

## LA DEFENSE A LA COULEUR - L'ENTAME

### Rappel : Le contrat de la défense

Le contrat de la défense lui est imposé par l'attaque : réaliser  $14 - x$  levées ( $x =$  levées déclarées).

- Comme pour le camp en attaque, il faut comptabiliser ses levées et faire un plan de jeu.

### L'entame à la couleur :

Les buts de l'entame sont différents de ceux qui ont été exposés pour les contrats à SA. En effet :

- L'affranchissement d'honneurs est identique, mais celui de longueur est illusoire (coupe).
- L'existence des atouts permet :
  - ▶ Soit d'espérer une coupe chez le défenseur.
  - ▶ Soit au contraire d'empêcher des coupes chez l'adversaire.

Il faut savoir d'emblée que le choix de l'entame se fait souvent par élimination (entames à éviter).

### Les honneurs rapidement affranchissables : tête de séquence

- Ici, 2 honneurs équivalents suffisent pour l'entame d'une tête de séquence.
- Si l'on possède 2 séquences de 2 cartes équivalentes, on entame de la plus forte.
- On évite tout de même les couleurs nommées par l'adversaire.
- Rappel : les petites cartes ne sont pas des honneurs : il n'y a pas lieu de tenir compte des séquences.

Principe : la meilleure entame est l'As dans As-Roi, suivie de Roi dans Roi-Dame, etc.

### Les entames à éviter

- Eviter d'entamer un honneur isolé (évident), mais aussi sous un honneur isolé :
  - Vous risquez d'aider le déclarant à « faire » un honneur inférieur.
  - ▶ Plus l'honneur est de rang élevé, plus le risque est important.

Principe ABSOLU : L'entame sous un As est à proscrire dans un contrat à l'atout.

- L'entame d'un As sans le Roi est également très mauvaise. Mais elle vaut mieux que sous l'As.
- L'entame sous deux honneurs non équivalents (ex : ♥RV42) est aussi très dangereuse.
- Solution : entamer dans une autre couleur ou entamer atout.

Principe général lorsqu'on n'a pas de séquence d'honneur :  
Entamer dans la couleur la plus longue ayant l'honneur le plus bas.

### Entamer atout

C'est le meilleur moyen d'empêcher le déclarant de doubler ses atouts.

C'est aussi une possibilité, si aucune autre entame n'est satisfaisante.

- ♠ A 10 7 3
- ♥ 9 6 3
- ♦ D 4
- ♣ R V 5 3
- Exemple : contre le contrat de 4♥ (enchères : 1♥-2♥-4♥), avec la main ci-contre :
  - Aucune couleur ne permet d'entame satisfaisante : entamez atout !
  - On peut entamer la couleur d'atout sous l'As (3 cartes) ou de l'As (2 cartes).
- Par contre, il n'est pas recommandé d'entamer un singleton atout :
  - Exemple à droite :

- ▶ Sans l'entame atout, Sud aurait joué ♥A, puis ♥R en tête, comptant sur la répartition la plus fréquente, 3-2, et aurait concédé le ♥V, devenu imprenable.

- ▶ Sur l'entame atout, il passe un petit du mort, Est est contraint de poser le 10, pris du R. Sud rejoue petit vers la D, puis le 2 vers la fourchette R-9, qui lui permet de capturer le Valet !

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

Principe : On n'entame pas d'un singleton atout.