

# La carte à fournir sur l'entame (1)

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site)

Le présent site « Comprenez le bridge » comporte de nombreuses indications, dans les cours, sur ce qu'il convient de faire sur l'entame, à peu près dans tous les cas. Mais le nombre d'erreurs constatées à la table, surtout à la couleur, m'incite à reprendre le problème sous forme d'articles



Figure 1 : Quelle carte ?

en insistant (lourdement ?) sur les plus courantes. En effet, cette carte, fournie à la première levée par le partenaire de l'entameur, qui joue en 3<sup>ème</sup> (appelé le n°3 dans la suite de l'article), est peut-être la plus cruciale de tout le jeu de la défense. Je me suis largement inspiré de l'excellent livre de Michel Bessis (publicité gratuite) : « La signalisation », tome 1, éditions *le Bridgeur*, 2002, que je vous invite à étudier en détail, tellement il est clair. La matière est si importante que j'y consacrerai au moins deux articles, concernant le jeu à la couleur.

## L'entame dans As-Roi-(xxx) à la couleur:

Cette entame, la meilleure du bridge à la couleur (sauf longue affranchissable annoncée par l'adversaire) est très fréquente. Mais le choix de la carte d'entame (As ou Roi ?) est varié ! A la table, on voit environ la moitié des joueurs qui possèdent ARx(xx) sélectionner le Roi plutôt que l'As pour leur entame, avec l'argument (partagé par leur partenaire, espérons-le) suivant : sur l'As le partenaire doit donner sa préférence (!) et sur le Roi sa parité. Cette façon de faire n'a pas de sens, car il est impossible, AVANT DE VOIR LE MORT, cas de l'entameur, de savoir si l'on veut une préférence, un encouragement ou une parité. C'est pourquoi cette convention, très utile par ailleurs, n'existe en fait qu'en cours de jeu, et singulièrement lorsque c'est le n°3 qui repart avec AR(xxx).

C'est la raison pour laquelle Michel Bessis propose, et j'ai adopté son attitude avec mes partenaires, de toujours attaquer de l'As à l'entame, sans réfléchir, sauf dans 2 cas : AR secs (on part du Roi), ou bien singleton dans la deuxième couleur jouée (le Roi également, suivi ou non de l'As). L'efficacité est bien plus grande. Remarquez que si vous jouez un As (promettant le Roi le plus souvent) puis que vous « switchez » dans une autre couleur, celle-ci ne saurait être composée d'un singleton, puisque vous seriez partis du Roi et non de l'As.

Le corollaire de ce qui précède est que si vous n'êtes pas convaincu de cette façon de faire [toujours l'As avec As-Roi-x(xx)], il est inutile de poursuivre votre lecture de cet article, car la signalisation proposée tient compte de ce préalable absolu.

**Rappel pour les débutants (ressassé tout au long des cours de ce site...)** : A la couleur, on n'entame JAMAIS sous un As (ce serait une faute énorme), on entame très rarement d'un As sans le Roi qui devrait l'accompagner (cela indiquerait l'impossibilité d'une autre entame, et c'est tout de même mieux que sous l'As), mais il n'est pas rare d'entamer sous un Roi, dans ce cas souvent 4<sup>ème</sup> voire 3<sup>ème</sup>. Cette dernière entame fait partie des entames dites « agressives<sup>1</sup> », ou bien c'est tout simplement la moins mauvaise dictée par les enchères [voir les cours sur les entames : *Entame AR à la couleur*, *Flanc à la couleur entame (1)*, *Flanc à la couleur entame (2)*, *Flanc à la couleur entame (3)*].

## 1°) Quelle carte jouer après l'entame d'un As ?

<sup>1</sup> On entend beaucoup trop souvent, à l'entame ou en cours de jeu : « je n'ai pas osé jouer sous mon Roi », comme si c'était une énormité. Il faut dire que ce dogme d'autrefois a la vie dure...

Le mort s'étale, et le n°3 doit absolument se dire a priori que l'entameur possède le Roi de la même couleur. Il doit maintenant décider si une de ses cartes peut traduire ce qu'il désire pour la suite, ou tout au moins aider l'entameur pour son plan de jeu. Il faut savoir que le signal que l'on utilise le plus souvent et qui doit rester la priorité est le pair-impair. Mais il est de nombreux cas où l'on s'aperçoit, en réfléchissant un peu, que le pair-impair ne convient pas. Le plus courant, mais pas toujours évident, est la présence de 3 petites cartes au mort (au maximum le Valet), car la détention ou non de la Dame dans la couleur par la défense devient primordiale pour espérer une 3<sup>ème</sup> levée immédiate.

**Avec 3 petites cartes au mort**, il convient d'encourager ou de décourager la poursuite de la couleur, pour éviter de laisser le déclarant réaliser une Dame éventuelle (le Roi est chez l'entameur a priori). Il y a deux cas où le n°3 doit encourager l'entameur à poursuivre :

1°) il possède lui-même la Dame, et dans ce cas, 3 levées sont en vue (sauf doubleton chez le déclarant, mais on aura au moins alors raccourci le déclarant en atouts sans rien donner).

2°) le n°3 possède un doubleton, et on pourra réaliser une coupe en défense (récoltant ou non la Dame du déclarant au passage).

On voit que dans ces deux cas, le n°3 doit fournir une grosse « petite carte », encourageante. Sur l'entame de l'♠A, avec ♠765 au mort, le n°3 fournira donc le ♠8 aussi bien avec ♠D83 qu'avec ♠83. Mais s'il possédait par exemple ♠982, il devrait fournir le ♠2. Attention, avec ♠9842, il faudrait aussi jouer le ♠2, et non le ♠8 (qui serait « pair-impair »), indiquant ainsi l'absence de la Dame, renseignement plus important ici que le pair-impair.

Bien entendu, l'entameur sait que puisqu'il voit trois petites cartes au mort, le signal que le n°3 va lui envoyer est un « appel-refus » et non une parité. Sinon, discutez-en avec lui, le bridge est un travail d'équipe !

Remarques : 1°) L'entameur, voyant un encouragement en face, ne sait pas s'il s'agit d'un doubleton ou de la Dame, et son plan de jeu doit en tenir compte.

2°) En face de l'entameur, avec la Dame seconde, il n'est pas question pour le n°3 de la fournir sous prétexte qu'il possède un doubleton et qu'il coupera donc au troisième tour. On ne gagnerait aucune levée (sauf extrême urgence : longue affranchie au mort et promotion d'atout, par exemple), puisque la défense est censée, sans coupe, passer trois honneurs maîtres dans la couleur pour trois levées. Evidemment, As puis Roi qui auraient englouti la Dame fournie au premier tour, suivis d'une coupe font également trois levées, mais avec la dépense d'un atout qui aurait pu être économisé... Le principe suivant doit donc toujours être adopté : on ne signale pas avec une carte qui peut jouer, ici la Dame. Ceci vaut également (à discuter avec votre partenaire) pour le Valet. Un encouragement-appel se fait donc au plus avec le 10. Avec D-x ou V-x, vous jouez donc un petit (tant pis !). Si le partenaire-entameur ne rejoue pas de la couleur, s'appuyant sur votre (faux) refus, vous pourrez toujours vous-même jouer votre honneur plus tard dans le jeu, Dame ou Valet, révélant ainsi maintenant votre teneur initiale de deux cartes par un honneur. C'est une variante du « principe d'économie », excellente attitude très payante au bridge.

Remarque complémentaire importante ! : Si l'entameur voit, sur son As d'entame, la Dame ou le Valet du n°3, cela ne peut avoir que deux significations : ou bien ils sont secs, ou bien ils promettent absolument l'honneur immédiatement inférieur, c'est-à-dire le Valet ou le 10. Cette indication peut être cruciale si l'entameur a besoin de donner la main à son vis-à-vis pour « traverser » le déclarant dans une autre couleur, par exemple. Evidemment, fournir le Valet dénie formellement la possession de la Dame et ne peut donc pas être un appel (sauf entente mutuelle pour un doubleton)...

**Avec un singleton au mort** : Ici, il est certain que la parité chez le n°3 n'aurait d'intérêt que pour « chiffrer » le résidu chez le déclarant. Il est évidemment plus intéressant de chercher ailleurs les possibilités de défense, dans les autres couleurs, puisque la coupe de la couleur d'entame du côté court chez le déclarant ne peut que le satisfaire. Profitons donc de ce singleton pour faire une enchère préférentielle pour les autres couleurs (hors entame et atout) : une grosse « petite carte » signale une défense possible dans la plus chère des couleurs restantes. Une « petite » petite carte signale plutôt une force dans la couleur la moins chère, mais peut aussi être LPPDP (la plus près du pouce).

Ici encore, l'entameur, qui vous connaît, et voyant un singleton au mort dans son entame, sait d'avance que vous allez lui indiquer une préférence.

**Avec deux cartes au mort :** Ici, c'est la parité qui prime. Elle permet en effet d'éviter qu'à un moment ou un autre, l'entameur ne joue en « coupe et défausse » sans le savoir... Vous voyez que tout ceci procède d'une grande logique.

## 2°) Quelle carte jouer après l'entame d'un Roi ?

Rappel : L'entame d'un Roi promet la Dame, rarement l'As (voir plus haut). L'attitude que doit adopter le n°3 est toujours d'imaginer la Dame et non l'As chez l'entameur.



Figure 2 : Coup de Bath, Sud duque

**Avec trois petites cartes au mort (sans le Valet ni le 10) :** La carte essentielle devient ici, pour le n°3, le Valet. En effet, si le Roi d'entame fait la levée (on dit que le déclarant qui possède l'As duque), rien ne dit si le déclarant ne cherche pas à réaliser un *coup de Bath* (voir Index-

Dictionnaire), qui peut se faire avec aussi bien l'As au mort qu'avec l'As dans sa main. Le n°3 devrait donc indiquer ou non la présence du Valet (de la même façon que la Dame sur l'entame de l'As, cf. paragraphe précédent) par un « appel-refus ».

Mais ici, la situation doit absolument être discutée et travaillée avec votre partenaire, et vous devez d'un commun accord décider de jouer ou non cet appel-refus, beaucoup moins souvent joué (ou repéré !) par les joueurs. Après en être convenus, appelez avec une grosse petite carte avec le Valet troisième ou avec un doubleton. Dans les autres cas (même 4 cartes), refusez avec une petite carte, qui ne doit pas être prise pour une parité par l'entameur (attention !).



Figure 3 : Coup de Bath, appel

Pourquoi la présence du 10 au mort rend-elle cette manœuvre parfaitement inutile ? Parce qu'avec le Valet dans sa main, le déclarant aurait évidemment pris le Roi de l'As, possédant maintenant un arrêt certain contre la Dame. Avec le 10 au mort, le signal du n°3 devient donc une parité, chacun connaissant la position du Valet par logique.

De même, avec le Valet au mort, si le déclarant ne prend pas, l'entameur en déduit la présence de l'As dans la main de son partenaire n°3, car duquer serait idiot pour le déclarant. L'appel devient donc inutile, et la parité sera préférée, pour la même raison logique.

Vous voyez que sur l'entame d'un Roi, il convient de réfléchir un peu plus longuement encore que sur l'entame d'un As, et surtout d'en parler entre partenaires...

**Avec un singleton au mort :** Comme après l'entame de l'As, il est nettement plus intéressant de chercher les possibilités de défense dans les autres couleurs. Le singleton entraîne donc une enchère préférentielle pour les autres couleurs (hors entame et atout).

**Avec deux cartes au mort :** Ici encore, la parité prime.

**RESUME/CONCLUSION** sur l'entame d'un As ou d'un Roi :

Avec une carte au mort : appel préférentiel.

Avec deux cartes au mort : parité.

Trois cartes au mort représentent le seul cas où on utilise un signal d'*appel/refus* :

1°) Dans tous les cas, avec n'importe quel partenaire, après l'entame de l'As.

2°) Et aussi, mais seulement après concertation avec le partenaire, après l'entame du Roi. Il faut alors au mort trois petites cartes sans le Valet ni le 10, ou l'As troisième si le déclarant laisse passer (coup de Bath ?).

En attendant la suite des articles sur la carte à fournir sur l'entame, retenez surtout deux choses pour l'entameur : l'entame systématique de l'As avec As-Roi-x(xx), et l'examen soigneux du mort qui permet de diagnostiquer la nature du signal envoyé par le partenaire défenseur. A bientôt.