

## LES ENTAMES A SA (2)

### **Le choix de la carte à entamer dans la couleur :**

#### **Principes généraux :**

- L'entame d'un honneur n'indique qu'une force en honneurs, et rien sur la longueur...
- Le choix d'une basse carte doit pouvoir en revanche indiquer un nombre de cartes.
- A sans-atout, une couleur n'est « intéressante » qu'à partir des minima suivants :
  - 4 cartes dont un honneur (au moins D10xx), ou 5 cartes quelconques.
- ATTENTION : Dans tous les cas, la carte d'entame, essentielle dans le plan de jeu de la défense, doit être « traduite » par le partenaire de l'entameur.

#### **L'entame dans une couleur nommée par le partenaire :**

- L'entame se fait comme à la couleur : parité, tête de séquence, etc.
  - Remarque: L'entame de « la plus forte carte dans la couleur du partenaire » est désuète.

#### **L'entame dans une couleur non nommée par le partenaire :**

- Rappel : A SA, une « tête de séquence » promet toujours 3 cartes, avec une vraie ou une fausse séquence.
  - Notamment, avec ARxx(x) (IMPORTANT), entamez la 4<sup>ème</sup> meilleure.

**Principe (souvent oublié) : avec ARxx(x), on entame 4<sup>ème</sup> meilleure.**

- Règle importante (bridge moderne) : L'entame du Roi exige le déblocage. Corollaires :
  - Avec ARV10x, on entame du Roi et non de l'As, pour exiger le déblocage de la Dame.
    - ▶ Si elle ne vient pas, c'est qu'elle est détenue par l'adversaire.
  - Avec RDx, entame rarissime, on entame de la Dame et non du Roi.
    - ▶ En effet, ici, le déblocage n'est pas souhaité.

**Principe : A SA, l'entame du Roi oblige le partenaire à DEBLOQUER sa couleur.**

- Exception : si le déblocage risque d'affranchir un V ou un 10, voire un 9, du mort.
- Dans les autres cas, on entame « 4<sup>ème</sup> meilleure » (couleur au moins par D10xx(x)) :
  - La 4<sup>ème</sup> montre une couleur prometteuse qui sauf cas particulier doit être retournée par le partenaire.
- Si la couleur est peu prometteuse (moins de D10xx, voire xxxxx) :
  - On doit entamer de le 2<sup>ème</sup> meilleure.
- Si la couleur est 3<sup>ème</sup>, on entame de la PLUS FORTE (« top of nothing »).
  - Exception : il y a un honneur (sauf le 10), on entame alors de la 2<sup>ème</sup> (carte intermédiaire).

#### **En face de l'entame d'une petite carte, diagnostiquer une 4<sup>ème</sup> meilleure :**

- Evidemment, par la REGLE DES ONZE :
  - Celle-ci doit être vérifiée dès la première levée. En cas de doute persistant, le problème sera toujours réglé à la deuxième levée dans la couleur.
  - Si la règle des onze se vérifie, l'entame était en 4<sup>ème</sup> meilleure.
  - Dès qu'elle est infirmée, l'entame provenait d'une AUTRE DISTRIBUTION :
    - ▶ Par exemple, « top of nothing », ou couleur de 3 cartes avec honneur...
    - ▶ En tous état de cause, dans ce cas, la couleur d'entame n'était pas prometteuse.

#### **En conclusion,**

Voici ce à quoi doit ressembler votre feuille de prévisions (fiche d'enchères) à la rubrique « entames » :

- ENTAMES A SANS-ATOOUT : 4<sup>ème</sup> meilleure.
- Carte d'entame : xxx, xxxx, xxxxx, ARx, ARDx, ARVx, ARVxx, ARVI0x, ADVx, AVI09x, RDVx, RD109x (règle générale : le R pour débloquer), RDx (attention !), RDxx, RVI0x, RVI0xx, DVI0x, D109x, A1098, R1098, V109x, 1098x.

**Principe : Un seul système d'entame à SA : « la 4<sup>ème</sup> meilleure ! »**