

Quelques conseils pour BIEN ENTAMER dans un contrat à la couleur

I. Le choix de la couleur d'entame

- A. La séquence adverse ne vous a pas appris grand chose***
- B. Votre partenaire est intervenu par une couleur***
- C. Vous supposez un plan de coupe***
- D. Vous prévoyez un plan de défausse du déclarant***

II. Le choix de la carte d'entame

- 1. Tête de séquence***
- 2. Le «Pair-Impair» et ses règles***

I. LE CHOIX DE LA COULEUR D'ENTAME

Il résulte de deux paramètres :

1. L'analyse de la séquence d'enchères
2. La valeur de votre propre main dans ce contexte

Principe permanent que vous devrez avoir en tête :

FAUT-IL ENTAMER NEUTRE OU OFFENSIF ?

A. LA SÉQUENCE NE VOUS A PAS APPRIS GRAND-CHOSE

Adoptez une attitude **NEUTRE** tout en essayant de fabriquer des levées, admirez ce langage diplomatique !

Dans cette optique, il faudra entamer :

- Soit un singleton pour valoriser vos atouts.
- Soit une couleur comportant une séquence d'honneurs (affranchissement d'honneurs).
- Soit une couleur longue sans honneur (entame neutre).

Il vous faudra éviter :

- L'entame dans des fourchettes.
- L'entame dans les couleurs de l'adversaire.
- L'entame sous des honneurs surtout s'ils sont gros (As : interdit, Roi : déconseillé).

B. VOTRE PARTENAIRE EST INTERVENU PAR UNE COULEUR

En l'absence d'une très belle couleur ou d'un singleton, vous devez **PRIVILEGIER L'ENTAME DANS LA COULEUR DU PARTENAIRE**.

C. VOUS SUPPOSEZ UN PLAN DE COUPE

L'entame atout s'impose sauf si vous détenez :

- Des honneurs courts (Rx) (Dxx).
- Un singleton d'atout (pour protéger les atouts du partenaire).

D. VOUS PRÉVOYEZ UN PLAN DE DÉFAUSSE DU DÉCLARANT

Lorsque le déclarant possède une couleur longue, facilement affranchissable, il faut **ENTAMER DE FAÇON AGRESSIVE**. Ce qui signifie :

- SOUS DES GROS HONNEURS (sauf l'As) de votre couleur.
- Ceci avec l'espoir de trouver un complément chez le partenaire.

II. LE CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME

1. LA TÊTE DE SÉQUENCE

Règle Contre un contrat à la couleur :

UNE SEQUENCE EST COMPOSEE DE 2 HONNEURS (SEULEMENT) QUI SE SUIVENT.

À ce titre, **la meilleure entame est celle de l'AS** (pour voir le mort) **si vous possédez bien entendu le Roi**; ainsi vous pourrez poursuivre au mieux de vos intérêts.

2. LE PAIR-IMPAIR

Il s'impose quand vous n'avez pas de tête de séquence.

Voici les règles

Vous le
saviez
déjà !

- Avec un **nombre impair** de cartes, il faut entamer de **la plus petite** des cartes (La règle du petit = un honneur est absurde).
- Avec **deux cartes**, entamez de **la plus grosse**.

- Avec 4 cartes (voire 6) :
 - ◇ Sans honneur choisissez la 2^{ème} meilleure 9 7 4 2
 - ◇ Avec un honneur, la 3^{ème} meilleure D 8 5 2

Luc HIRCHWALD

QUIZ (1)

**pour BIEN ENTAMER dans
un contrat à la couleur**

QUIZ

Quest 1

♠	1092
♥	RD85
♦	3
♣	V9752

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	Fin		

3 de ♦ :

L'entame du singleton est obligatoire malgré la présence de R D de ♥.
En outre, comme vous avez peu de jeu, votre partenaire devrait en avoir, donc, il aura des reprises pour vous faire couper.

Quest 2

♠	D84
♥	8
♦	V9742
♣	V1097

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	Fin		

8 de ♥ :

Rebelote ! **L'entame du singleton est obligatoire** malgré la présence de votre Dame 3^{ème} et d'une tête de séquence à ♣ sécurisante.

Quest 3

♠	R82
♥	AV752
♦	RDV4
♣	7

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	Fin		

Roi de ♦ :

Pas de chance, cette règle comporte **2 exceptions !**

Voici la 1^{ère} :

- Vous avez tout le jeu. Votre partenaire n'a pas de reprises pour vous faire couper, alors attaquez soigneusement du Roi de ♦.

Quest 4

♠	R1084
♥	RD1052
♦	4
♣	D104

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	Fin		

Roi de ♥ :

Voici la 2^{ème} exception :

Vos atouts sont très solides !

Alors essayez plutôt un **flanc de raccourcissement** en entamant le Roi de ♥.

Quest 5

♠	A74
♥	D1063
♦	95
♣	D1043

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	Fin		

9 de ♦ :

Qu'a l'adversaire ?

- Une main forte en points d'honneur ?
- Une main très distribuée (5-5 , 6-5) ?

Vous n'en savez rien, alors entamez votre doubleton, plus prometteur et peu compromettant.

Quest 6

♠	653
♥	R1042
♦	D953
♣	82

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♥	-	4♠	Fin

8 de ♣ :

N'écoutez pas l'adage parfois colporté :

« Entame doubleton, entame de ... couillon ».

L'adversaire a nommé 2 couleurs, quoi de plus logique donc que l'entame du 8 de ♣ ?

Quest 7

♠	DV73
♥	765
♦	94
♣	A1052

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
4♥	Fin		

Dame de ♠ :

Ne mettez pas l'entame d'un doubleton à toutes les sauces.

Ici vous devez privilégier l'entame de la Dame de ♠ qui constitue, dans un contrat à la couleur, **une tête de séquence, (2 cartes suffisent)**.

Ouest 8	
♠	D84
♥	962
♦	R1085
♣	A93

S	O	N	E
1♥	-	2♥	Fin

6 de ♥ :

(Pair-impair inversé à l'atout)

Voilà une question permanente à vous poser :

NEUTRE ou AGRESSIF?

La réponse : NEUTRE

- ♣ serait une pure folie (un As nu)
- ♦ ou ♠ aléatoires.

Alors, entame atout. Pour ne rien compromettre et parfois, éviter des coupes du côté court au mort.

Ouest 9	
♠	753
♥	AV108
♦	R952
♣	102

S	O	N	E
		1♥	-
1♠	-	2♥	-
3♣	-	3♠	-
4♠	Fin		

5 de ♠ :

Quelle est la raison principale de votre entame atout ?

- Vous tenez solidement les ♥, couleur 6^{ème} du mort.
- En outre, ♦ serait trop agressif.
- ♣ faciliterait la vie du déclarant en maniant pour lui sa 2^{ème} couleur.

Ouest 10	
♠	104
♥	R964
♦	D1087
♣	A82

S	O	N	E
		1♣	-
1♠	-	2♠	Fin

8 de ♦ :

Procédez par élimination :

- ♥ et ♣ sont trop agressifs.
- Atout, trop dangereux avec votre 10.

Voici une disposition possible des atouts qui coûterait une levée

AV95
104 [] D82
R763

- Alors ♦ sera bon, à chaque fois qu'Est détiendra au moins un modeste Valet.

Ouest 11	
♠	R104
♥	D74
♦	V953
♣	A105

S	O	N	E
1♠	-	2♠	Fin

5 de ♦ :

- ♣ **interdit**, (l'As tout nu).
- Atout interdit** avec le Roi ou l'As accompagné du 10 qui coûtera souvent une levée, imaginons :

986
R104 [] V5
AD732

- Alors, que reste-t-il ? ♥ ou ♦ ?
- **Entamez dans la couleur la plus longue comportant l'honneur le plus bas.** Aussi ♦ s'impose.

Ouest 12	
♠	D103
♥	D52
♦	V9852
♣	R4

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♥	-	3♥	-
4♥	Fin		

2 de ♦ :

Éliminez !

- ♠ et ♥ sont intérêt.
- ♣ = Poker !
- Alors sobrement le 2 de ♦ en pair-impair.

Quest 13	
♠	8653
♥	62
♦	10984
♣	RV2

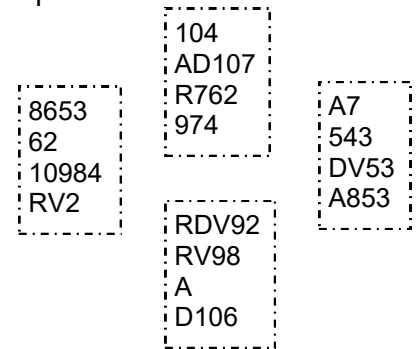
S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♥	-	3♥	-
4♥	Fin		

2 de ♣ :

Les ♠ vont-ils s'affranchir facilement ? OUI :

- À cause de vos 4 cartes inexistantes.
- Alors **il faut entamer de manière offensive**.

Voici un diagramme possible :



Vous avez entamé ♦ ? Sud se débarrassera d'1 ♣ perdant sur le Roi de ♦, ne concédant que 2 ♣ + 1 ♠.

Quest 14	
♠	64
♥	A1065
♦	R953
♣	1053

S	O	N	E
		1♣	-
1♠	-	3♣	-
4♠	Fin		

5 de ♦ :

OFFENSIF ou NEUTRE ?

Le mort a 6 belles cartes à ♣ qui vont fournir des défausses. Alors il faut entamer **OFFENSIF** avant qu'il ne soit trop tard.

Vous choisissez ♥ ?

- Entamer l'As blanc est souvent mauvais.
- Entamer sous l'As est interdit.

Alors il ne vous reste que le 5 de ♦ en pair-impair.

Quest 15	
♠	V4
♥	D863
♦	A102
♣	V962

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	Fin		

6 de ♣ :

La règle : Entamer **NEUTRE** quand les adversaires ont ouvert d'1SA.

- **Atout ?** Interdit avec un honneur 2nd.
- **♥ ou ♣ ?** Dans la couleur comportant le plus petit honneur. Aussi le 6 de ♣ s'impose.

Quest 16	
♠	D82
♥	D1096
♦	D5
♣	R743

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
3♣	-	3♠	Fin

10 de ♥ :

♣, ♠, ♦ sont inenvisageables

Alors ♥ s'impose, quelle carte ?

- **Le 10** qui constitue une tête de séquence
- **Le 10** peut provenir de
 - ◇ 10 - 9 - x (x)
 - ◇ D - 10 - 9 - x séquence brisée
 - ◇ R - 10 - 9 - x séquence brisée
 - ◇ **JAMAIS As - 10 - 9** (on n'entame pas sous l'As).

Quest 17	
♠	R42
♥	V976
♦	852
♣	D62

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-
4♠	Fin		

2 de ♦ :

NEUTRE ou OFFENSIF?

NEUTRE s'impose.

- Alors le 2 de ♦ en pair-impair.
- Pas question de petit prometteur à l'entame dans un contrat à la couleur.

Quest 18	
♠	A65
♥	V72
♦	R52
♣	9743

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	4♥	Fin

7 de ♣ :

Hors de question d'entamer sous un honneur.

Aussi l'entame ♣, **NEUTRE** s'impose.

Mais quelle carte ?

La 2^{ème} meilleure d'une séquence de 4 cartes quand vous n'avez pas d'honneur.

Remarque : Pour une fois, on entamerait la même carte à SA.

Quest 19	
♠	A52
♥	D6
♦	D742
♣	R843

S	O	N	E
1♥		1♠	-
2♣	-	4♥	Fin

4 de ♦ :

Le choix de la couleur s'impose, les 3 autres ayant été nommées. **Mais quelle carte ?**

La 3^{ème} meilleure d'une séquence de 4 cartes lorsque vous détenez un honneur (qui ne peut pas être l'As).

Quest 20	
♠	65
♥	RD105
♦	RV104
♣	AD4

S	O	N	E
	1SA	2♣ *	-
2♠	Fin		

2♣ *= Appel aux majeures

5 de ♠ :

Entame évidente, visant à empêcher le déclarant de couper vos beaux ♥ de la main courte.

Quest 21	
♠	AV98
♥	85
♦	RD832
♣	D6

S	O	N	E
	1♦	-	2♦
2♥	-	-	3♦
-	-	3♥	X

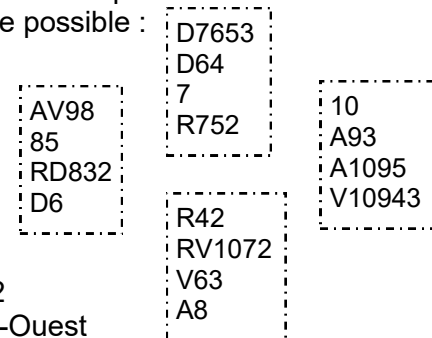
Personne vulnérable
Tournoi par paires

5 de ♥ :

Le contre d'Est signifie :

1. Nous sommes majoritaires en points d'honneur.
2. Ils nous ont « volé » notre contrat.
3. Le contre est punitif (l'As 3^{ème} le plus souvent).
4. Alors l'entame atout s'impose.

Voici un diagramme possible :



Résultats : moins 2

Donc 300 pour Est-Ouest

Vous avez réalisé : 3 ♦ + 1 ♥ + 2 ♠

Remarque :

- Vous marquez 110 voire 130 à 3♦.
- À 3♥ non contrés, vous récolterez 50 ou 100 (selon l'entame)... et un zéro !

Ouest 22	
♠	D64
♥	AD83
♦	864
♣	852

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♦	-	3♦	-
3♥	-	4♦	-
5♦	Fin		

As de ♥ : **NE SOYEZ PAS SOURDS !**

Sud a tenté de jouer 3 SA en interrogeant le partenaire sur sa tenue à ♥. Nord a répondu négativement et il n'y a eu aucune tentative de chelem.

L'arrêt ♥ leur fait défaut. Alors encaissez vos levées en entamant l'As de ♥ et continuez ♥.

Ouest 23	
♠	43
♥	V87652
♦	DV
♣	A104

S	O	N	E
1SA	-	4♦*	-
4♠	Fin		

2♦*= Bicolore, les majeures

2 de ♥ :

Votre partenaire est **chicane** ♥, alors faites-le couper. **Quelle carte choisir ?**

Le **2**, **préférentiel** pour lui signifier que vous avez l'**As** ou le **Roi** ou la **chicane** dans la couleur la **moins chère, donc** ♣, hormis l'atout.

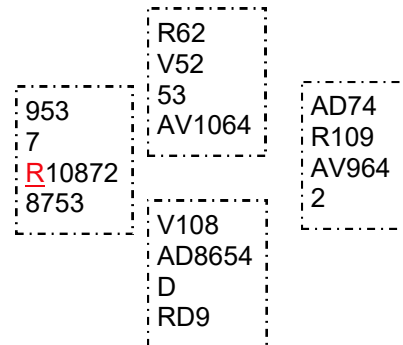
Ouest 24	
♠	953
♥	7
♦	R10872
♣	8753

S	O	N	E
			1♦
1♥	3♦	3♥	4♦
4♥	Fin		

Roi de ♦ : **UNE ENTAME POUR EXPERTS !**

Le but : Tenter de garder la main en vue d'une **contre-attaque plus attrayante.**

Consultez le diagramme :



Après l'entame du Roi de ♦, le **partenaire a fourni le Valet, préférentiel pour les** ♠; la contre-attaque ♠ vous assure 4 levées.

- Si vous aviez entamé le 2 de ♦, le déclarant aurait gagné son contrat, les ♠ perdants partant sur les ♣ du mort.

Ouest 25	
♠	973
♥	86
♦	V10842
♣	A63

S	O	N	E
1♠	-	2♥	-
2SA	-	3♠	-
4♣	-	4SA	-
5♥	-	6♠	Fin

Valet de ♦ :

Les As sont faits pour prendre des honneurs !

Alors, bien qu'ils jouent un chelem, n'entamez pas votre As tout nu et attaquez sobrement : **votre tête de séquence à** ♦.

Quest 26	
♠	V1096
♥	103
♦	AV64
♣	V96

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
3♠	-	4SA	-
5♥	-	6♠	Fin

As de ♦ :

La règle, comme toujours, comporte des **exceptions**, en voilà une :

- Vous avez une levée d'atout sûre.
- Alors entamez votre As isolé et attendez la chute, mais n'y revenez pas !

Quest 27	
♠	RDV2
♥	AV74
♦	3
♣	DV63

N-S : Vulnérables

S	O	N	E
1♦	X	Fin	

3 de ♦ :

En passant sur le contre d'appel, Nord a montré

- 5 beaux atouts.
- Une dizaine de points.

Voici les 4 jeux :

RDV2	10653	84
AV72	108543	D9
3	105	RDV98
DV63	102	A975
	A97	
	R6	
	A7642	
	R84	

Grâce à votre entame atout, Sud ne devrait réaliser que 4 levées et décaisser 800 car il ne fera aucun de ses 4 petits atouts.

Quest 28	
♠	AD1093
♥	84
♦	V952
♣	73

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♦	Fin		

2 de ♦ :

Que savez-vous ?

1. Le mort est court à ♠ (0-1 carte).
2. Le mort préfère jouer les ♦ aux ♠ (peut-être n'a-t-il que 3 cartes seulement).
3. Le mort a peu de jeu.
4. Vous tenez solidement les ♠.

Alors une entame atout s'impose, pour éviter les coupes du côté court : ♦ **même sous le Valet 4^{ème}** !

Quest 29	
♠	8643
♥	AD2
♦	1074
♣	D74

S	O	N	E
1♠	-	1SA	-
2♦	Fin		

4 de ♣ :

Par rapport à la donne précédente où la séquence est identique, **seul le 4^{ème} point diffère, celui-ci va tout changer** :

Vous **n'avez pas d'opposition** à ♠.

Alors, vous allez entamer **agressif** en déposant le 4 de ♣ sur la table.

Ouest 30	
♠	V102
♥	A10543
♦	D5
♣	R97

S	O	N	E
1♠	-	3♠*	Fin

3♠* = 11-12 DH, 4 atouts

2 de ♠ :

- ♥ ? Impossible, vous connaissez désormais la chanson !
- ♦ et ♣ ? Trop agressifs.
- **Alors ... il ne reste que ♠.**

Mais quelle carte ?

Le 2, au cas où le partenaire **aurait un honneur sec**, (Le Roi ou la Dame).

Ouest 31	
♠	742
♥	----
♦	AR8764
♣	D954

N-S : Vulnérables

S	O	N	E
1♠	2♦	4♦*	5♦
6♠	Fin		

4♦* = Splinter

- 4 atouts.
- Singleton ou chicane ♦.
- Environ 9-10 H.

8 de ♦ :

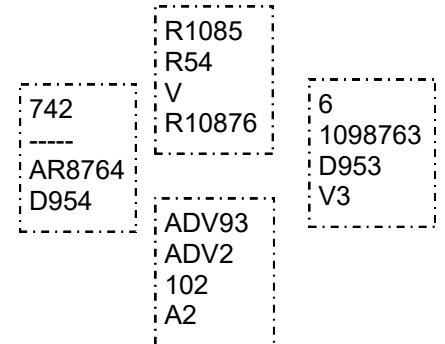
Une entame exceptionnelle pour vous faire rêver

Voici votre stratégie : Attaquer sous As-Roi de ♦

- Pour donner la main au partenaire, (il est vraisemblable qu'il ait la Dame de ♦ d'après les enchères).
- Il devrait vous faire couper un ♥.

Dernière précision : **Attaquer le 8 de ♦**, préférentiel pour la couleur la plus chère, hormis l'atout).

Voici le diagramme qui couronnera votre folie « raisonnée » !



Le partenaire, en main à la Dame de ♦, passé son moment de surprise, devrait trouver aisément le retour ♥.

Si la Dame de ♦ est sèche en Nord, (et le Valet en Est), vous avez filé la surlevée, mais vous n'auriez pas battu le contrat.

Ouest 32	
♠	85
♥	A74
♦	1086432
♣	94

S	O	N	E
		1SA	-
3♠*	-	4♣	-
4♦	-	4♥*	-
4SA	-	5♠	-
6♠	Fin		

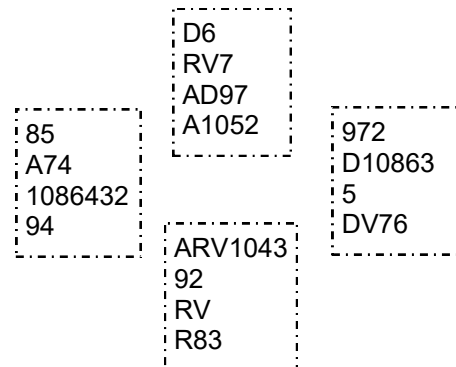
3♠* = 6 cartes, ambition de chelem.

4♥* = Le Roi de ♥ en Nord (puisque vous avez l'As).

4 de ♥ :

Sportif mais logique. Sud attendait le contrôle à ♥ pour poser le Blackwood.

Espérez découvrir les jeux suivants :



Il est vraisemblable que Sud, (ne vous croyant pas capable d'entamer sous l'As) va passer le Valet de ♥ pour la Dame d'Est qui rejouera ♥ (espérons-le !). Bingo !

Quest 33

♠	A5
♥	D10974
♦	9
♣	DV873

S	O	N	E
		1♥	-
1♠	-	2♣	-
2♦	-	2♠	-
4♠	Fin		

As de ♠ :

Le mort a décrit 5♥ + 4♣ + 3♠ donc il est singleton ♦.

Aussi :

INUTILE D'ENTAMER VOTRE SINGLETON ♦ !

Jouez 2 tours d'atout en attaquant l'As et en continuant atout pour éviter les coupes du côté court; puisque vous avez de solides oppositions à ♥ et à ♣.

Quest 34

♠	V73
♥	D104
♦	V963
♣	742

S	O	N	E
1♥	-	2♥	2♠
4♥	Fin		

3 de ♠ :

Lorsque vous entamez dans la **couleur d'intervention du partenaire** :

Vous entamez **en pair-impair** et non la plus forte, ineptie souvent entendue !

Quest 35

♠	742
♥	V84
♦	RDV9
♣	V84

S	O	N	E
1♥	-	2♥	2♠
3♥		Fin	

Roi de ♦ :

On n'est pas obligé d'entamer dans la couleur d'entamer dans la couleur du partenaire, (bien que ça lui fasse plaisir !) lorsque vous avez une meilleure entame.

Tel est le cas avec cette robuste séquence à ♦ .

Quest 36

♠	V62
♥	DV10
♦	RDV5
♣	AR2

S	O	N	E
	1SA	-	-
2♠			

As de ♣ :

Vous avez **3 têtes de séquence**, entamez **la plus forte des 3**.

L'entame de l'As vous permet de voir le mort.

À sa vue, vous pourrez prendre la meilleure décision pour continuer.

Quest 37

♠	AV653
♥	76
♦	DV96
♣	A4

S	O	N	E
	1♠	-	1SA
-	2♦	-	-
2♥	Fin		

As de ♠ :

L'entame la plus sécurisante est La Dame de ♦.

Cependant, au bruit de la séquence, votre partenaire est court à ♠ (0 ou 2 cartes).

Prenez le taureau par les cornes en espérant chicane ou singleton ♠ en Nord.

Vous toucherez peut-être le gros lot en attaquant exceptionnellement de l'As de ♠.

Quest 38

♠	R62
♥	R64
♦	D962
♣	D108

S	O	N	E
1SA	-	2♥	-
2♠	Fin		

6 de ♠ :

Aucune entame n'est excitante quand on a ouvert d'1SA avant vous.

Aussi, entamez atout, d'autant plus que vous n'avez pas le 10.

Quest 39

♠	A42
♥	3
♦	V108532
♣	1087

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	3♠	-
4♦	-	4SA	-
5♠	-	6♠	Fin

Valet de ♦ :

Avant d'entamer mécaniquement de votre singleton ♥, vous êtes-vous posé cette question :

Le partenaire, peut-il avoir l'As de ♥ ?

La réponse : **Non, car vous avez l'As d'atout.**

Aussi entamez **NEUTRE**, du Valet de ♦.

Peut-être toucherez-vous le singleton ou la chicane ♦ chez Est.

Quest 40

♠	D52
♥	73
♦	V10876
♣	R104

S	O	N	E
4♥	-	-	Fin

4 de ♣ :

Voilà une **règle**, vous l'ignoriez ? C'est normal :

Après une ouverture de barrage, entamez agressif.

À savoir : sous un Roi ou une Dame.

Ainsi, fort de cette nouvelle connaissance, le 4 de ♣ tombe sur la table.