

## MISE EN MAIN (1)

### Introduction :

- La *mise en main* est une manœuvre par laquelle on oblige l'adversaire à prendre la main dans des conditions telles que son retour procurera une levée supplémentaire.
  - Synonyme : *placement de main*.
- La *mise en main* est souvent utilisée en fin de coup.
  - Elle est alors précédée d'une sorte de [squeeze à retardement](#).
  - Mais elle peut également survenir dans le milieu ou même en début du coup :
- Voici un cas où elle se produit à la 3<sup>ème</sup> levée :
  - N ♠654 ♥A54 ♦R72 ♣V652
  - S ♠AD2 ♥RV2 ♦A654 ♣D73
  - Sud joue 2SA et Ouest entame de la ♦D, qui indique chez lui une couleur ♦ par DV10.
  - Sud prend de l'♦A, tire le ♦R et joue le ♦7. Ouest est en main :
    - Il va pouvoir réaliser un ou deux ♦ maîtres,
    - mais n'importe quel retour apporte une levée à Sud :
      - ✓ À ♠ ou à ♥ il donne immédiatement une levée,
      - ✓ et à ♣ il permet d'en affranchir une.

### Les conditions de la mise en main :

- Dans l'exemple ci-dessus, une seule condition était nécessaire :
  - Que la main ne puisse être prise que par Ouest. En effet,
    - n'importe quel retour favorisait Sud.
- Mais le plus souvent seul le retour dans une couleur déterminée lui fera gagner une levée.
- Si le flanc peu jouer sans danger une couleur, s'il a ce qu'on appelle une *carte de sortie* :
  - Il aura bien pris la main, mais le déclarant n'aura rien gagné.
  - Il n'y aura donc en fait pas eu de *mise en main* au sens technique du mot.
- Pour enlever au joueur qu'on veut mettre en main ses *cartes de sortie*,
  - Il faut procéder à l'élimination des 2 couleurs restantes :
    - Voir [Élimination-placement de main \(1\)](#) et [Élimination-placement de main \(2\)](#).

Principe : Il n'y a pas à proprement de mise en main au plan technique tant que le flanc possède une carte de sortie.

### Cas type de mise en main à SA :

- Ouest a ouvert d'1♥ et Sud joue 3SA.
  - Ouest entame le ♥R que Sud laisse passer
    - et il continue de la ♥D.
  - Est défausse et Sud prend de l'♥A.
- Sud n'a que 8 levées et ne peut trouver la 9<sup>ème</sup> qu'à ♣.
  - Mais Ouest qui a ouvert a certainement le ♣R.
    - On ne devra donc pas faire d'impasse à ♣ ,
    - mais mettre Ouest en main à ♥ ,
      - après avoir éliminé les ♠ et les ♦ .
- Sud joue donc 3 fois ♠ et 3 fois ♦ :
  - Sur le dernier ♦ , Ouest a dû défausser un ♥ ,
    - pour ne pas assécher son ♣R.
    - Il ne lui reste donc que 3 ♥ .
  - On peut maintenant lui rendre sans danger la main à ♥ , car :
    - Quand il aura réalisé 3 ♥ , il n'aura que 4 levées et
    - avec ses ♣ restants, il concède à Sud les deux dernières levées.

	♠ A D 2	
	♥ 8 5 3	
	♦ R D 2	
	♣ 10 8 7 2	
♠ V 7 3		♠ 10 9 8 5
♥ RDV1064		♥ 2
♦ V 3		♦ 10 9 8 5 4
♣ R 3		♣ V 9 4
	♠ R 6 4	
	♥ A 9 7	
	♦ A 7 6	
	♣ A D 6 5	

- Si Ouest a cru bon de défausser un ♣ sur son dernier ♦ :
  - Sud connaissant maintenant chez lui 4 cartes à ♥ et le ♣R sec, tirera l'♣A en tête.

Principe : A sans atout, la mise en main a pour but d'éviter une impasse (surtout quand les enchères ont montré qu'elle ne réussirait pas).

### La mise en main à la couleur :

- À la couleur, la mise en main est beaucoup plus fréquente, car elle peut avoir deux effets :
  - Obliger l'adversaire à jouer dans une fourchette, comme à SA.
  - Ou le contraindre à jouer dans une couleur en « coupe et défausse ».
- Sud joue le contrat quelque peu poussé de 6♣.
  - Après l'entame de ♦R,
    - la situation semble désespérée :
    - la perte de 2 levées (♦ et ♣) semble inévitable.
- Mais Sud a une chance appréciable de gagner (31%) :
  - Ouest a sûrement la ♦D.
  - Si par ailleurs il n'a que deux cartes à ♣,
    - Il pourra être mis en main à ♦
    - et devra donner coupe et défausse.
- Sud prend l'entame de l'♦A et joue 2 fois atout.
- Il joue ensuite ♥R, ♥A et ♥8 qu'il coupe :
  - la couleur ♥ est éliminée.
- Puis il joue ♣A et ♣R. Ici l'élimination est incomplète :
  - Il faut seulement espérer qu'Ouest, qui a mis la ♣D, n'a plus de ♣...
- Sud joue alors le ♦V, qui met Ouest en main. Celui-ci doit jouer ♥ ou ♦ :
  - Sud coupe alors du mort et défausse le dernier ♣ de sa main, gagnant son contrat.

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

### « Choisir son agonie » :

- Le joueur mis en main peut parfois être réduit à une désagréable alternative :
  - Jouer vers une fourchette ou donner coupe et défausse :
    - N ♠109742♥AD ♦AD3 ♣R104
    - S ♠ARDV3♥V6 ♦RV4 ♣AV5
- Sud joue cette fois l'excellent contrat de 6♣. Ouest entame le ♦10.
  - Beaucoup de joueurs, après avoir enlevé les atouts,
    - feront successivement les impasse à ♥ puis à ♣.
  - Cette ligne de jeu est peut-être admissible en match par paires,
    - car elle donne 25 % de chances de gagner une levée supplémentaire,
    - mais aussi 25 % de chances de chuter, alors que le contrat est « sur table ».
  - Ce plan de jeu n'est donc pas bon en partie libre ou en match par quatre :
    - car la mise en main permet un gain à 100 %.
- Après avoir enlevé les atouts, Sud élimine les ♦ en jouant 2 fois la couleur.
- Il tire l'♥A et joue la ♥D :
  - Peu importe que ce soit Est ou Ouest qui prenne la main :
    - Le flanc devra soit jouer dans une des fourchettes ♣,
    - soit donner coupe et défausse en jouant ♥ ou ♦.

Principe : A la couleur, la mise en main peut être soit une manœuvre de sauvetage, soit souvent apporter la sécurité absolue.

La prochaine fois, un timing moins simple et la défense contre la mise en main...