

MISE EN MAIN (2)

Rappels :

- La *mise en main*, ou *placement de main*, est une manœuvre par laquelle on oblige l'adversaire à prendre la main (voir [Mise en mains \(1\)](#)) :
 - dans des conditions telles que son retour procurera une levée supplémentaire.

L'importance du timing :

- La mise en main nécessite souvent de délicates manœuvres :
 - pour ménager les rentrées nécessaires aux coupes que comporte l'élimination.
 - Un *timing** précis est alors indispensable.
- Il sera souvent difficile de trouver la meilleure manière de donner la main,
 - car le flanc n'est pas dépourvu de ressources pour s'opposer à la *mise en main* :
 - Voir *Appendice* page suivante.

- Dans la donne ci-contre, le déclarant ne pourra gagner
 - qu'en trouvant la ligne de jeu contre laquelle le flanc sera sans défense.

- Ouest a ouvert de 1♥ et Sud joue 4♠.

- Ouest entame ♥AR puis ♥7.

- Sud n'a que 9 levées. Pour la 10ème :

- L'impasse ♦ est vouée à l'échec (ouverture d'Ouest).

- Il faut donc donner la main à Ouest :

- pour qu'il joue dans la fourchette ♦AD,
- ou bien en « coupe et défausse ».

- Mais à quelle couleur lui donner la main ?

- 1°) Sud peut essayer de donner la main à ♦ :


- Il gagnerait avec ♦AD9, mais il n'a que ♦AD8.
- Après avoir coupé le 3ème ♥, il joue :
 - petit atout pour le ♠V, ♥10 coupé,
 - ♣AR et ♣ coupé gros, atout pour la ♠D et ♦2.
- Si Est fournit le ♦3, le ♦5 ou le ♦6, Sud passe le ♦8,
 - et Ouest en main doit donner la 10ème levée.
- Mais est doit jouer le ♦V (c'est un des cas où il faut monter en second...) :
 - et Sud chute.

- 2°) Donner la main à ♣ n'est pas meilleur :

- Sud, avant même de jouer atout (voir *Vénizélos**), tire ♣A et ♣R.
 - Si Ouest fournit le ♣3 et le ♣6, Sud gagne :
- Il coupe le ♥10, joue ♠A, petit ♠ pour le ♠V et le ♣8,
 - sur lequel il défausse le ♦8 (voir [Perdante sur perdante](#)) : Ouest est en main.
 - Mais Ouest doit se *débloquer** en jetant sur ♣AR au moins un de ses 2 honneurs.
 - Est prendra alors la main pour jouer ♦.
 - Sud chute encore, contre un adversaire vigilant.

- 3°) Sud, qui sait qu'Ouest est le seul à tenir les ♥ doit lui donner la main à ♥.

- Il joue donc, l'♠A, ♣AR, ♣ coupé, ♠V et le ♥10 :
 - Sur le ♥10, il défausse le ♦8 (perdante sur perdante).
- Ouest ne peut plus échapper à la mise en main.

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

Principes : La mise en main exige une grande réflexion :

1°) le choix de la couleur de mise en main ;

2°) un timing précis.

Appendice : La défense contre la mise en main.

Dans la donne précédente, nous avons vu deux défenses contre la mise en main :

- De la part du joueur qui craint la mise en main :
 - Se débloquent en espérant que son partenaire puisse faire la levée à sa place
 - dans la couleur où le déclarant cherche la mise en main.
- De la part du partenaire du joueur qui craint la mise en main :
 - Jouer fort en second pour avoir la main en cas de *coup* à blanc*.
- Il existe une **3ème défense** à laquelle il faut penser au début du coup :
 - Elle consiste à empêcher l'élimination :
 - Celle-ci exige le plus souvent plusieurs coupes, donc plusieurs rentrées.
 - Le flanc devra :
 - Eviter de jouer de la couleur que le déclarant a besoin de couper,
 - Et utiliser les différents jeux de destruction de rentrées :
 - Voir le cours [Destruction de rentrées](#).

Principe : En flanc, l'espoir de mise en main de la part du déclarant doit être détecté précocement dans le cours du jeu.
Penser au déblocage, à éventuellement monter en second, et surtout à utiliser tous les moyens de destruction de rentrées.