



LE CHOIX DE L'ENTAME : CONTRATS A SANS-ATOUT

Le jeu à Sans-Atout sera souvent une **course à l'affranchissement** entre le déclarant et le camp de la défense. Dans cette optique, les **entames que vous privilégiez** sont (par ordre prioritaire) :

- Dans une **couleur nommée par le partenaire** (surtout s'il s'agit d'une intervention).
- Dans une **couleur 5^{ème}** non nommée par les adversaires.
- Dans une **couleur 4^{ème}** commandée par une séquence d'honneurs.
- Dans une **couleur 4^{ème} majeure** non nommée par les adversaires.

Ces entames sont des « premiers choix » ! Malheureusement, votre main n'offrira pas toujours ces possibilités et vous devrez, le plus souvent, vous rabattre sur une entame « faute de mieux ». Dans ces conditions, et si les enchères ne vous ont pas révélé grand-chose, vous opterez pour une entame neutre, sans grande prise de risque :

- Dans la « **couleur verte** », c'est-à-dire la seule couleur qui n'ait pas été nommée par le camp adverse, même si vous n'y détenez que 3 cartes quelconques.
- Dans une **couleur non nommée par l'adversaire**. Il arrivera assez souvent que vous déteniez au moins quatre cartes dans la (ou les) couleur(s) nommée(s) par le camp adverse. Dans cette situation, vous n'hésitez pas à entamer dans une **couleur 3^{ème}**, ou même d'un **doubleton**.

A l'opposé, il faudra **éviter d'entamer** :

- Dans une **couleur 4^{ème} nommée par le camp adverse**. Il pourra vous arriver parfois d'opter pour une **couleur nommée par le mort**, quand le déclarant y est court et que vous escomptez un bon complément chez votre partenaire.
- D'un **doubleton** (surtout avec un honneur) dans une couleur **non nommée** par le **partenaire**. L'entame d'un doubleton, **pour ne rien donner**, sera plus fréquente en **tournoi par paires**.
- D'un **singleton** (même dans la couleur du partenaire).

Entames téléguidées : outre sa couleur d'ouverture ou d'intervention, votre partenaire peut dans certaines conditions vous donner, en cours de séquence, de **précieuses indications d'entame** :

- En **contrant** une **enchère conventionnelle adverse** (Stayman, Texas...). Il vous demande alors l'entame dans la couleur utilisée conventionnellement.

Bridge et Détente



- En **contrant le contrat final** : quand les adversaires ont demandé 3SA, sans intervention de votre camp, et que **votre partenaire a contré ce contrat**, il vous demande alors d'entamer :
 - 1- **Pique**, si aucune couleur n'a été nommée (Exemple : **1SA – 3SA**)
 - 2- **La première couleur nommée par le mort**, dans tous les autres cas.

De quelle carte entamer, une fois la couleur choisie ?

- **L'entame d'un honneur** : c'est en règle générale, une **tête de séquence** c'est-à-dire la **plus forte** carte d'honneurs qui se suivent. A Sans-Atout, il faut **trois honneurs consécutifs** pour une séquence. Exemples : **R-D-V** ou **D-V-10**. Une **séquence imparfaite** peut également être admise avec les **2 plus hautes cartes** de la séquence et, en complément, la carte de **rang immédiatement inférieur** à la carte manquante. Exemples : **R-D-10-9**, **D-V-9** ou **V-10-8**. L'honneur peut également provenir d'une **séquence brisée**. Exemples : **R-V-10** ou **D-10-9**.
- **L'entame d'une petite carte** : selon la convention de la **quatrième meilleure**. On n'utilise l'entame en quatrième meilleure que si la couleur comporte au moins un honneur. Si ce n'est pas le cas, il faut choisir une carte plus haute (la plus haute dans trois petites cartes, la seconde dans quatre petites cartes).

2 exceptions à l'entame en quatrième meilleure, il faut alors entamer en **pair-impair** :

- L'entame dans une couleur **nommée par le partenaire**.
- L'entame dans la couleur **verte** : seule couleur non nommée par l'adversaire.

Exemple :

♠ A 8 6 3	S	O	N	E
♥ V 9 7 <u>6</u>	1SA	-	3SA	Fin
♦ 9 6				
♣ A 6 3				

L'entame à **Cœur** est la **plus prometteuse** pour envisager un affranchissement : la présence de **deux As extérieurs** vous permettra de **reprenre la main**, ce qui est indispensable pour encaisser les levées affranchies. L'entame à Pique, **sous un As 4^{ème}**, est nettement moins bonne.
