

LES ENTAMES A SA (1)

Rappels :

- Une bonne entame est bonne statistiquement. Trouver la bonne entame sur une donne isolée n'est pas forcément *bien jouer*. Vous devez vous tenir à des principes rigoureux, qui vous feront bien entamer environ 2 fois sur 3 (si vous découvrez vous-même mieux, venez vite nous en faire part !).
- Si on vous demande votre système d'entame, et c'est fréquent, répondez : « Quatrième meilleure » et rien d'autre¹, quelle que soit la carte entamée, même un honneur !
- La meilleure entame à sans-atout est une couleur longue du camp de la défense.
- Le rôle des enchères est essentiel :
 - L'entame dans une couleur nommée par les adversaires n'est en général pas une bonne entame.
 - Vous ne devez utiliser cette entame que lorsque vous ne pouvez pas faire autrement (toutes les couleurs ont été nommées, par exemple), ou que votre entame est sans risque (ex : vous possédez RDV95 dans la couleur du déclarant).

Les conseils qui suivent ne concernent que des couleurs non nommées par l'équipe adverse.

Quelle couleur entamer ?

Les entames trois étoiles (***)

L'entame dans une couleur 5^{ème} est incontournable². Le but de l'entame dans une couleur 5^{ème} est d'affranchir une ou plusieurs levées de longueur. Dans l'ordre de priorité :

- La couleur 5^{ème} de votre partenaire, surtout si vous y détenez 2 ou, mieux, 3 cartes (communications+++). Entamez même si l'adversaire semble arrêter la couleur+++ . Cela vous permet de gagner de toutes façons un temps.
- Votre propre couleur 5^{ème}. Si vous avez 2 couleurs affranchissables d'égale longueur, priorité à la majeure. Si ce sont deux mineures ou deux majeures, choisissez la plus belle.
- Une couleur 4^{ème}. Ici, vous n'aurez une levée de longueur que si la couleur est favorablement répartie.
 - Il s'agit plutôt ici de tenter des levées d'honneurs (entame bonne si au moins D10).
- La combinaison ARx permet de conserver la main et de voir le mort avant de poursuivre.
 - Votre partenaire peut alors vous encourager (petit prometteur, par exemple), ou vous décourager.
- Les séquences d'au moins 3 honneurs :
 - Si elle ne rapporte pas toujours beaucoup de levées, cette entame est au moins « sans risque ».

Les entames deux étoiles (**):

- Les fausses séquences d'honneurs. Ex : D109.
- Les couleurs majeures quatrièmes faibles (inférieures à D10xx).
- La séquence V109.
- L'entame d'un As « blanc » 4^{ème} (A. Lévy : « Vous risquez surtout d'affranchir... l'As !).

Les entames (*) :

- Les couleurs de 3 basses cartes (préférence pour les majeures).
 - Ici, vous cherchez une couleur 5^{ème} chez votre partenaire.
- Les couleurs mineures de 4 cartes de qualité inférieures à D10xx.
- Les couleurs de 3 cartes avec honneurs (à éviter si les honneurs ne se suivent pas).

Les couleurs à éviter :

- Les singletons.
- Les couleurs de 2 cartes, surtout composées d'un honneur et d'une basse carte.
- Les couleurs de trois cartes avec 2 honneurs qui ne se suivent pas et une basse carte.

Principe : La plus mauvaise entame à SA est celle d'un doubleton, surtout s'il est composé d'un honneur et d'une basse carte (A. Lévy).

¹ Surtout, ne dites pas « 4^{ème} meilleure, en principe... », sous prétexte que vous voyez entamer un honneur ou un 9, par exemple. C'est contraire au règlement du bridge : on nous demande votre système, et PAS DE LE TRADUIRE. Si on vous le demande, vous pouvez par contre l'expliquer, mais de façon GÉNÉRALE, et pas dans le cas particulier de votre donne...

² Exception : si elle vous paraît inexploitable (annoncée par l'adversaire, trop longue à affranchir, absence de reprise pour l'exploiter, ...)