

ELIMINATION-PLACEMENT DE MAIN : Plan de jeu n°3 (2)

Définition :

- Eliminer les couleurs de sortie de l'adversaire pour l'obliger à jouer :
 - Soit dans « coupe et défausse », soit dans votre couleur « percée ».

FLASH VISUEL : Long à l'atout des 2 côtés, des mains assez symétriques ?
 Une « passoire à sortie interne » ? → [Elimination-placement de main, bien sûr !](#)

La réalisation : Exemple


- Enchères dans le silence adverse :

S	N
1♠	2♣
2♠	3♠
4♦	4SA
5♣*	6♠
fin	

- 2♣ = fit différé. 3♠ = forcing. 4♦ = Contrôle. 5♣* = 0 ou 3 clés.

➤ Contrat : 6♠. Entame : ♦D.

- **Compte des gagnantes en Sud** : 5 à ♠, 2 à ♥ et 2 à ♦, + 1 à ♣ = 10.
 - Une coupe à ♥ nous donnera une 11^{ème} levée.
 - La 12^{ème} peut provenir d'une impasse répétée à ♣ :
 - ▶ Rappel : avec ♣AV10, l'impasse répétée donne une levée dans 75% des cas.
- Peut-on améliorer ses chances ? Oui, avec des chances de gain proches de 100% ! :
 - Il suffit d'« éliminer » les ♥ et les ♦, à chaque fois par AR puis une coupe,
 - Puis on remettra en main Est par une « sortie interne » à ♣.
 - Il devra alors forcément rejouer ♥ ou ♦ en « C et D », ou bien se « jeter » dans la fourchette ♣.
- **Communications** : Aucun problème sur cette donne...
- **Minutage** : ♦R, 2 tours d'atout, ♥ pour le ♥R, ♥ pour l'♥A, ♥ coupé, ♦ pour l'♦A et ♦ coupé :
 - Il n'y a plus de couleurs rouges ni au mort, ni dans votre main : elles sont « éliminées ».
 - Il suffit maintenant de jouer ♣ vers le ♣V, et Est, en main, doit rejouer ♥/♦ (CetD) ou ♣.
- Remarque (importante) : Si l'entame avait été ♣ au lieu de ♦, votre ligne de jeu est « à l'eau » ! :
 - Il aurait bien fallu maintenant « se contenter » de l'impasse (répétée) ♣ : 75% au lieu de 100%.

♠ D V 9 5 4
♥ R 5
♦ A 6 3
♣ A V 10

♠ A R 8 6 3
♥ A 8 7
♦ R 2
♣ 6 3 2

Exercez-vous maintenant :


- Enchères dans le silence adverse :

S	N
1♥	2♣
3♥	3♠
4♣	4♥
4SA	5♠*
6♥	fin

- 2♣ = fit différé. 3♥ = 17-19HL, impose l'atout. 3♠ = ♥ agréé, contrôle. 4♣ = contrôle. 5♠* = 2 clés et la ♥D (dame d'atout).

➤ Contrat : 6♥. Entame : ♠R.

- **SOLUTION** : 11 levées, 12 si les ♣ sont 3-3. Mais s'ils sont 4-2 ?
 - Il reste la solution de l'impasse ♦ (50%). Mais FLASH VISUEL : Long à l'atout des 2 côtés, élimination des ♣ et des ♠ possible, et surtout on connait la ♠D chez l'entameur :
 - On prend donc l'entame de l'♠A, on fait tomber les 3 atouts, et on joue les ♣ :
 - ▶ S'ils sont 3-3, la cause est entendue, on défausse un ♦ sur le 13^{ème} ♣.
 - ▶ Sinon, on coupe le dernier ♣ → les ♣ sont éliminés.
 - Et maintenant, le coup de grâce : on présente le ♠V sur lequel on défausse le ♦5 :
 - ▶ Ouest, en main, ne peut jouer que ♠ en C et D ou se jeter dans votre fourchette ♦.

♠ A V
♥ A D 10 7
♦ 6 4 2
♣ R 10 7 5

♠ 3
♥ R V 9 6 5 3
♦ A D 5
♣ A D 2

Maxime : Au bridge, moins un joueur fait d'impasses, plus il est bon !