CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME ET SIGNALISATION SUR L'ENTAME D'UN HONNEUR

Combien en existe-t-il de types? Quand doit-on entamer de la tête de séquence? Quels critères pour l'entame du Roi à Sans-Atout? Et surtout quelle attitude adopter sur l'entame: pair-impair ou appel-refus? Réponses détaillées dans cet article.

1. Choix de la carte d'entame

A. À Sans-Atout

1) L'entame d'un honneur

a) Définition d'une séquence d'honneurs L'entame d'un honneur autre que l'As (voir ci-dessous) promet une séquence d'honneurs. Si la couleur choisie est une couleur longue d'au moins quatre cartes, il faut trois honneurs ou deux honneurs accompagnés d'une carte intermédiaire proche, pas plus d'un rang d'écart, pour former une séquence.

DV9 forment une séquence, il ne manque qu'une carte intermédiaire, le 10.

DV8 ne forment pas une séquence, il manque deux cartes intermédiaires, le 10 et le 9.

Dans ces conditions, il existe trois types de séquences.

Une séquence parfaite est commandée par trois honneurs collés : ARD82, RDV64, DV10753, V1097. Cette dernière est assimilée à trois honneurs.

Une séquence imparfaite est composée de deux honneurs collés et d'une carte immédiatement inférieure à la troisième carte de la séquence : ARV87, RD10632, DV98, V10865.

Une séquence brisée est composée d'au moins deux honneurs collés et d'un honneur isolé supérieur à cette séquence : ADV93, V10852, RV109, A10975, R1098, D10976.

RÈGLE

Dans une couleur commandée par une séquence, entamez de la tête de la séquence, c'est-à-dire du plus fort des honneurs qui se suivent.

Ainsi, vous entamerez de la Dame avec **D**V108, **D**V962, A**D**V87.

b) L'entame de l'As

Elle ne promet que le Roi, elle ne rentre pas dans la définition d'une tête de séquence à Sans-Atout. La couleur entamée est en général de trois ou quatre cartes, très exceptionnellement cinq : dans ce cas, l'entame d'une petite carte (voir plus loin) lui sera préférée. Elle est considérée comme "une entame pour le partenaire". Dans ces conditions, il est logique que la signalisation sur l'entame de l'As soit appel-refus, appel avec la plus grosse carte la plus lisible sans sacrifice, refus avec la plus petite carte. Entamez de l'As avec AR5 et AR75. Entamez d'une petite carte, le 5, avec AR754.

	¥ 876	
♥ <u>A</u> R5		♥ V <u>10</u> 432
	♥ D9	

SUD	0	N	E
1SA	passe	3SA	

Ouest entame de l'As de Cœur, Est appelle du 10, plus lisible que le 4 et transmettant un message plus clair que le Valet qui montre une séquence commandée par Valet-10 et qui pourrait décourager Ouest de continuer la couleur. Le Valet est la carte à fournir avec Valet-10-9 quatrièmes.

c) L'entame du Roi

L'entame du Roi mérite un traitement particulier. Elle n'est pas nécessairement

la tête de la séquence. L'entame du Roi promet une couleur cinquième commandée par trois honneurs, avec un objectif prioritaire d'affranchissement de cette couleur, qui, pour être atteint, demande une signalisation spécifique. Les couleurs avec lesquelles il faut entamer du Roi:

 $A\underline{\mathbf{R}}D104$: l'entame du Roi n'est pas ici la tête de la séquence.

ARV97 : l'entame du Roi n'est pas ici la tête de la séquence.

RDV95.

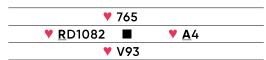
RD1083.

Signalisation sur l'entame du Roi à Sans-Atout

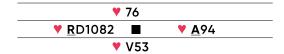
RÈGLE

Avec un honneur, le partenaire débloque cet honneur à la première levée, que ce soit l'As, la Dame ou le Valet.

Exemples:



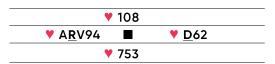
Il faut prendre le Roi de l'As, pour ne pas bloquer la couleur.



Prendre de l'As pour signaler que cette carte est dans votre camp. Si Ouest a entamé du Roi dans les conditions requises, jouer l'As sur le Roi ne peut pas coûter de levées. Si vous fournissez le 9 ou le 4, Ouest ne va pas rejouer de la couleur, l'As et le Valet sont dans la main du déclarant.

RÈGLE

La signalisation appel-refus n'existe pas sur l'entame du Roi.



Il faut fournir la Dame. Le partenaire peut encaisser sa couleur sans se poser de questions.



ENCHÈRES NIVEAU MAÎTRISE

À retenir

1 Il existe trois types de séquences : parfaite (par exemple, ARDxx), imparfaite (par exemple, ARVxx) et brisée (par exemple, ADVxx).

2. À Sans-Atout, sur l'entame de l'As, on appelle ou on refuse; sur l'entame du Roi, on débloque avec un honneur, sinon on indique sa parité.



À retenir

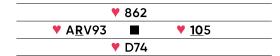
À Sans-Atout, dans une couleur de quatre cartes, l'entame du Roi d'une séquence commandée par Roi-Dame-Valet ou Roi-Dame-10 est autorisée uniquement si la quatrième carte est égale ou supérieure au 8 : avec RDV7 ou RD107, entamez donc de la Dame.

٧	63	
♥ <u>R</u> D1074		♥ <u>V</u> 92
Y	A85	

Il faut jouer le Valet, pour que le partenaire puisse continuer la couleur sans craindre le coup de Bath (laisserpasser du déclarant avec AV5). Si aucun honneur n'apparaît sur l'entame du Roi, cet ou ces honneurs sont dans la main du déclarant.

RÈGLE

Sans honneur, le partenaire signale son nombre de cartes en accord avec la convention pair-impair.



SUD	0	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	

Ouest entame du Roi et Est fournit le 10. Ouest sait que son partenaire n'a pas la Dame et qu'il possède exactement deux cartes. Sauf s'il détient toutes les reprises, il arrête de jouer la couleur et attend que son partenaire prenne la main pour capturer la Dame du déclarant.

4	862		
♠ A <u>R</u> V93		★ 107 <u>5</u>	
	D4		

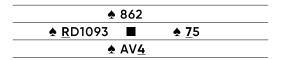
SUD	0	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	

Est fournit le 5, un nombre impair de cartes, trois cartes exactement ici. Ouest peut continuer de l'As, la Dame du déclarant va tomber.

•	862		
♠ <u>R</u> D1093		♠ 75 <u>4</u>	
<u> </u>	<u>A</u> V		

SUD	0	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	

Est fournit le 4, Sud prend de l'As. Ouest sait que le Valet est dans la main de Sud, mais aussi que ce Valet est maintenant sec puisque le 4 révèle la distribution complète de la couleur. S'il prend la main en premier, il pourra jouer sa Dame en toute tranquillité et encaisser sa couleur.



SUD	0	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	

Le Roi de Pique gagne la première levée, Est fournit le 7 de Pique lisible comme un nombre pair de cartes. Ouest arrête de jouer la couleur, Sud est connu avec AV4.

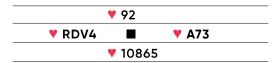
Remarque

Couleur de quatre cartes.

Dans une couleur de quatre cartes, l'entame du Roi d'une séquence commandée par Roi-Dame-Valet ou Roi-Dame-10 est autorisée uniquement si la quatrième carte est égale ou supérieure au 8 : <u>R</u>DV10, <u>R</u>DV9, <u>R</u>DV8, <u>R</u>D109, <u>R</u>D108.

Si la quatrième carte est inférieure au 8, il faut entamer de la Dame (voir cidessous) : R**D**V4, R**D**107.

Pour mieux comprendre pourquoi : si le joueur à l'entame choisit à tort d'entamer du Roi avec les teneurs cidessus, le déblocage de l'As dans le premier cas, de l'As ou du Valet dans le second, peut coûter une levée.



Sur l'entame du Roi, Est va prendre de l'As avec, pour conséquences, non seulement de ne plus réaliser que trois levées dans la couleur, mais aussi de donner une levée au déclarant. Sur l'entame préconisée de la Dame, Est appelle du 7 et Ouest essaie de bien interpréter cette carte!



Si Est débloque le Valet comme il se doit

sur l'entame du Roi, la défense ne pourra plus encaisser trois levées dans la couleur. Sur l'entame de la Dame, Est appelle du 7.

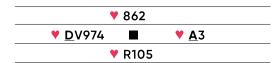
d) L'entame de la Dame

C'est le plus souvent l'entame naturelle de la tête de séquence dans une couleur d'au moins quatre cartes.

<u>D</u>V1085 : séquence parfaite.<u>D</u>V98 : séquence imparfaite.ADV95 : séquence brisée.

On peut également entamer de la Dame dans une couleur de quatre cartes, commandée par le Roi, en dehors des conditions de l'entame du Roi, ne supportant pas le déblocage de l'honneur complémentaire: RDV3, RD105, RD92. Ou encore choisie dans une couleur de trois cartes, faute de mieux, sans condition de former une séquence de trois honneurs: DV2, RD7.

La signalisation sur l'entame de la Dame est **appel-refus**. Il est parfois possible de débloquer l'honneur second, le Roi ou l'As, sans sacrifice.



Prendre la Dame de l'As pour en rejouer affranchit la couleur en un tour. Ne pas jouer l'As bloque la couleur, que Sud prenne ou laisse passer.

e) L'entame du Valet

Classique entame de tête de séquence dans les conditions requises.

<u>V</u>1097 : séquence parfaite. <u>V</u>10864 : séquence imparfaite. RV1086 : séquence brisée.

Bien sûr, sans les cartes intermédiaires, il faudra entamer d'une petite carte. Avec V10764, entamer du 6.

Ce peut être aussi une fausse entame dans une couleur de trois cartes, commandée par le Valet et le 10 : V104.

Signalisation sur l'entame du Valet à Sans-Atout

Parité ou déblocage sans honneur au mort.



Appel-refus ou déblocage si l'honneur du mort gagne la levée.

de cartes.



2) L'entame d'une petite carte

a) Le principe de la quatrième meilleure Dans une couleur d'au moins quatre cartes commandées par un ou plusieurs honneurs, sans former de séquence,

BeBRIDGE Nº935 SEPT./OCT. 2021 BRIDGE SCHOOL



À retenir

À Sans-Atout, avec cinq petites cartes plus ou moins équivalentes, entamez de la plus forte.

PERFECTIONNEZ VOTRE JEU AVEC NOS REPLAYS



Vous souhaitez approfondir vos connaissances facilement depuis chez vous ? Découvrez nos vidéos en replay, animées par des enseignants confirmés, Alain Lévy, Marc Kerlero, Olivier Giard...

- → Durée: 1h30-2h.
- → Thème : plus de cent-vingt sujets disponibles.
 - → Niveau : de l'initiation à la compétition.
- → Format : vidéo téléchargeable sur ordinateur, tablette ou téléphone portable.
 - → Tarif: 15 euros l'unité.

Retrouvez les replays sur notre site www.bridge-eshop.com, dans la rubrique conférences de bridge, replays conférences vidéos.



À retenir

À Sans-Atout, le 10 est un honneur quand il est accompagné par d'autres honneurs, il est considéré comme une petite carte sinon. Donc, avec 1098x entamez du 9. Exception : avec 1098xx, entamez du 10. l'entame est celle de la quatrième carte de la couleur : R106<u>4</u>3, AR7<u>3</u>2, V97<u>5</u>, DV8<u>4</u>, RD8<u>4</u>3, R98<u>7</u>2 (pas de séquence de petites cartes), AD985.

b) Dans une couleur de quatre cartes sans honneur

La couleur choisie n'a pas beaucoup d'avenir, le partenaire doit le savoir rapidement, pour faire la différence, par exemple, entre deux couleurs comme D1082 et 9872.

RÈGLE

Avec quatre petites cartes, entamez de la deuxième meilleure.

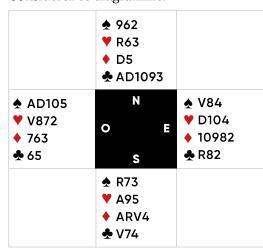
9742 : entamez du 7. Vous rejouerez ensuite le 2, la couleur est définie. Cette notion d'entame de la seconde dans une couleur sans honneur peut être agrandie pour suggérer qu'il y a une meilleure couleur que celle entamée, sans alors dénier un honneur.

OUEST	SUD	0	N	E
♠ AD105	1SA	passe	3SA	
♥ V872				
♦ 763				

L'entame du 8 de Cœur est un choix tactique qui peut empêcher Est, quand il prendra la main, de rejouer aveuglément Cœur et, convaincu qu'il n'y a aucun avenir dans cette couleur, de considérer une contre-attaque à Pique.

Considérez ce diagramme.

♣ 65



Difficile de ne pas rejouer Cœur si Ouest entame du 2 de Cœur. En revanche, sur l'entame du 8 de Cœur, Est va considérer de rejouer Pique, la contre-attaque du Valet de Pique voyant les deux partenaires se féliciter sans ostentation.

c) Dans une couleur de cinq cartes sans honneur

Entamez de la quatrième meilleure si c'est a priori la meilleure couleur à affranchir. Entamez de la seconde ou même de la plus forte, sinon. Pour différencier quatre cartes de cinq cartes, il est judicieux d'entamer de la plus forte carte avec cinq petites cartes plus ou moins équivalentes. Entamez du 8 avec <u>8</u>7532 et du 7 avec 8752.

d) Dans une couleur de trois cartes

Sans honneur

Entamez de la plus grosse : "top of nothing". Avec **9**74, entamez du 9, rejouez ou fournissez le 7 au second tour.

• Sous un honneur troisième
Entamez de la carte intermédiaire, du 8
avec R82. Il est très important de faire
comprendre à votre vis-à-vis que la couleur
entamée n'est pas une couleur longue, mais
plutôt une entame "pour le partenaire".
Vous ne devez pas entamer de la même
carte avec D72 et D972. Entamez du 7 avec
D72 et du 2 avec D972.

Un cas particulier : l'entame d'une couleur commandée par le 10.

Le 10 est un honneur quand il est accompagné par d'autres honneurs, mais doit être considéré comme une petite carte sinon. Cette définition entraîne des problèmes de choix de carte à entamer. Avec trois cartes : <u>10</u>74, entamez du 10, la plus forte avec trois petites cartes ! Avec quatre cartes :

10<u>7</u>64, entamez du 7, la seconde avec quatre petites cartes.

10862, vous devez conserver la fourchette 10-8, le 8 peut jouer un rôle, la signalisation ne doit jamais coûter de levée, entamez du 2. 10872, le risque de donner une levée est quasi nul, profitez-en pour donner un renseignement sur la faiblesse de votre couleur d'entame.

10**9**87, ce n'est pas une séquence d'honneurs, mais une séquence de petites cartes. Vous devez entamer du 9, la seconde avec quatre petites cartes (mieux vaut en discuter avant, les avis sur ce cas sont partagés). Avec cinq cartes équivalentes : **10**9854, entamez du 10, la plus forte.

À RETENIR

Avec un nombre impair de petites cartes sans honneur, trois ou cinq, entamez de la plus forte.

B. À la couleur

1) L'entame d'un honneur

Un principe simple : l'entame d'un honneur promet l'honneur immédiatement inférieur, indépendamment du nombre de cartes possédées dans la couleur.

ARV7, l'As. **R**D5, le Roi.

DV432, la Dame.

V1074, le Valet.

Une exception

L'entame du Roi avec As-Roi secs. L'As est rejoué à la deuxième levée, l'ambiguïté est levée (voir signalisation sur la carte d'entame).

À éviter

Contrairement à une idée reçue et propagée, je vous conseille d'éviter l'entame du Roi dans une couleur commandée par As-Roi pour signaler un singleton dans une autre couleur, singleton que vous n'allez pas toujours rejouer. Cette signalisation renseigne trop souvent le déclarant, même et surtout quand le singleton n'est pas rejoué. Regardez plutôt la mésaventure arrivée à une paire de bon niveau, fière de cette convention.

OUEST	SUD	0	N	E
◆ 95	1♠	passe	3♠	passe
7 108432	4♠			
♦ AR965				
. 7				

En accord avec son système, Ouest entame du Roi de Carreau et, quand Est fournit le 10, continue As de Carreau et Carreau coupé par son partenaire qui rejoue le Roi de Cœur. Renseignement pris sur les conventions d'entame, Sud comprend qu'Ouest a voulu suggérer un singleton en entamant du Roi de Carreau avec As-Roi, un singleton à Trèfle, bien sûr, et capture sans mal Dame-10 de Trèfle quatrièmes.

	♣ RD62♥ 75♦ V42♣ R654	
♠ 95♥ 108432♦ AR965♠ 7	N	♣ 103♥ RDV96♦ 107♣ D1082
	♠ AV874♥ A♦ D83♠ AV93	

2) L'entame d'une petite carte

Elle renseigne sur le nombre de cartes contenues dans la couleur entamée, en accord avec le **principe du pair-impair strict**. Comment ?

a) Avec un nombre impair de cartes, entamez toujours de la plus petite. C'est un renseignement strict de parité, sans relation avec la qualité de la couleur entamée.

9, le 9! D76, le 6. 876, le 6. R9832, le 2. 98532, le 2.

b) Avec un nombre pair de cartes Avec deux cartes : la plus forte. 32, le 3.

105, le 10.

V7, le Valet.

Avec quatre cartes : il sera possible de faire la différence entre l'entame dans une couleur sans honneur et celle d'une couleur commandée par un honneur (ou plus si non séquencés).

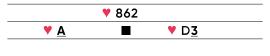
Couleur sans honneur : entamez de la seconde carte. Avec 9<u>8</u>76, le 8. Couleur avec honneur : entamez de la

troisième carte. Avec R876, le 7.

2. Signalisation sur l'entame d'un honneur

A. Entame de l'As

La signalisation prioritaire est la parité. Avec un nombre impair de cartes, la plus petite. Avec deux cartes, la plus forte, sauf avec la Dame seconde. Le jeu de la Dame sur l'entame de l'As signifie que le partenaire peut prendre la main à la seconde levée, soit par la coupe (la Dame est sèche), soit par le Valet (la Dame a signalé une séquence commandée par Dame-Valet).



Pas évident d'interpréter correctement ce 3, certes, mais fournir la Dame va définitivement tromper l'entameur qui risque de rejouer sous son Roi.





À retenir

1. À la couleur, entamez du Roi avec As-Roi secs mais évitez d'entamer du Roi avec As-Roi et un singleton annexe (cette convention ne fera le plus souvent qu'aider le déclarant).

2. À la couleur, sur l'entame de l'As, il ne faut pas fournir la Dame seconde et sur l'entame du Roi, il ne faut pas fournir le Valet second.



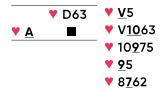
À retenir

1. À la couleur, sur l'entame de l'As, signalez votre parité sauf quand il y a trois petites cartes au mort (appel-refus) ou un singleton au mort (carte préférentielle).

2. À la couleur, sur l'entame de la Dame ou du Valet, appliquez strictement le pair-impair. Ainsi, sur l'entame de la Dame, avec le Roi troisième au mort, fournissez le 2 avec A92 et pas le 9.

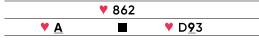


Avec quatre cartes, il faut toujours fournir la seconde, sauf avec Dame-Valet quatrièmes (la Dame).



Deux exceptions:

• Trois cartes au mort sans la Dame. L'appel-refus est prioritaire sur la parité.



Le 9 signale soit un doubleton, soit la Dame, la possibilité donc de prendre la main au troisième tour de la couleur.

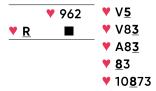
• Un singleton est vu ou connu à l'enchère par les deux joueurs. Signalisation préférentielle.



Le 9 signale une préférence pour la couleur la plus chère en dehors de l'atout, le 3 une préférence pour la couleur la moins chère.

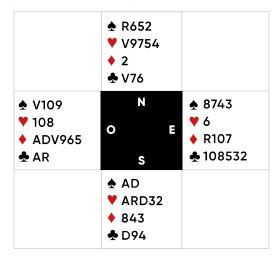
B. Entame du Roi

La signalisation prioritaire est la parité. Il ne faut pas fournir le Valet second, toujours en accord avec le sacro-saint principe: pas de signalisation au détriment d'une levée. La plus petite avec un nombre impair, la plus forte avec deux cartes, la seconde avec quatre cartes.



Remarque

Si l'entameur rejoue l'As, il signale As-Roi secs. Sur le Roi, vous avez signalé votre parité. Quand il rejoue l'As, l'ambiguïté est levée, la signalisation est préférentielle, la carte jouée signale une carte avec laquelle votre partenaire peut prendre la main pour vous faire couper.





Ouest entame du Roi de Trèfle, Est fournit le 2 en pair-impair. Ouest rejoue l'As, Est comprend le message et fournit le 3 de Trèfle, signalant un gros honneur à Carreau. Ouest rejoue sous son As de Carreau, Est prend du Roi et donne la coupe à Trèfle à son partenaire, du grand art.

C. Entame de la Dame ou du Valet La signalisation est le pair-impair strict.

