ELIMINATION-PLACEMENT DE MAIN : PLAN DE JEU N°3

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

- ***DEFINITION***

Eliminer **les couleurs de sortie** de l'adversaire pour l'obliger à jouer :

- Soit en coupe et défausse
- Soit dans notre couleur percée

- ***Exemple***

Donneur	Sud	Vulnérabilité	Personne

Nord		
	♠ DV954	
	♥ R5	
	♦ A63	
	♣ AV10	
Ouest		Est
♠		♠
♥		♥
♦		♦
♣		♣
	♠ AR863	
	♥ A87	
	♦ R2	
	♣ 632	
	Sud	

Enchères			
Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	P	2♣	P
2♠	P	3♠	P
4♦	P	4SA	P
5♣	P	6♠	P

Une coupe à ♥ donnera la 11ème levée, la 12ème peut provenir d'une impasse répétée à ♣.
L'impasse répétée donne une levée dans 75% des cas

On peut éliminer cette incertitude en éliminant les ♥ et les ♦, puis mettre en main EST en jouant ♣ qui devra forcément jouer ♥ ou ♦ en coupe et défausse ou jouer ♣ vers AV.

- ***Critères pour opter pour le plan n°3***

- Un grand nombre d'atouts
- Des mains assez symétriques
- Des couleurs aisées à éliminer
- D'autres couleurs qu'on aimerait voir jouer par un adversaire identifié, ou indifféremment par l'un ou l'autre
- Une carte de sortie destinée à rendre la main