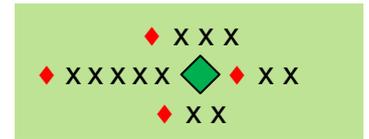


## L'ENTAME A SA (COMPLEMENTS 1)

### Rappel : la priorité – affranchir la couleur longue de son camp :

- L'importance d'une couleur 5<sup>ème</sup> est considérable.
  - Dans l'ex. ci-contre, on ne connaît rien de la teneur de la couleur.
  - Mais on voit que quelle que soit celle-ci, après 3 tours :
    - ▶ 2 cartes seront toujours affranchies en Ouest.
- Bien entendu, il faut, si la couleur n'est pas affranchie rapidement, des reprises pour l'exploiter.
  - Avec la main suivante : ♠65432 ♥873 ♦864 ♣62, l'entame ♠ affranchira peut-être 2 ♠, mais...
- En revanche, si votre partenaire a annoncé une couleur<sup>1</sup>, et surtout s'il est intervenu (la couleur est toujours 5<sup>ème</sup> dans ce cas), vous savez qu'il a à la fois une longue et des points (reprise...). D'où :



**Principe : L'entame dans la couleur du partenaire est prioritaire.**

### Les séquences longues :

On affranchira d'autant plus facilement une couleur qu'elle comporte des grosses cartes en séquence. Une séquence est longue lorsqu'elle comporte 3 cartes ou plus. ATTENTION :

- Une séquence est complète avec 3 cartes au moins qui se suivent : RDV53, DV1094, etc...
  - Rappel : le 10 est une tête de séquence : exemple 109832, 10964 (séquence courte), etc, mais...
  - Le 9 n'est pas une tête de séquence : 9874 doit être traité comme 4 petites cartes...
- Une séquence est dite brisée lorsqu'une carte manque au milieu de trois (ou 4) autres :
  - Exemples : ARV53, RV1076, DV983, 10975 (il ne manque que le 8), ADV65, D10932, etc...
  - Une séquence brisée comporte donc toujours au moins 2 cartes équivalentes (soulignées ci-dessus).
- On entame, dans ce cas, la plus forte des cartes équivalentes.

**Principe : A SA, avec une séquence complète, on entame « tête de séquence ».**  
**Avec une séquence brisée, on entame la plus forte des cartes équivalentes.**

### Les combinaisons ARVx(x) et ARx(x)

Vous voyez que les perspectives de levées ne sont pas les mêmes, selon la présence du Valet ou non. Si on entame de l'As dans les 2 cas, le partenaire ne pourra pas deviner dans quel cas on se trouve.

- Avec ARx, malgré l'absence de séquence de 3 cartes (même brisée), on préfère entamer de l'As.
  - En effet, entamer petit entraînerait un blocage de la couleur...
- Avec AR43, souvenez-vous, on entame de la 4<sup>ème</sup> meilleure, donc du 3.
  - Parfois, pour diverses raisons (une reprise à côté, voir le mort), on admet l'entame de l'As.
- Avec ARVx(x), on a convenu de différencier la séquence en entamant du Roi (bridge moderne) :
  - L'entame du Roi promet 3 honneurs dans un jeu de 4 cartes, ou mieux de 5 cartes ou plus.
    - ▶ On entame donc de l'As avec AR4 ou à la rigueur AR62, mais...
    - ▶ On entame du Roi avec RDV64, RD1054, ARV93, ARD102

**Principe : L'entame de l'As se fait dans ARx(x),**

**L'entame du Roi promet 3 honneurs en séquence complète ou brisée, (4 ou mieux 5 cartes).**

### Les couleurs longues sans séquence :

- L'entame se fait dans la « 4<sup>ème</sup> meilleure » : R10754, AR642, V7652.
- Remarque pour la 2<sup>ème</sup> séquence (AR642) : n'entamez surtout pas de l'As ! En effet,
  - Vous devez garder la communication avec votre partenaire (le plus souvent, il a 2 cartes).
  - Le seul problème est la place de la Dame :
    - ▶ Si elle est 3<sup>ème</sup> chez l'adversaire, tant pis (il l'aurait faite aussi en entamant As puis Roi...)
    - ▶ Si elle est 2<sup>nd</sup>e chez l'adversaire, tant pis aussi : cela arrivera une fois de temps en temps...
    - ▶ Si elle est chez votre partenaire, bingo...
  - Si vous donnez la D à la 3<sup>ème</sup> levée, votre partenaire n'aura plus de petite carte à vous renvoyer !

**Principe : Essayez de toujours garder la communication possible avec votre partenaire !**

<sup>1</sup> Remarque importante : même si votre partenaire peut avoir annoncé une couleur parfois courte (1♣ ou 1♦ par exemple), elle doit être présumée longue jusqu'à preuve du contraire. Entamez dans cette couleur !