

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

donneur : Nord
vulnérabilité : Nord-Sud

Une séquence raisonnable :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♥	-
4♥	Fin		

TOURNOI PAR PAIRES

Entame : D♠ **Par** : 4♥ +1

Elimination-mise en main

1♠ : la main est trop faible pour intervenir à 2♦, «bicolore des deux autres», mais la vulnérabilité favorable impose une intervention sans danger à 1♠, qui peut permettre de découvrir une bonne défense.

4♥ : ces 16 points sont bien quelconques pour espérer un chelem, en face d'une ouverture banale.

Son contrat étant «en glace», Sud doit essayer de faire du mieux.

L'impasse à Carreau étant «affranchissante» (productive même quand elle rate), Sud doit commencer par là (Ouest n'est pas singleton dans la couleur, il l'aurait entamé) :

As de Pique.

Carreau pour la Dame et le Roi d'Est, qui ne peut pas jouer Trèfle utilement, à cause du 10 du mort (Sud fournirait petit). Il se contente donc de rejouer Pique, pour Sud.

Trois tours d'atout et As-Dame de Carreau : la couleur n'est pas partagée, mais on sait qu'ouest n'en a plus. Il suffit donc de rejouer Pique pour le coller en main et l'obliger à jouer coupe et défausse ou Trèfle (on lui espère le Roi).

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

donneur : Est
vulnérabilité : Est-Ouest

Une séquence technique :

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	-	2♦	-
2♥	-	3♥	-
3SA	-	4♠	-
6♥	Fin		

Entame : D♠ **Par** : 6♥ =

Elimination-mise en main

2♣ : fort indéterminé.

2♦ : obligatoire.

3♥ : forçing, espoir de chelem, pas de bonne couleur longue annexe.

3SA : pour différencier cette main d'un «vrai» 2 fort.

4♠ : avec 12 DH, on peut se permettre de dépasser 4♥.

Sud doit remarquer que les Trèfles forment une «passoire à sortie interne» et qu'il peut jouer son coup à 100 % :

Roi de Pique.

Trois tours d'atout.

As de Pique et Pique coupé.

As-Roi de Carreau et Carreau coupé.

Trèfle pour le 10.

Même si Ouest prend du Valet, il doit rejouer coupe et défausse ou Trèfle, D9 pour Ax faisant fatalement deux levées, puisqu'il n'y a plus que le Roi dehors.

Remarque 1 : il faut absolument éliminer les Piques avant les Carreaux, pour finir dans la bonne main.

Remarque 2 : si Sud joue Trèfle lui-même, il «peut» n'en perdre qu'un s'il devine bien, mais ce n'est pas sûr.

Remarque 3 : en fin de coup, on peut aussi jouer 9 ou Dame de Trèfle laissé filer (si Est ne couvre pas, bien sûr) : le résultat est le même.

Donne ♠ AR5
 7 ♠ ARV43
 ♠ AR
 ♠ A83

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Une séquence possible :

♠ 98632	♠ 104	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ -	♥ D75	-	-	2♥	-
♦ V92	♦ D107653	2♦	-	2SA	-
♣ DV1064	♣ 92	3♦	-	5♥	-
	♠ DV7	6♥	Fin		
	♥ 109862				
	♦ 84				
	♣ R75				

Elimination-mise en main

Entame : D♣

Par : 6♥ =

2SA : redemande préférable à 3♥ avec seulement cinq cartes.
 3♦ : Texas Cœur.
 5♥ : prise de risque justifiée par le fait qu'on peut faire le chelem en face d'un jeu faible et qu'un doubleton noir suffit normalement à faire 5♥.
 6♥ : puisqu'on a 6 points de plus que promis !

Le chelem est excellent ... jusqu'à ce qu' Ouest défausse sur le premier tour d'atout !
 A partir de là, seul un miracle peut sauver Sud, qui doit réaliser que le seul moyen de se débarrasser de la perdante à Trèfle est d'obliger Est à jouer coupe et défausse !

Pour y parvenir, il va falloir qu'Est détienne exactement deux Trèfles et soigner le timing.
 As de Trèfle.
 As et Roi de Cœur.
 Les deux honneurs à Carreau.
 Trèfle vers le Roi.
 Trois tours de Pique.
 Si Ouest fournit jusqu'au bout ou refuse de couper, on lui rend la main à Cœur et il est cuit.

Remarque : si on avait joué Pique avant les deux As-Roi mineurs, Est aurait coupé et joué Trèfle ou Carreau sans dommage : une de chute.
 Même tarif si Sud avait oublié d'encaisser As ET Roi de Cœur : Est aurait coupé et rejoué atout.

Donne ♠ AD2
 8 ♠ R842
 ♠ R1042
 ♠ 54

donneur : Ouest
vulnérabilité : Personne

Une séquence normale :

♠ 1097	♠ RV86	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V7	♥ 105	-	-	1♦	-
♦ 97	♦ V863	1♥	-	2♥	-
♣ D108762	♣ RV3	2SA	-	3♥	-
	♠ 543	4♥	Fin		
	♥ AD963				
	♦ AD5				
	♣ A9				

TOURNOI PAR PAIRES

Elimination-mise en main

Entame : 8♣

Par : 4♥ +1

2SA : pourquoi ne pas rêver à ♠ x ♥ Rxxx ♦ RVxxx ♣ RDX ? 12 points H et douze levées de tête !
 3♥ : minimum, distribution plate.

Sud doit tout d'abord réaliser qu'il ne peut pas faire treize levées, même si le Roi de Pique est placé et que le Valet de Carreau tombe.

D'autre part, s'il veut faire deux levées de Pique avec le Roi en Est, il lui faut mettre en place une élimination. Or, **le meilleur moyen d'éliminer les Trèfles consiste à laisser passer l'entame !**

Retour Trèfle pris de l'As.
 Deux tours d'atout, puis As et Dame de Carreau.
 Carreau vers le mort : lorsqu' Ouest défausse, on est fixé ! Qu'à cela ne tienne : Roi de Carreau et **10 de Carreau en défaussant un Pique !** Est fait son Valet, mais doit rejouer Pique vers As-Dame ou coupe et défausse (et on défausse un second Pique de la main de Sud) : onze levées.

Remarque : si Sud a pris l'entame à Trèfle, Est pourra en rejouer en fin de coup et rendre ainsi la main à Ouest, qui pourra lui jouer Pique sans dommage pour la défense.

Donne	♠ AD2	♠ RV86	donneur	: Nord		
9	♥ R842	♥ 105	vulnérabilité	: Est-Ouest		
	♦ R1042	♦ 86				
	♣ 54	♣ V9632				
			Une séquence raisonnable :			
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥	-	1♦	-
			2SA	-	3♥	-
			4♣	-	4♠	-
			4SA	-	5♥	-
			6♥	Fin		
			Entame : 8♣		Par : 6♥ =	

Elimination-mise en main

Les mains sont pratiquement les mêmes qu'à la donne précédente, à ceci près que Sud joue maintenant le chelem et ne risque pas de pouvoir laisser passer l'enlame !

Le début du coup est donc ressemblant :

As de Trèfle.

Deux tours de Cœur.

Roi de Trèfle pour « éliminer ».

As-Dame de Carreau et Carreau vers le mort ...

Cette fois, Ouest fournit ... faut-il passer le 10 ou prendre du Roi ?

Passer le 10, parce que **si c'est la mauvaise** et qu'Est prend du Valet, **c'est gagné quand même !!** En effet, Est serait alors contraint de rejoindre coupe et défausse ou Pique vers As-Dame (le troisième Pique de Sud étant défaussé sur le Roi de Carreau, quoi qu'il arrive).

En revanche, si Sud passe le Roi de Carreau et qu'Est défausse, il sera obligé de se rabattre sur l'impasse à Pique, avec seulement 50 % de chances de réussite (et 0 % en cours !).

Donne	♠ 862	♠ V109	donneur	: Est		
10	♥ RV9532	♥ 4	vulnérabilité	: Tous		
	♦ V	♦ 98765				
	♣ A43	♣ D762				
			Une bonne séquence :			
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥	-	4♦	-
			4SA	-	5♣	-
			6♥	Fin		
			Entame : V♣		Par : 6♥ =	

Elimination-mise en main

4♦ : « splinter ». Enchère qui montre :

- de quoi soutenir à 4♥ avec beaucoup d'atouts,
- un singleton ou une chicane à Carreau,
- au maximum une grosse pièce annexe,
- pas de couleur exploitable par ailleurs.

Utilisée ainsi, l'enchère peut rendre de grands services.

5♠ : deux pièces et la Dame d'atout (ou un fit dixième permettant de s'en passer).

Sud dispose de onze levées de tête : un Pique, un Carreau, deux Trèfles et sept levées de Cœur (six du mort + une coupé de la main courte à Trèfle ou cinq en main + deux coupes à Carreau). Pour parvenir à douze, il faudrait qu'Ouest joue vers l'une de nos fourchettes ...

Roi de Trèfle, un tour de Cœur, As de Trèfle et Trèfle coupé, Cœur pour le mort et Valet de Carreau :

- si Est fournit un honneur, on est plus ou moins obligé d'espérer le Roi de Pique en Est.
- si Est fournit petit, on laisse filer !! Ouest devra prendre et retourner Pique dans As-Dame, Carreau dans As-10 ou coupe et défausse (on jetera un Pique du mort, l'autre disparaissant sur l'As de Carreau trois secondes plus tard).