

ENTAMES - Introduction

Mon expérience de l'enseignement du bridge m'a appris deux choses :

- 1) Sur 10 contrats demandés et réalisés par le déclarant, 8 ne sont gagnés que grâce à un mauvais flanc.
- 2) Sur les 8, 4 sont « refileés » à cause d'une mauvaise entame.

L'objectif de la défense est

- * en priorité, de faire chuter le contrat annoncé par les adversaires, surtout en « match par quatre »
- * au moins, surtout en « tournoi par paires », de limiter le plus possible le nombre de levées réalisées par le déclarant.

Il s'agit donc de

- réaliser des levées de longueur (à Sans-Atout)
- affranchir des levées d'honneurs
- réaliser des coupes (à l'atout)
- dans tous les cas, éviter d'aider le déclarant dans le maniement des couleurs (jeux d'honneurs, impasses, coupes, ...).

Exemple 1 : dans la situation suivante : Nord (le mort) : ♥ R V 3

.....
Sud (le déclarant) : ♥ A 10 2

Si le déclarant doit jouer les Cœurs lui-même, il doit deviner dans quel sens il doit faire l'impasse à la Dame pour réaliser 3 levées ; si c'est Ouest (ou Est) qui attaque la couleur, le déclarant n'a plus de problème !

Exemple 2 : il en est de même dans la situation suivante :

Nord (le mort) : ♠ D 4 2

.....
Sud (le déclarant) : ♠ V 5 3

Si le déclarant doit jouer les Piques lui-même, il ne fera une levée que si l'As et le Roi sont dans la même main ; si c'est Ouest (ou Est) qui attaque la couleur, le déclarant est assuré de faire une levée.

Les remarques concernant ces deux situations ne sont d'ailleurs pas seulement valables à l'entame, mais aussi dans le cours du jeu.

Nous allons essayer de découvrir quelques grands principes qui peuvent aider à entamer « le moins mal possible ». En effet, l'entame est l'action la plus délicate qu'ait à accomplir la défense parce qu'elle est faite fréquemment « à l'aveugle » ; et pourtant, bien souvent, c'est de cette action que dépend le sort de la donne !!

Nous ne prétendons pas vous donner un remède infallible, mais vous aider à éviter des fautes d'entame grossières.

Commençons par quelques mots sur la procédure de l'entame.

- 1) Lorsque les enchères sont terminées, ne ramassez pas les cartons d'enchères tant que l'entame n'est pas dévoilée. L'entameur a besoin de voir la séquence d'enchères pour guider son choix.
- 2) Avant d'entamer, le joueur à gauche du déclarant (**et lui seul**) a le droit de demander des explications à ses adversaires sur leurs enchères (alertées ou non).
- 3) Lorsqu'il a fait son choix, l'entameur pose sa carte sur la table **FACE CACHÉE** ; s'il s'est trompé (ce n'était pas à lui d'entamer), il peut reprendre sa carte sans pénalité.
À défaut du respect de cette procédure, le camp de l'entameur peut être pénalisé en cas d'erreur : interdiction pour le partenaire d'entamer la même couleur, carte pénalisée, ...
- 4) Son partenaire a alors le droit de demander, à son tour (et seulement alors), des explications sur les enchères du camp du déclarant.
- 5) S'il n'a rien à demander, ou une fois les explications obtenues, Il donne alors le feu vert pour retourner la carte d'entame et le mort peut étaler son jeu.

Et maintenant, quelques mises au point nécessaires qui préciseront (ou contrediront) des convictions solidement ancrées.

- 1) On n'entame pas de la même façon dans les contrats à Sans Atout et à l'atout, car les objectifs ne sont pas les mêmes.

- a) Une séquence, à **Sans Atout**, est formée, à priori de TROIS grosses cartes (honneurs) qui se suivent, dans une couleur au moins 4^{ème} : l'objectif est alors d'affranchir des levées d'honneurs ET DE LONGUEUR.

À **l'atout**, on n'espère affranchir qu'une ou deux levées d'honneurs : deux honneurs qui se suivent constituent alors une séquence.

- b) Le principe de base de l'entame à **l'atout** est le **PAIR-IMPAIR** (en dehors de l'entame « tête de séquence »).

À **Sans Atout**, le système de base est celui de la « **4^{ème} meilleure** » (exceptions : la couleur du partenaire et les chelems).

- c) Ce qu'on appelle « 4^{ème} meilleure » est un SYSTÈME global : cela ne signifie pas qu'on choisit pour entamer la couleur la plus longue (au moins 4^{ème}) et qu'on entame automatiquement la 4^{ème} (en partant du haut). Cela, c'est de la caricature !!

Exemples : avec

| | | | |
|---|---|---|---|
| R | D | V | 9 |
|---|---|---|---|

 on entame du Roi

Avec

| | | | |
|---|---|----|---|
| R | V | 10 | 9 |
|---|---|----|---|

 on entame du Valet

avec

| | | | |
|---|---|---|---|
| R | V | 9 | 3 |
|---|---|---|---|

 on entame du 3 mais

avec

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 6 | 3 |
|---|---|---|---|

 on entame du 7

avec

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 6 | 4 | 2 |
|---|---|---|---|---|

 on entame du 7 ou du 4 (selon le contexte)

- d) On peut entamer sous un As à Sans Atout (même si ce n'est pas très recommandé) ; on ne le fait **JAMAIS** à l'atout !

- 2) Autre grand principe : le choix de l'entame commence par le choix de la couleur d'entame qui est le fruit d'une réflexion. Ensuite, le choix de la carte est codifié en fonction de la composition de la couleur.

- 3) Il existe d'autres sentences qui ont la vie dure :

- entamer la plus forte dans la couleur du partenaire ...

- entamer d'un As contre un chelem ...
- on n'entame pas sous un Roi ...
- « on m'a dit que ... » ...

4) La seule démarche à respecter, c'est de **réfléchir** après avoir fait la synthèse des informations recueillies jusqu'alors.