

## L'entame contre 1SA (Exercices)

### LES ENTAMES DEFENDRE **CONTRE 1SA**

**1** Vous êtes en Ouest, qu'entamez-vous avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1SA			

**A** ♠ 8642  
♥ R96  
♦ DV2  
♣ D42

**B** ♠ RV1086  
♥ V6  
♦ R52  
♣ 1087

**C** ♠ ARD103  
♥ V42  
♦ D43  
♣ 106

**D** ♠ RV73  
♥ V753  
♦ D85  
♣ R4

**2** Vous êtes en Ouest, qu'entamez-vous avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA			

**A** ♠ V972  
♥ D4  
♦ R1072  
♣ D42

**B** ♠ D1072  
♥ RD2  
♦ V6  
♣ V987

**C** ♠ 972  
♥ RD7  
♦ DV52  
♣ R109

**D** ♠ 73  
♥ DV2  
♦ V53  
♣ RD752

## L'entame contre 1SA (Corrections)

**Défendre contre le contrat de 1SA est un peu particulier** : c'est le contrat le plus bas et, pour le battre, vous allez devoir réaliser plus de levées que vos adversaires. Le plus souvent, vous allez prendre plusieurs fois la main tout au long du coup et vous aurez le temps de déterminer votre stratégie optimale. À l'entame, il est le plus souvent essentiel de protéger vos honneurs en privilégiant la neutralité.

### Qu'est-ce qu'une entame neutre ?

C'est une entame qui risque le moins de coûter une levée d'honneur. Les entames neutres sont par excellence celles qui proviennent de couleurs composées de plusieurs petites cartes sans honneur. Par exemple, entamer dans 8642 ne peut pas coûter de levée. Si l'adversaire, suite à votre attaque, capture un honneur du partenaire, il aurait pu le faire sans votre aide. Entamer neutre signifie aussi ne pas jouer les couleurs que le déclarant doit établir. On évitera donc d'entamer dans des couleurs annoncées par le camp adverse.

Il arrive que cet impératif de neutralité passe après la volonté d'affranchir une couleur longue. Ce sera le cas quand cette couleur d'entame sera au moins cinquième.

## SOLUTIONS

**1** Avec la main A, l'entame neutre à **Pique** s'impose. On choisira le **6** (la deuxième meilleure) pour indiquer une couleur sans honneur. Quelle carte choisir de ces belles couleurs cinquièmes dans les mains B et C ? Avec la main B nous sélectionnerons le **Valet, la tête de séquence interne**. Avec As-Roi-Dame-10-x, c'est le **Roi** qu'il faut choisir. Cette attaque « forte » demande au partenaire de débloquer son honneur s'il en possède un, de donner – en pair impair – le compte de la couleur sinon. Entre les Piques et les Cœurs de la main D, il faudra privilégier la couleur la plus faible et entamer **du 3 de Cœur**, en quatrième meilleure.

**2** Avec la main A, le choix entre vos deux couleurs quatrièmes est dicté par les enchères : Sud a ouvert de 1♦, attaquez **du 2 de Pique**. La décision est plus difficile avec la main B. Mais Sud ne peut pas avoir quatre Piques, alors qu'il pourrait posséder quatre Trèfles. **2 de Pique toujours, donc**. Attaquer à Carreau ou à Cœur étant exclu, l'entame neutre sur la main C est l'entame à Pique. Choisissez le 9, **top of nothing**, avec trois petites cartes. Enfin, Trèfle s'impose sur la main D. Avec une séquence de deux honneurs seulement, on choisit la quatrième meilleure, le 5, **pour éviter un blocage**, en face de l'As second, par exemple.

*L'entame contre 3SA  
(Exercices)*

STRATÉGIE À L'ENTAME

**BIEN ENTAMER  
APRÈS 1SA - Passe - 3SA**

<b>1</b>	♠ RD63 ♥ 98 ♦ D42 ♣ V1063	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA	<b>2</b>	♠ AD532 ♥ 642 ♦ DV10 ♣ 43	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
<b>3</b>	♠ RDV10 ♥ 75432 ♦ D2 ♣ V3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA	<b>4</b>	♠ DV64 ♥ V753 ♦ DV10 ♣ R4	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>3SA</td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	3SA		1SA
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		
S	O	N	E																		
-	3SA		1SA																		

## L'entame contre 3SA (Corrections)

**Le jeu à Sans-Atout** est principalement une course à l'affranchissement, de longueur plus que d'honneurs. Par conséquent, nous entamerons de nos couleurs les plus longues. Et dans cette couleur longue, nous adopterons le principe de signalisation bien connu : « la quatrième meilleure ».

**Si, dans cette même couleur longue, nous détenons une séquence de trois cartes commandée par un honneur (As, Roi, Dame, Valet ou 10), nous entamerons cette fois-ci de la tête de cette séquence. Si la séquence comporte deux honneurs seulement, il faudra posséder la carte immédiatement inférieure au troisième.**

**Ainsi nous entamerons :**

Du 4 avec par exemple : AV743 ou D964.

De la Dame avec par exemple : DV1074 ou DV93.

Du Valet avec par exemple : RV1084 (tête de séquence brisée).

Intéressons-nous maintenant à la séquence d'enchères produite par nos adversaires.

L'ouvreur possède un jeu régulier dont la force va de 15 à 17 points d'honneur et ne comportant pas de majeure 5<sup>e</sup>.

Le répondant, lui, possède donc un jeu a priori régulier aussi, sans majeure 4<sup>e</sup> ni 5<sup>e</sup> (absence de Stayman et de Texas !).

Il paraît donc normal quand vous vous retrouvez à l'entame avec un choix entre deux couleurs de même longueur, de choisir une couleur majeure plutôt que mineure.

**Deux règles sont à observer lorsqu'on entame contre le contrat de 3SA :**

- 1- Entamez sous l'honneur du plus petit rang. Ainsi, préférez entamer sous un Valet quatrième que sous un Roi quatrième.
- 2- Évitez d'entamer sous un As quatrième, surtout si vous avez une fourchette. Ainsi, si vous hésitez entre AV64 et RV75, choisissez plutôt la seconde option.

### SOLUTIONS

**1** 3 de Pique. Vous avez ici le choix entre entamer sous Roi-Dame de Pique, ou sous Valet-10 de Trèfle. Dans cette séquence, on préférera toujours entamer en majeure qu'en mineure.

**2** 3 de Pique. Certes, je vous ai dit plus haut qu'il fallait absolument éviter d'entamer sous un As surtout s'il était accompagné d'un autre honneur, mais ce n'est vrai que pour les couleurs quatrièmes. Ici, votre couleur est cinquième, donc entamez Pique sans hésiter !

**3** Roi de Pique. Ici, votre choix dépend de la stratégie que vous comptez adopter... Affranchir votre longueur à Cœur (ça risque d'être long... et le tournoi est bientôt fini), ou bien tenter un affranchissement d'honneur à Pique (qui celui-la sera très rapide !). Le choix est vite fait, entamez donc Pique.

**4** 4 de Pique : Ici encore, votre choix se situe entre les deux couleurs majeures. Le raisonnement ? Pour amener à bien votre affranchissement, il suffira d'un 10 chez votre partenaire à Pique, alors qu'à Cœur, il va falloir bien plus que ça...

## L'entame contre 6SA (Exercices)

### LES ENTAMES

# ENTAMER CONTRE 6SA

**1** Vous êtes en Ouest, quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1SA 6SA	-	4SA	-

**A** ♠ 87642  
♥ 973  
♦ 10743  
♣ 6

**B** ♠ V74  
♥ 8754  
♦ D6  
♣ 8654

**C** ♠ 1075  
♥ V643  
♦ 875  
♣ RD6

**D** ♠ 872  
♥ 10983  
♦ V1083  
♣ 74

**2** Vous êtes en Ouest, quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1♦ 1SA 2♦	-	1♥ 2♣ 6SA	-

**A** ♠ 1094  
♥ 8752  
♦ 10762  
♣ V4

**B** ♠ D63  
♥ V4  
♦ 8652  
♣ 8753

**C** ♠ 9762  
♥ 107  
♦ V954  
♣ V109

**D** ♠ V854  
♥ 6  
♦ V953  
♣ V752

## L'entame contre 6SA (Corrections)

**Contre un chelem à Sans-Atout**, votre espérance est que votre camp va réussir à faire deux levées d'honneurs. Il est donc très important de **protéger vos honneurs** de façon à ne pas les compromettre. Inutile d'offrir sur un plateau au déclarant un honneur dont il pourrait avoir besoin de découvrir l'emplacement (une Dame par exemple).

### Comment protéger ses honneurs à l'entame ?

Tout simplement en n'attaquant jamais dans les couleurs auxquelles ils appartiennent. Pas question d'attaquer de votre quatrième meilleure pour affranchir des levées de longueur ! Vous n'aurez jamais le temps de les encaisser. Pour autant, entamer dans des couleurs sans honneur est parfois dangereux si on fait capturer les honneurs du partenaire. Le danger est moindre quand on entame dans des couleurs longues et/ou

dans des couleurs qui n'ont pas été nommées par l'adversaire.

En résumé, contre un chelem à Sans-Atout, **on entame si possible dans des couleurs longues sans honneur**.

Bien sûr, on pourra aussi entamer dans des couleurs solides, séquencées. Mais il faudra au moins trois cartes équivalentes pour attaquer une tête de séquence. Avec V10 9 8, entamez du Valet. Mais avec V10 8 5, réfléchissez bien avant d'entamer dans cette couleur (analyse de la séquence d'enchères).

### SOLUTIONS

**1** La main A n'est pas la plus exaltante de l'année. Attention à ne pas livrer le contrat ! Des quatre couleurs, Pique est la plus longue et donc la plus sûre. **Choisissez le 2, en pair impair**. Avec la main B, Pique et Carreau sont exclus, bien sûr. Alors, entre Trèfle et Cœur, on s'en remet au hasard ? Pas tout à fait. Nord a déclaré 4SA sans passer par un Stayman, il n'a pas quatre Cœurs. Entamez **du 7 de Cœur**. Dans la main C, la seule couleur sans honneur est Carreau. Entamez sans hésiter **du 5, la plus petite de trois cartes**. Enfin, entre les deux séquences rouges de la main D, préférez **le 10 de Cœur**, sans aucun danger, au Valet de Carreau, plus agressif.

**2** Cette fois, vous avez des indications précises sur la distribution des deux mains adverses. L'ouvreur ne possède ni quatre Piques ni trois Cœurs. Soit il a cinq cartes à Carreau et un jeu 5-3-3-2, soit il possède

quatre Carreaux et quatre Trèfles. Le répondant détient cinq Cœurs et un jeu régulier, puisqu'il n'a pas cherché à jouer à la couleur. Avec la main A, n'aidez pas le déclarant à jouer sa longue ! Préférez **le 10 de Pique** dans une couleur 3-3 de l'adversaire à un petit Cœur qui risque de faire capturer la Dame seconde du partenaire. Pas de piège dans la main B : préférez les Trèfles non annoncés aux Carreaux nommés par Sud et choisissez **le 7, deuxième meilleure**. Sur la main C, le choix est entre les quatre petits Piques et la séquence « parfaite » à Trèfle. Choisissez plutôt **le Valet de Trèfle** et laissez Sud deviner la place des honneurs manquants. Enfin, la main D relève du cauchemar. Par élimination, l'entame **du 5 de Pique**, qui ne tombe presque jamais dans une couleur quatrième de l'adversaire (Nord peut éventuellement posséder quatre cartes à Pique), est la moins dangereuse.