fréquent dans le jeu avec le mort comme dans le jeu de flanc.

3. Laisser passer ou coup à blanc :

Le laisser passer se différencie du coup à blanc qui est pratiqué sur une couleur jouée dans votre ligne.

Le coup à blanc est inversement une technique qui maintient les communications directes dans votre ligne. Il consiste à donner une levée que vous auriez dû céder plus tard, mais que vous préférez céder tout de suite pour garder la maîtrise

4. Les deux dangers du laisser passer :

Naturellement il ne faut concéder cette levée que si vous pensez la perdre ! Alors le principal danger est lié au fait que vous concédiez un temps : l'adversaire restant en main peut prendre l'initiative d'attaquer une autre couleur.

5. Le laisser passer du déclarant entame à sans atout:

De loin le cas le plus fréquent d'utilisation de cette technique est celui de l'entame à sans atout. Il peut aussi être fait lorsqu'une contrattaque averse est faite dans une seconde couleur dangereuse.

A) **Avec un seul arrêt** : Lorsque la couleur d'entame est dangereuse, avec un seul arrêt, et qu'une remise en main adverse est nécessaire pour faire son contrat, le déclarant doit tenter de couper les communications des flancs en laissant passer de façon qu'ils ne puissent plus exploiter leur couleur longue, et si possible remettre en main l'adversaire non dangereux raccourci.

La règle à suivre est celle de la **règle des 7** : vous comptez le nombre de cartes dans votre ligne l alors le nombre de tour de laisser passer doit être de 7-l.

Exemple avec un As 4^{ème} face à un singleton vous devez plonger de l'As après avoir laissé passer 2 fois. Si la répartition était 5 3, cas le plus dangereux vous aurez coupé la communication directe, et peut être perdu au total que 2 levées dans cette couleur, si la répartition était 4-4 vos adversaires feront 3 levées ce qu'ils auraient fait quel que soit le moment ou vous auriez joué votre As.

B) **Avec 2 arrêts** : on ne pratiquera le laisser passer que si l'on compte laisser la main 2 fois.

C) **Le coup de Bath** : c'est un grand classique sur une attaque du R promettant la D de ne pas le prendre lorsqu'on a AVX. En effet la persistance dans la couleur dangereuse vous

offrirait un second arrêt. L'adversaire généralement abandonne cette couleur espérant un retour ultérieur de son partenaire. Vous avez gagné un temps

D) Avec un arrêt et demi :

Certaines combinaisons d'honneur offrent un 2^{ème} arrêt dit de position qui dépend de l'adversaire qui sera remis en main : Exemple avec une entame sous l'AS, sur le valet de l'autre adversaire et RDx en main, vous devez prendre et tenter de remettre en main l'entameur pour que votre D constitue un second arrêt. DE même avec une entame petit sur laquelle l'adversaire passe la D et avec AVx en main vous devez prendre et espérer remettre en main l'entameur pour que votre V soit un arrêt.

6. Le laisser passer du déclarant 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. Toutefois cette technique est utile dans deux cas :

- a) les annonces vous ont permis d'identifier une longue 5^{ème} adverse, couleur ou vous avez une répartition 3 3 dont l'as. Pour ne pas perdre 2 levées dans cette couleur laisser passer une fois peut permettre souvent de n'en perdre qu'une si la main longue n'a pas d'autre reprise. Le risque est celui d'une répartition 6 1 et non 5 2 et de concéder inutilement une levée de coupe mais c'est une répartition moins fréquente.
7. Lorsque vous souhaitez réaliser un squeeze, le laisser passer à l'entame est une façon de réduire le compte dans une couleur annexe particulièrement performante (voir cours sur le squeeze).

8. Le laisser passer en flanc :

C'est aussi un coup très fréquent tant à la couleur qu'à SA. C'est souvent le cas lorsque le mort possède une longue annexe sans reprise de main annexe. Un partenaire qui pratique le pair impair est essentiel pour reconstituer les mains et ne pas mettre votre honneur trop tôt ou trop tard.