

;

ENTAME A SANS ATOUT

L'ENTAME est la première pierre du Plan de la défense.

Le choix de la **couleur** d'entame est toujours le résultat d'un **raisonnement** basé sur l'écoute des enchères et votre jeu.

Le choix de la **carte** d'entame résulte de l'application de **règles**.

Comme première pierre d'un plan de défense il est essentiel de prendre en compte les objectifs. A Sans Atout, les objectifs diffèrent selon la hauteur du contrat.

Objectif de l'entame contre 3SA :

Trouver la longueur de votre Camp.

Avec des moyens limités, la Défense doit tenter d'établir 5 levées avant qu'il ne soit trop tard. Pour espérer faire chuter 3SA avec une moyenne inférieure à 15 H dans la ligne défensive, il faut gagner la course à l'affranchissement et établir des levées de longueur; les levées d'Honneur ne suffisent pas. (Le seul cas où vous pouvez avoir un espoir raisonnable de faire 5 levées honneur c'est le 3SA rectification du déclarant après une ouverture de barrage mineure exple 3T, P, 3SA, P, P, P car dans ce cas la ligne des déclarants peut n'avoir qu'une vingtaine de points)

Objectif de l'entame contre 1SA ou 2 SA :

Ne pas donner de levée à l'entame

Les forces en présence sont à peu près équivalentes avec un léger avantage en moyenne d'un ou deux points pour le camp en attaque sur un SA et de 5 sur 2SA, avantage compensé par le fait d'avoir le choix de l'entame. L'objectif est de ne pas offrir au Déclarant sa 7^{ème} levée ou 8^{ème} levée.

Objectifs de l'entame contre 6SA

-dans une séquence quantitative : **Ne pas dévoilez la place des honneurs**. Entame neutre

-dans une séquence déclarée à base de levées de longueurs : **S'affranchir une levée**. Entame agressive.

1. Choix de la couleur d'entame

1.1. Contre un contrat de 3SA « normal »

Objectif : trouver la longueur de votre camp

Principe n° 0 : Jouer la couleur annoncée par votre partenaire

Y a-t-il eu des annonces de votre partenaire (enchères à la couleur ou contre) ? Si oui entamer sa couleur est une quasi obligation : c'est lui qui a des points donc probablement des reprises... Naturellement sur une enchère artificielle type 1T ou 1K, ou sur une réponse à un contre d'appel de votre part cette obligation tombe et vous devez raisonner à partir de votre jeu et des enchères adverses.

Principe n° 1 : Priorité absolue à l'entame dans votre couleur 5^{ème} (sauf si annoncée par les adversaires !)

Principe n° 2 : A défaut d'une couleur 5ème, le second choix est une couleur 4ème. Mais attention, l'entame sous une couleur 4ème n'est pas sans danger. Elle a pour but d'affranchir des levées d'Honneur et non de longueur; il ne s'agit plus d'une course à l'affranchissement. Evitez en particulier les couleurs aussi 4^{èmes} chez les adversaires

Principe n° 3 : Evitez comme la peste les entames sous ADXX ou AVXX dans des couleurs seulement 4ème. Le risque est presque toujours de donner une levée sans pouvoir bénéficier en retour de levées de longueur comme c'est le cas sous des couleurs 5ème commandées par AD ou AV.

Principe n° 4 : Avec un choix entre 2 couleurs de même longueur, priorité à la Majeure.

Principe n°5 : A égalité entre 2 couleurs 4ème mineures ou majeures, privilégiez la qualité des cartes intermédiaires, il est plus facile d'affranchir D10xx que D8xx.

Principe n°6 : A égalité entre 2 couleurs 5ème majeures ou 2 couleurs 5èmes mineures, privilégiez l'entame sous celle qui réclame le moins de soutien chez le Partenaire : plutôt sous As avec A10842 que sous Valet avec V9762

Principe n°7 : Avec le choix entre 2 couleurs 4ème commandée chacune par un seul Honneur, il faut entamer sous l'Honneur du rang le plus faible dans une main comptant au moins 7H.

Ex: avec A983 et V874 entame du 4, sous le Valet.

3 raisons guident ce choix :

- diminuer les risques de perdre une levée naturelle
- affranchir un Valet ou une Dame plutôt qu'un As ou un Roi; la vocation des As et des Rois étant de capturer les Honneurs adverses et de reprendre la main pour encaisser les levées affranchies.
- conserver l'As ou le Roi comme reprise

Principe n° 8 : Avec une main faible, en dessous de 7H, il vaut mieux entamer sous l'Honneur le plus fort. Pourquoi ? Les adversaires ont du jeu. Avec une main faible pour faire chuter 3SA, il faut prendre des risques et chercher à affranchir plusieurs levées. L'espoir est de trouver une couleur 5ème ou 4ème chez le Partenaire. L'entame sous un gros Honneur accélère alors le processus d'affranchissement.

Principe n° 9 : Evitez comme la peste les entames sous les As seulement 4ème.

Principe n°10 : Pas d'entame de singleton ou doubleton dans une couleur non nommée par le Partenaire dans l'espoir de toucher la longue de votre camp !

Même si les annonces adverses laissent augurer chez eux un maximum de 6 cartes dans une couleur, et que par déduction vous savez que votre partenaire est au moins 5^{ème}, le mutisme de votre partenaire est éloquent sur ses reprises...

1.2. Contre le contrat d'1SA ou 2 SA

Objectif : Evitez de donner une levée à l'entame

Principe n° 0 : votre couleur 5ème

Principe n° 1 : à défaut la couleur du partenaire reste une option avec les mêmes limites que sur 3 SA.

Principe n°2 : vos séquences solides même 3^{èmes} sauf si c'est une couleur annoncée par les adversaires.

Principe n°3 : à défaut entamez neutre (en évitant de jouer sous un honneur 4^{ème})

1.2. Contre le contrat de 6 SA suite à des enchères quantitatives

Objectif : évitez de mettre en danger des honneurs.

Principe N° 0 : Vous pouvez entamer votre As, sauf si vos adversaires ont annoncé le contrôle dans cette couleur

Principe N° 1 : la seule autre entame agressive sera une tête de séquence si vous possédez RDV DVD ou V109

Principe N° 2 Dans tous les autres cas privilégiez une entame neutre (une couleur sans honneurs et la plus longue possible afin de diminuer le risque de donner une levée de longueur aux adversaires).

2. Choix du niveau de la carte d'entame

Ce niveau dépend de votre raisonnement dans le choix de la couleur d'entame

Votre longue

La longue de votre partenaire

Une entame neutre ou agressive dans une couleur courte

2.1 Si vous entamez dans votre longue (quatrième et plus)

a) avec **un honneur ou deux honneurs** dans la couleur:

Le choix de la carte d'entame obéit aux règles du *système de la 4^{ème} meilleure*:

□□□ R 9 8 7 5 Entame du 7. Au 2^{ème} tour de la couleur, on fournira le 5

□□□ D 10 5 2 Entame du 2

b) Avec une **Séquence** de 3 honneurs, ou une séquence incomplète de 3 honneurs:

la tête de séquence □□

RDV76 □□RD1094

c) Avec une **Séquence brisée, le plus fort des 2 Honneurs** équivalents

□□□AV1085 ou □□D1098

d) **Sans Honneur, la 2^{ème} meilleure** : □□9 7 5 4 2, □□9 7 6 5 4 2, □□6 5 4 2;
le partenaire qui fait la règle des 11, en déduira la teneur de la couleur.

2.2. Si vous entamez dans la couleur nommée par le Partenaire,

a) Avec au moins un honneur : **la plus forte dans la couleur du partenaire**

D 5

V54

10 7 5 2

Vous annoncerez la parité du résidu au 2^{ème} tour.

b) sans honneur

jouez en pair impair vous donnerez ainsi une information double à votre partenaire votre absence d'honneur (donc les honneurs détenus par le déclarant) et votre parité voire souvent votre longueur à la couleur (donc la parité du déclarant voire son nombre exact de carte)

2.2 Si vous êtes dans un autre cas

Entame dans une courte de **3 cartes**, selon l'écoute des enchères entame neutre ou agressive:

- Sans Honneur: **9 7 5** entame neutre dite "Top of nothing"
- Avec un Honneur : la médiane D 8 6 entame agressive