

# ENTAME À SANS-ATOUT

## Généralités

Trois situations peuvent se présenter suivant que le contrat est

- une partielle (1SA ou 2SA) : votre camp dispose d'une force allant de 10H à 22H
- une manche (3SA) : vous n'avez en général que 16H au maximum
- un chelem (6SA ou 7SA) : vous ne disposez que de 8H au maximum.

- 1) **Contre un chelem**, l'objectif est surtout de ne pas fournir au déclarant sa 12<sup>ème</sup> ou sa 13<sup>ème</sup> levée. Il faut donc faire l'entame la plus neutre possible : pas sous un honneur, et en pair-impair pour renseigner le partenaire sur les répartitions ; chaque joueur de flanc aura à défausser et il lui faudra garder un nombre de cartes suffisant dans les couleurs invisibles du déclarant.

Exemple : si les Carreaux sont répartis de la façon suivante :

|         |                      |           |                  |
|---------|----------------------|-----------|------------------|
|         | Nord (le mort) :     | ♦ 8 7 2   |                  |
| Ouest : | ♦ 9 3                |           | Est : ♦ V 10 6 5 |
|         | Sud (le déclarant) : | ♦ A R D 4 |                  |

Sud ne peut, à priori, réaliser que 3 levées à Carreau, mais si Est défausse le ♦5, il libère le 4 de Sud ! Les répartitions des autres couleurs doit lui permettre de savoir que Sud a 4 cartes à Carreau.

- 2) **Contre une manche**, faire chuter implique l'affranchissement de levées d'honneur ou de longueur. La priorité est donc de chercher, dans son jeu (avec des reprises de main) (donc « du jeu » en dehors de la couleur d'entame, ou dans celui du partenaire (lorsqu'on est faible), une couleur assez longue et solide pour trouver ces levées.

Il s'agit donc de choisir une couleur 5<sup>ème</sup> dans son jeu ou supposée 5<sup>ème</sup> chez le partenaire.

À défaut, une couleur 4<sup>ème</sup> peut suffire ; s'il y a le choix entre deux couleurs 4<sup>ème</sup>, il faudra choisir

- de préférence une majeure (à moins qu'elle n'ait été annoncée par le camp du déclarant) plutôt qu'une mineure
- celle qui contient l'honneur de plus **petit** rang (l'autre couleur servira de reprise de main) ; exemple, il vaut mieux entamer dans D 10 8 5 que dans R 7 4 2.

La carte d'entame obéit aux règles de la « 4<sup>ème</sup> meilleure ».

- 3) **Contre une partielle**, les mêmes règles s'appliquent, mais il ne faut pas perdre de vue que l'urgence est moins grande, car la répartition des forces fait que notre camp reprendra la main tôt ou tard et pourra éventuellement « rectifier le tir » en cas d'entame dans une couleur sans avenir.

## Et maintenant, il faut choisir !

Ce choix doit être fait en deux temps :

- D'abord la couleur, en tenant compte des informations déjà reçues et, bien sûr du jeu de l'entameur : c'est la décision la plus délicate à prendre car prise en partie « à l'aveugle » !

- Ensuite la carte d'entame, qui elle, est technique : elle est imposée par des **règles** qui ont pour objectif d'informer le partenaire sur la constitution de la couleur.

Le choix de la couleur peut être guidé par

- \* les enchères du partenaire
- \* les enchères du camp du déclarant
- \* le jeu de l'entameur
- \* la nature du contrat.

### Les enchères du partenaire

Le partenaire a trois façons d'orienter l'entame :

- \* **Faire une enchère libre** : ouverture ou intervention.
  - Ouvrir en première ou deuxième position, ce qui promet « du jeu », mais, attention, cela ne promet pas une « belle » couleur d'ouverture, surtout s'il s'agit d'une mineure.
  - Intervenir avec un jeu faible pour signaler « au passage » une couleur intéressante. Sur une ouverture en Est de 1♦, Sud peut intervenir à 1♠ avec A-R-V-9-3 et seulement 8H.
  - Ouvrir faible en troisième position avec une majeure avec laquelle il serait intervenu (voir ci-dessus). Cette démarche est souvent payante (ouvrir avec 8 à 10H) à condition de maîtriser une enchère « coup de frein » (Drury).

- \* **Contre une enchère artificielle.**

Le contre d'une enchère artificielle faite par le camp « en attaque » indique une force dans cette couleur : c'est une indication d'entame.

Exemples :

|     |   |    |   |     |   |    |   |     |     |     |     |
|-----|---|----|---|-----|---|----|---|-----|-----|-----|-----|
| S   | O | N  | E | S   | O | N  | E | S   | O   | N   | E   |
| 1SA | - | 2♣ | x | 1SA | - | 2♥ | x | ... | ... | ... | ... |
|     |   |    |   |     |   |    |   | 4SA | -   | 5♦  | x   |

Dans tous les cas, l'entame dans la couleur du partenaire se fait en pair-impair (voir ci-joint).

Remarque : « Entamer dans la couleur du partenaire » n'a de sens que si cette couleur a été annoncée librement. Il convient donc d'être circonspect pour entamer dans une couleur annoncée en réponse « 1 sur 1 » ou en réponse à un contre d'appel au palier minimum.

### Les enchères du camp du déclarant

Il faut éviter d'entamer dans des couleurs annoncées par l'adversaire. Si aucune couleur n'a été annoncée, donner la préférence à une entame dans une majeure.

Mais une situation peut être très alarmante : si le camp du déclarant a annoncé une couleur longue, génératrice de levées, susceptible d'être déjà totalement maîtresse, ou susceptible d'être rapidement affranchie. Il y a alors urgence à essayer de réaliser des levées dans des couleurs dont la teneur en honneurs peut laisser espérer des levées rapides. Il faudra alors prendre le risque d'entamer sous un honneur, voir sous une fourchette : RV5<sup>2</sup> ou même AV9<sup>6</sup>.

### Le jeu de l'entameur

Les enchères ont précisé les forces respectives des deux mains de la défense.

La recherche de levées de longueur incite à entamer

- dans sa longue si l'entameur a des reprises de main
- pour le partenaire si c'est lui qui a le plus de jeu.

### Choix de la carte d'entame

À Sans Atout, on entamera en respectant les priorités suivantes :

- \* la couleur annoncée par le partenaire (en pair-impair)
  - \* une tête de séquence dans une couleur d'au moins 4 cartes ; il peut s'agir d'une
    - séquence pure :  $\boxed{R} D V x x$      $\boxed{D} V 10 x x$      $\boxed{V} 10 9 x x$      $\boxed{10} 9 8 x x$
    - séquence incomplète :  $\boxed{R} D 10 9 x$      $\boxed{D} V 9 x x$      $\boxed{V} 10 8 x x$      $\boxed{10} 9 7 x x$
    - séquence brisée (groupement de deux honneurs auquel s'ajoute un honneur supérieur)  
 $A \boxed{D} V 9 x$      $A \boxed{V} 10 9 x$      $A \boxed{10} 9 8 x$      $R \boxed{V} 10 9 x$      $R \boxed{10} 9 8 x$      $D \boxed{10} 9 8 x$
- NB : La plus petite séquence est celle commandée par le 10 ; les petites cartes ne forment pas de « séquence ».
- \* une couleur
    - cinquième (ou plus !) en priorité
      - si elle est commandée par un honneur, on choisit la 4<sup>ème</sup> carte (dans l'ordre descendant)
      - si elle ne contient pas d'honneur, on choisit la 2<sup>ème</sup> carte :  $9 \boxed{8} 7 5 2$  si on ne possède pas de reprise de main
      - la 4<sup>ème</sup> carte :  $9 8 7 \boxed{5} 2$  si on possède des reprises de main
    - quatrième
      - si elle est commandée par un honneur, on choisit la 4<sup>ème</sup> carte (dans l'ordre descendant)
      - si elle ne contient pas d'honneur, on choisit la 2<sup>ème</sup> carte :  $9 \boxed{8} 7 2$
    - troisième
      - si elle contient un honneur, on choisit la carte du milieu :  $R \boxed{7} 2$
      - si elle ne contient pas d'honneur, on choisit la plus forte (« top of nothing ») :  $\boxed{9} 7 2$
  - \* cas particulier : l'entame du Roi (voir ci-dessous)
  - \* entame de la Dame ou de l'As : le partenaire appelle ou refuse selon qu'il détient un honneur complémentaire ou non (l'entame de la Dame promet le Roi ou le Valet ; l'entame de l'As promet le Roi).

### L'entame du Roi à Sans Atout

Cette entame est particulière : elle nécessite une couleur le plus souvent cinquième, commandée par au moins deux gros honneurs et un petit ; c'est-à-dire :

$A \boxed{R} V x x$      $\boxed{R} D V x x$      $\boxed{R} D 10 x x$

On admet aussi des couleurs quatrièmes :

$A \boxed{R} V 10$      $A \boxed{R} D 10$      $\boxed{R} D V 9$      $\boxed{R} D V 10$      $\boxed{R} D 10 9$

Sur cette entame, le partenaire, s'il possède un des honneurs manquants, doit le débloquent, pour avertir l'entameur qu'il peut poursuivre son affranchissement. Pourquoi ?

Parce que le déclarant, en possession de A V x, peut laisser passer l'entame (coup de Bath) : continuer la couleur amènerait à faire cadeau d'une levée au déclarant !

S'il ne possède aucun honneur complémentaire, le partenaire indique impérativement le nombre de cartes qu'il possède dans la couleur (pair-impair).

Conséquence : Si l'entameur décide de choisir une couleur moins solide, il doit sélectionner une autre carte :

$\boxed{A}$  R x x      A R x  $\boxed{x}$  x      R  $\boxed{D}$  x x      R  $\boxed{D}$  10 x      R  $\boxed{D}$  9  $\boxed{8}$  x      R  $\boxed{D}$  x

Bien entendu, dans la configuration suivante :

mort : V x x

entame : R

A x x

il n'est pas question de prendre le Roi de l'As !

L'entameur a R D 10 x x et fournir l'As libérerait le Valet !

***L'application des règles ne doit pas faire oublier le « bon sens » !!***

### Lecture de la carte d'entame

*Une fois l'entame découverte, le mort étalé, prenez le temps d'analyser cette entame et de faire le point de la situation. Votre (excellent) partenaire a beaucoup réfléchi avant d'entamer. Sa carte est porteuse d'un message ; de le décevez pas et faites un effort pour la décoder et l'intégrer au contexte.*

*Réfléchissez à la carte que vous allez jouer. Quel message attend votre partenaire ? Quel message voulez vous transmettre ? Et, lorsque tout le monde a joué sur cette première levée, ne retournez pas votre carte tant que vous n'avez pas fait le point : qu'a joué le déclarant et quel peut être notre plan de défense ?*