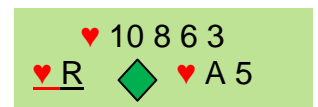


LA CARTE A FOURNIR SUR L'ENTAME : LES DEBLOCAGES

Les déblocages à SA :

- L'idée est toujours la même, et nécessite une grande VIGILANCE et une grande REFLEXION :
 - Jouer la ou les grosses cartes du côté le plus court pour ne pas se retrouver en main au mauvais moment. Contrat à SA, entame $\heartsuit D$:
 - ▶ Est, voyant que la $\heartsuit D$ est maîtresse, passe sans réfléchir le $\heartsuit 8$.
 - ▶ Il lui reste maintenant $\heartsuit AR$, et il sera forcément en main dans la suite du jeu.
 - ▶ Il aurait fallu SURMONTER la $\heartsuit D$ du $\heartsuit R$, jouer l' $\heartsuit A$, et repartir du $\heartsuit 8$, seule possibilité (seule chance ?) de garder la communication, et de réaliser les 4 ou 5 premières levées.
- Exemple moins évident, à bien méditer (vous savez maintenant le faire...) :
 - Sur l'entame du $\clubsuit V$, on a vite fait de jouer le 6, et de bloquer la couleur !
 - ▶ Rappel : l'entame de votre partenaire Ouest provient de 4 ou 5 cartes, et il a une séquence de 3 cartes (à SA) donc le $\clubsuit 10$ et le $\clubsuit 9$ (voire le $\clubsuit 8^1$).
 - ▶ Si l'adversaire joue le $\clubsuit 7$, vous devez donc prendre de la $\clubsuit D$, et rejouer le $\clubsuit R$, qui sera pris de l' $\clubsuit As$ (petit sacrifice : le $\clubsuit 10$ est en Ouest !). Par la suite, vous aurez le $\clubsuit 6$ pour communiquer !
 - ▶ Si l'adversaire joue l' $\clubsuit As$, gardez précieusement le $\clubsuit 6$, et sacrifiez un honneur sous l' $\clubsuit A$!
- Evidemment, il ne faut JAMAIS débloquent si cela coûte une levée !
 - Vous voyez qu'en prenant le $\heartsuit R$ de l' $\heartsuit A$, vous affranchissez le $\heartsuit 10$!



Un problème majeur : l'entameur possède RD10xx(x)

- Quelle carte entamer pour réaliser le maximum de levées ?
- L'entameur qui possède $\heartsuit RDV106$ n'a pas de problème : $\heartsuit R$ puis $\heartsuit D$, etc. jusqu'à la chute de l' $\heartsuit A$.
- Mais si sa main est légèrement différente : $\heartsuit RD1095$, quelle carte entamer ?
 - L'entame de la 4^{ème} meilleure risque de donner son $\heartsuit V$ au déclarant s'il possède $\heartsuit AV$.
 - L'entame du $\heartsuit R$ ne donne rien tout de suite, mais que faire à la 2^{ème} levée si, comme il le fera souvent, Sud a duqué l'entame ?
 - ▶ Si Sud a $\heartsuit AV$, rejouer \heartsuit lui donnera 2 arrêts (voir le deuxième diagramme ci-contre), alors qu'attendre qu'Est prenne la main et rejoue \heartsuit permettrait de « traverser » son $\heartsuit V$ et le prendre avec la fourchette $\heartsuit D10$.
 - ▶ Inversement, si Est possède le $\heartsuit V$, il peut être crucial de rejouer \heartsuit tout de suite pour faire sauter l' $\heartsuit A$ et affranchir la couleur toutes affaires cessantes. Comment le savoir ?



La signalisation en débloquent : l'entame du roi à SA

Introduction :

- On a décidé universellement, dans le bridge moderne, que l'entame du Roi à SA promettait une couleur très solide, gouvernée au moins par 3 honneurs, couleur 4^{ème} ou mieux 5^{ème} :
 - $\underline{RDVx(x)}$ $\underline{RD10x(x)}$ $\underline{ARVx(x)}$
- Remarque : Dans la 3^{ème} configuration (\underline{ARVxx}), on devrait entamer de l'As (tête de séquence) :
 - En fait, on réserve l'entame de l'As à des teneurs plus pauvres (p. ex. As-Roi 3^{èmes}).
 - Et surtout, l'entame du Roi entraîne la conséquence recherchée : cf. infra.

La carte à fournir sur l'entame du Roi à SA : convention ESSENTIELLE

- Le partenaire qui a un honneur complémentaire doit obligatoirement le fournir, même l'As !
 - Principe : L'entame d'un Roi à SA oblige le partenaire à DEBLOQUER la couleur**
- Corollaire : si le partenaire n'a pas d'honneur complémentaire, il fournit en pair-impair.
- Conséquence : le problème crucial de la deuxième levée (poursuivre ou non la couleur) est levé !
 - Si Est, tout à l'heure, avait le $\heartsuit V$, il le mettrait sur l'entame... Sinon, il est chez le déclarant...
- Exception (comme toujours au bridge...) : si vous risquez d'affranchir l'adversaire (ex. plus haut).
- Et si vous voulez entamer dans $\underline{RD5}$, couleur verte par exemple, attention d'entamer de la Dame...

¹ Vous verrez par la suite qu'on admet les « fausses séquences » de 3 cartes à l'entame, ici $\clubsuit V108x(x)$.