

LA DEFENSE A SA - L'ENTAME

Rappel : Le contrat de la défense

- Le contrat de la défense : réaliser $14 - x$ levées (x = levées du contrat du déclarant).
IL FAUT BATTRE LE DECLARANT
 - Il faut, comme le déclarant, recenser les cartes maîtresses et les cartes équivalentes du camp !
 - Problème : Les cartes de votre partenaire ne sont pas visibles au départ !
- Votre « plan de jeu », dans un contrat à SA : affranchir une couleur, si possible avant le déclarant !
- Pour cela, l'ENTAME est évidemment essentielle, car elle permet de gagner un temps.
 - Choisissez (évidemment) une couleur comportant beaucoup d'honneurs et/ou longue.
 - ▶ En effet, ces propriétés auront plus de chances de permettre l'AFFRANCHISSEMENT.
 - ▶ Si votre partenaire a nommé une couleur, elle sera longue : donc bonne entame...
 - ▶ Mais le plus souvent, c'est votre longue qu'il faut choisir.

L'entame à SA¹ :

- Ces conventions d'entame font partie de la SIGNALISATION et sont importantes à respecter.

Avec une séquence d'honneurs (3 cartes qui se suivent) : tête de séquence

- Exemples : **R D V 6**, **D V 10 5**, **10 9 8 6 4** (rappel : le 10 est un honneur). Avantages :
 - ▶ Indique la possession des cartes inférieures et nie la possession de la carte supérieure.
 - ▶ Ne donne pas de levée illégitime à l'adversaire.
 - ▶ Déloge les honneurs de l'adversaire (affranchissement).

Sans séquence d'honneurs : la quatrième meilleure

- Exemples : **R V 6 5 4**, **D 9 5 3**, **9 8 7 4 3 2**.
 - ▶ Cette entame, qui vient du temps du whist, est UNIVERSELLEMENT admise.
 - ▶ Ses avantages sont nombreux et vous seront expliqués par la suite.

Choix de la couleur :

- Couleur : la plus longue (donc la plus facile à affranchir).

En résumé : Pour l'entame à SA, on choisit la COULEUR LA PLUS LONGUE et :
avec une séquence : la TETE DE SEQUENCE
sans séquence : la QUATRIEME MEILLEURE

La course de vitesse

Le but, pour l'entameur, qui a UN TEMPS D'AVANCE, est de tenter d'affranchir sa couleur AVANT que le déclarant n'affranchisse la sienne.

- Exemple ci-contre :
 - ▶ Le déclarant a sept levées de tête, et va chercher à affranchir les ♠ pour trouver les levées qui lui manquent.
 - ▶ Mais le défenseur Ouest qui a entamé le ♥7 a affranchi sa couleur avant lui ! Quand il prendra la main à l'♠As, il défilera ses cœurs devenus maîtres, et réalisera donc 5 levées (4 levées à ♥ et l'As de ♠).

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

Principe général pour les contrats à SA :
Il s'agit d'une COURSE DE VITESSE entre les deux adversaires.
Celui qui AFFRANCHIT sa couleur LE PLUS VITE a gagné.

¹ L'entame à la couleur diffère un peu (raisons stratégiques) et vous sera exposée plus tard.