

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de rappeler qu'il serait par-faitement illusoire d'espérer découvrir l'entame « mortelle » à chaque fois !

Pour guider son choix, l'entameur n'a « que » ses treize cartes et une séquen-ce d'encheres plus ou moins révélatrice.

Il arrivera donc **très fréquemment** que l'entame qui semblait la plus logique donne un résultat pitoyable, alors que le contrat aurait chuté facilement sur une entame contraire aux « règles » ou au simple bon sens. Autant le savoir, afin de se « préparer » psychologiquement à l'échec !

D'ailleurs, dans l'excellente rubrique « Les entames » du « Bridgeur », signée Alain LÉVY depuis février 1997, l'auteur côte souvent 100 la seule entame qui file et 0 la seule qui batte !

Ce préambule terminé, passons à la théorie concernant tout d'abord l'entame à Sans-Atout, sachant que le but de cet exposé n'est pas de vous permettre de publier vos exploits, mais de faire de vous un bon entameur « statistique », dont le bilan global sera positif, à la fin de l'année :

Le cas général

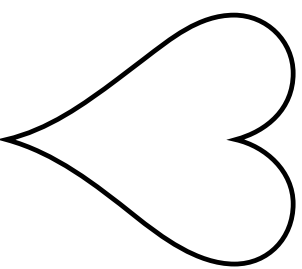
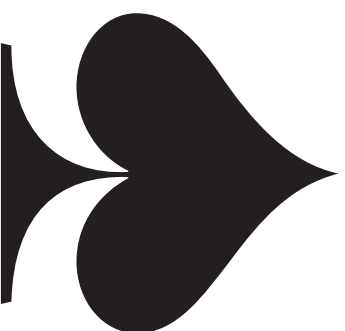
Sur des séquences banales du type 1SA - 3SA, l'entameur ne doit pas se cas-ser la tête et entamer tout bêtement **dans sa couleur longue** :

	Ouest	Nord	Est	Sud
♠	85			1SA
♥	V76	-	3SA	Fin
♦	V9632			
♣	854			

3 de Carreau : sans deuxième choix !

Entame à Sans-Atout (1)

Cours n° 27 :



Marc Kerlero

Le fait de posséder un jeu faible ne justifie pas d'entamer dans une couleur courte !

Ce, pour plusieurs raisons :

- c'est à Carreau que les chances d'encaisser les cinq premières levées ou d'en libérer quatre rapidement sont les meilleures, Est possédant parfois quatre cartes à Carreau ou deux honneurs troisièmes.

- à «chercher» le partenaire dans l'une des trois autres couleurs, on risque fort de tomber dans une couleur longue adverse (partagée 4-3 ou même 4-2) et d'aider ainsi le déclarant à la manœuvrer au mieux de **ses** intérêts.

- si Carreau ne sera pas toujours «l'entame qui bat», ce ne sera pratiquement jamais «l'entame qui file».

Le choix entre deux longueurs inégales

Lorsque l'entameur possède une couleur cinquième, les huit cartes restantes seront le plus souvent partagées 332 entre les trois autres jeux, ce qui lui laisse espérer **deux** levées de longueur.

Avec une couleur seulement quatrième, la probabilité qu'aucun des adversaires ne possède lui aussi quatre cartes dans la couleur est assez faible (répartition 4333 ou 4432 avec quatre cartes chez le partenaire). De plus, même dans ces cas favorables, l'entameur ne pourrait prétendre qu'à **une seule** levée de longueur.

Vous comprendrez donc aisément qu'il sera rarissime de préférer entamer dans une couleur quatrième avec une autre cinquième ou plus à côté.

Le choix entre deux couleurs quatrièmes

Il est plus délicat, mais l'entameur dispose tout de même de plusieurs repères.

1) Evitez d'entamer dans une couleur nommée par l'adversaire, à moins d'y posséder quatre honneurs consécutifs, puisque vous ne pourrez pas prétendre à la moindre levée de longueur.

2) Evitez l'entame sous un As seulement quatrième, non accompagné du Roi. Trop souvent, vous permettez au déclarant de réaliser une levée avec un honneur que vous auriez dû prendre avec votre As, sans même être assuré de créer une levée de longueur en contre-partie.

3) Préférez l'entame sous deux honneurs que sous un seul : DVxx ou R10xx constituent des teneurs bien plus prometteuses que Dxxx, Rxxx ou Vxxx.

4) Entre deux honneurs quatrièmes isolés, préférez généralement celui de plus petit rang : Vxxx de préférence à Dxxx ou Rxxx.

Le choix entre deux couleurs cinquièmes

Préférez cette fois celle qui peut permettre d'encaisser le plus facilement les cinq premières levées, donc **la plus belle** :

- RVxxx de préférence à Rxxxx ou même à D10xxx (alors qu'on préfère souvent D10xx à RVxx),
- Axxxx de préférence à Rxxxx ou à Dxxxx (alors qu'on entame sans hésiter sous Rxxx, de préférence à Axxx).

Le choix de la carte

Lorsqu'on entame dans une couleur longue à Sans-Atout, on choisit la quatrième en partant du haut (cette bonne vieille quatrième meilleure), mais à condition

- de ne pas posséder de séquence
- pleine (trois honneurs consécutifs)
- brisée (trois honneurs, dont deux consécutifs).

Dans ce cas, on choisit le plus gros des honneurs consécutifs :

D V x (x) D V 9 x (x) V 10 9 x (x) R V 10 x (x)

mais :

R D x (x)(x) D V 8 (x)(x) V 10 x (x)(x) R 9 8 (x)(x)

- que la couleur semble intéressante.

A défaut, on sélectionne la seconde carte :

x (x)x x x (x)x x x

A l'analyse des «cartes manquantes», le partenaire devrait pouvoir diagnostiquer qu'il ne s'agit pas d'une quatrième meilleure «honnête» et plus facilement décider de «switcher» dans une autre couleur s'il prend la main en premier, plutôt que de retourner dans la couleur d'entame trop automatiquement.

Le cas particulier de l'entame dans As-Roi

Sachant que :

- l'entame du Roi à Sans-Atout garantit une couleur longue et solide et demande au partenaire de débloquer un éventuel honneur complémentaire,
- l'entameur doit penser à ne pas gaspiller les communications vers son partenaire,

on peut construire le tableau suivant :

A [Ⓡ] V 10

Le partenaire va débloquer la Dame ou donner son compte à défaut. Dans les deux cas, Ouest devrait savoir comment continuer.

A [Ⓡ] V x x

Même chose, en espérant ne pas tomber sur un 10 quatrième chez le déclarant.

A [Ⓡ] V x

Demander le déblocage d'une Dame chez le partenaire semble trop dangereux, à moins d'être certain qu'aucun adversaire ne possède quatre cartes dans la couleur.

A R x(X)x (x)

Si votre partenaire possède deux petits ou la Dame seconde, entamer de l'As serait dramatique. Oubliez le cas rare où l'adversaire jouerait avec Dx en face de Vx !

A [Ⓡ] R x x

Cette fois, si Est possède xx ou même Dx, l'entame est mauvaise, alors autant garder la main pour essayer de découvrir le bon retour. Si la couleur est partagée 4333, il sera toujours temps de rejouer un petit à la seconde levée.

L'entame de l'As à Sans-Atout constitue donc une entame de recherche.

A priori, le partenaire doit **appeler ou refuser**, selon qu'il estime souhaitable ou non une continuation de la couleur, et non plus marquer son compte, comme il est ordinairement d'usage sur l'entame d'un honneur.

Les cas particuliers

L'entame en face d'un jeu blanc

Il arrive que l'entameur possède suffisamment de jeu pour déceler la main nulle de son partenaire, s'il en croit les enchères adverses.

Dans cette situation particulière, il est clair que les entames dans des couleurs quatrièmes trouées sont à proscrire, puisqu'on ne peut plus espérer de collaboration du partenaire. Par souci de neutralité, l'entameur peut alors être amené à sélectionner une carte qui serait tout à fait saugrenue dans un autre contexte :

Ouest	Quest Nord	Est	Sud
♠ R 10 2			1SA
♥ RV 8 5	-	4SA	Fin
♦ D 10 8 3			
♣ 7 6			

7 de Trèfle : visiblement, Ouest contemple les 9 points de la défense. Avec un cinquième Carreau, il pourrait peut-être espérer libérer sa longueur, comptant sur ses Rois majeurs comme reprises, mais ici, le risque de faire cadeau au déclarant d'un Valet de Carreau (ou d'une Dame de Cœur) est beaucoup trop grand. L'entame du doubleton a pour simple ambition de débarrasser Ouest de la main, afin de laisser Sud rater ses impasses tranquillement.

Bien entendu, si Nord avait répondu 3SA, il faudrait entamer du 3 de Carreau sans hésiter, l'entame du 7 de Trèfle N'ÉTANT PLUS CÔTÉE !!!

L'entame dans une couleur de trois cartes

Il peut arriver qu'un joueur décide de ne pas entamer dans une couleur longue, généralement parce qu'elle a été nommée par l'adversaire ou parce qu'elle lui semble sans réel avenir (xxxx, Axxx), alors que la séquence adverse laisse supposer des levées rapides chez le déclarant, basées sur l'exploitation d'une mineure longue.

Il pourra alors choisir une couleur de trois cartes (pas moins, sauf en face d'un jeu nul, cf. paragraphe précédent) :

(X)x x

Le célèbre «top of nothing», afin que le partenaire ne confonde pas avec xxxx.

H(X)x

L'intermédiaire avec un honneur troisième, pour éviter la confusion avec une «vraie» quatrième meilleure. H représente n'importe quel honneur, jusqu'au 10 inclus et même l'As.

(A)R x

Comme avec ARxx. Intéressé par une continuation de la couleur, le partenaire «appellera» (avec une grosse).

R(D)x

Un cas exceptionnel d'entame «inversee» (l'entame du Roi garantissant toujours une couleur longue et solide). S'il diagnostique la situation, le partenaire appelle ou refuse.

(D)V x
(V)10 x
(10)9 x

Pour éviter le blocage et en espérant «toucher» la couleur longue du partenaire.

Lentame dans une couleur adverse (pas cinquième)

On s'y résout rarement, bien entendu, mais il est des cas où l'on ne peut pas faire autrement.

Sachant que les levées de longueur sont a priori compromises, il faut réaliser des levées d'honneur. Pour cela, il vaut mieux que ceux-ci soient situés **derrière** la longue adverse. On en déduit alors qu'il vaut mieux être

- **court et pauvre** si l'on entame dans une couleur du **mort** (xxx),
(on espère les honneurs chez le partenaire)

- **long et solide** si l'on choisit une couleur du **déclarant** (D108x),
(dans ce cas, les cartes intermédiaires sont très importantes et peuvent faire pencher la balance).

	Ouest	Nord	Est	Sud
♠	9 5 2	1 ♣	-	1 ◇
♥	V 4	1 ♠	-	2 SA
◇	R V 6 2	-	3 SA	Fin
♣	D 8 6 2	-	-	-

9 de Pique : la couleur «verte» est exclue et les Carreaux ne sort pas assez solides pour être entamés «du fond du court». Quant aux Trèfles, ils risquent fort de constituer la couleur principale de travail de l'adversaire.

L'entame dans la couleur du partenaire

Elle est généralement sacrée et se pratique en Pair-Impair, sans plus de notion de petit prometteur (on entame du 2 aussi bien avec 542 qu'avec D52). Bien entendu, «l'ordre» est d'autant plus impératif que la couleur est supposée solide : si l'entame est automatique après le contre d'une enchère artificielle adverse et quasi-systématique après une intervention à la couleur, on se méfie beaucoup plus d'une ouverture de 1 ♣ ou d'une couleur répondue au palier de 1.

Que l'adversaire ait nommé les Sans-Atout derrière votre partenaire ne doit pas vous dissuader d'entamer dans sa couleur !

L'adversaire arrête la couleur de votre partenaire ?

Certes... **raison de plus pour y entamer**, afin de faire tomber ce ou ces arrêts tant que le partenaire a des reprises !

Bien entendu, cette bonne règle ne doit pas vous empêcher de réfléchir :

	Ouest	Nord	Est	Sud
♠	8	1 ♣	1 ♠	X
♥	R 10 5 2	-	2 ♣	-
◇	V 7 6 4 2	-	3 SA	Fin
♣	8 6 2	-	-	-

8 de Pique : rien ne prouve qu'Est n'a pas des Piques affranchissables en une fois et une reprise.

Ouest		Quest	Nord	Est	Sud
♠ 8			1♣	1♠	2SA
♥ V 10 5 2	-		3SA	Fin	
♦ A R 10 4 2					
♣ 8 6 2					

4 de Carreau : Est est faible... peut-être a-t-il la Dame de Carreau ? (ou une reprise rapide, avec un seul arrêt à Carreau en Nord-Sud). En tout cas, il n'a sûrement pas cinq Piques par RDV10 et un As !

L'entame contre 6 et 7SA

Plus question ici d'espérer affranchir une longue pour l'encaisser ensuite !
On peut tout de même distinguer deux cas :

1) Vos adversaires semblent réguliers tous les deux.

C'est la situation la plus fréquente, après une séquence à base d'une ouverture ou d'une redemande à Sans-Atout. Muni d'au moins 32 ou 33 points H pour 6SA (et de 36 pour 7SA), le déclarant disposera généralement de dix ou onze levées de tête. Sans longue à affranchir, il lui faudra tenter une ou plusieurs impasses pour gagner son contrat :

**Il ne faut donc pas l'aider en entamant
sous un honneur isolé, une fourchette
ou même dans une séquence brisée !**

La **neutralité** s'impose et, faute de séquence PLEINE, il faudra choisir

la plus longue des couleurs sans honneur

A partir de là, on comprend que la quatrième meilleure n'a plus d'objet, puisqu'elle est destinée à monter si la couleur entamée est facilement affranchissable ou non. Or, on n'entame plus que dans des couleurs pauvres et c'est pourquoi la plupart des experts a choisi d'entamer

Pair-Impair contre 6 et 7SA

2) Le **PETIT chelem adverse est basé sur une ou deux longues.**

Dans ce cas, entamer neutre est généralement peu efficace. Si l'adversaire dispose de douze levées maîtresses, il n'y a rien à faire. En revanche, si la défense dispose d'une levée légitime, elle a intérêt à entamer **agressif** (sous un Roi ou une Dame) afin de s'en créer une seconde qu'elle encaissera la seule fois où elle prendra la main.

Ouest		Quest	Nord	Est	Sud
♠ 9 8 6 3 2					1SA
♥ 9 8 6	-		4SA	-	6SA
♦ 10 9		Fin			
♣ R 7 3					

2 de Pique : aucun problème ...

Ouest		Quest	Nord	Est	Sud
♠ 9 8 6 3 2					2♣
♥ 9 8 6	-		2♦	-	2♥
♦ 10 9			3♦	-	3SA
♣ R 7 3			4SA	-	6SA
					Fin

*Alain Lévy
Le Bridgeur*

3 de Trèfle ! Avec au moins cinq Cœurs en Sud et cinq Carreaux en Nord, le déclarant n'a sans doute pas besoin d'une impasse à Trèfle pour gagner. Il vaut mieux espérer soit l'As de Trèfle en Est (ce qui était le cas dans la donne réelle), soit la Dame de Trèfle accompagnée d'un contrôle d'une couleur rouge ou de l'As de Pique.

En cas de contre à 3SA

On ne contre pas 3SA à la légère !

En général, il s'agit d'un contre d'entame (contre Lightner), destiné à alerter l'attention du partenaire, pour lui faire sélectionner une **entame anormale**.

Le plus souvent, il s'agira de la première couleur nommée par le mort.

Bien entendu, ce ne sera pas toujours aussi simple... vous pensez bien !

Entame à Sans-Atout (1)

Niveau 5

Quelle est votre entame, en Ouest ?

1)	♠ R432	○	N	E	S	
	♥ V652	-	3SA	Fin	1SA	
	♦ 74					
	♣ A83					
2)	♠ RD63	○	N	E	S	Alain Lévy
	♥ RV83	-	1♥	-	1♣	Le Bridgeur
	♦ 84	-	2♣	-	1SA	
	♣ DV9	-	3SA	Fin	2♦	2♣ : Roudi
3)	♠ 7652	○	N	E	S	Alain Lévy
	♥ RD92	-	2♣	-	1SA	Le Bridgeur
	♦ V42	-	3♦	-	2♦	
	♣ D4	-	3SA	Fin	3♠	
4)	♠ 876	○	N	E	S	Alain Lévy
	♥ 109872	-	1♦	-	1♥	Le Bridgeur
	♦ 32	Fin	1♠	-	3SA	
	♣ A62					
5)	♠ R8542	○	N	E	S	
	♥ 763	-	6SA	Fin	2SA	
	♦ 84					
	♣ D52					

Entame à Sans-Atout (1)

Niveau 5

Quelle est votre entame, en Ouest ?

1)	♠ R432	○	N	E	S	
	♥ V652	-	3SA	Fin	1SA	
	♦ 74					
	♣ A83					
2)	♠ RD63	○	N	E	S	1♣
	♥ RV83	-	1♥	-	1SA	
	♦ 84	-	2♣	-	2♦	
	♣ DV9	-	3SA	Fin		
3)	♠ 7652	○	N	E	S	1SA
	♥ RD92	-	2♣	-	2♦	
	♦ V42	-	3♦	-	3♠	
	♣ D4	-	3SA	Fin		
4)	♠ 876	○	N	E	S	1♥
	♥ 109872	-	1♠	-	3SA	
	♦ 32	Fin				
	♣ A62					
5)	♠ R8542	○	N	E	S	2SA
	♥ 763	-	6SA	Fin		
	♦ 84					
	♣ D52					

2 de Cœur : de deux honneurs isolés quatrièmes, on préfère celui de plus petit rang.

3 de Pique : ne cherchez pas midi à quatorze heures !
En l'occurrence, Est avait 1098x à Pique, le mort Vx et Sud Axx : l'entame petit Pique filait donc une levée et l'entame de la Dame battait 3SA... TANT PIS, il faut entamer d'un petit quand même !

6 de Pique : attention ! Le mort a visiblement quatre cartes à Cœur et l'entame dans RD9x « soumis » est sans avenir. Comme l'enchère de 3♠ provient d'une force et pas d'une longueur, allons-y pour un petit Pique (la seconde de quatre petits)

8 de Pique : l'entame à Trèfle sous l'As troisième est trop « responsable » et il faudrait des très beaux Cœurs pour entamer dans la couleur du déclarant. Le 8 de Pique peut être neutre ou « toucher » les quatre Piques d'Est, bien placés par rapport à ceux du mort.

3 de Cœur : contre 3SA, on entamerait du 4 de Pique sans hésiter un quart de seconde. Contre 6SA, on recherche la neutralité et on évite l'entame sous ses honneurs. A Cœur, on choisit le 3, le Pair-Impair remplaçant la quatrième meilleure contre les chelems à Sans-Atout.