



La Stratégie de l'entame à Sans Atout

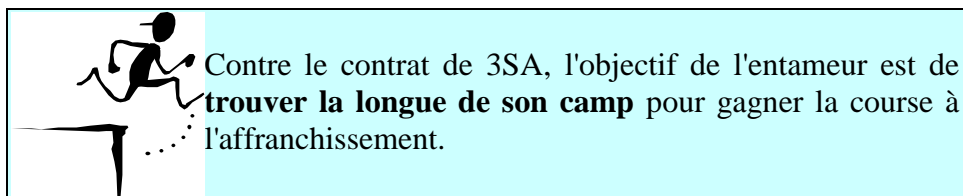
L'ENTAME est la première pierre du Plan de la défense. Le choix de la **couleur** d'entame est toujours le résultat d'un raisonnement basé sur l'écoute des enchères. Le choix de la **carte** d'entame résulte de l'application de règles.

1. Choix de la couleur d'entame

A Sans Atout, les objectifs diffèrent selon la hauteur du contrat.

1.1. Choix de la couleur d'entame contre un contrat de 3SA

La règle d'or qui guide l'entameur contre le contrat de 3SA est la recherche de la couleur la plus longue de son 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 de 15 H dans la ligne adverse, il faut gagner la course à l'affranchissement et établir des levées de longueur; les levées d'Honneur ne suffisent pas.



Principe n° 1 : Priorité absolue à l'entame dans une couleur 5^{ème}

Principe n° 2 : A défaut d'une couleur 5^{ème}, le second choix est une couleur 4^{ème}. Mais attention, l'entame sous une couleur 4^{ème} 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.

Principe n° 3 : Evitez comme la peste les entames sous ADXX ou AVXX dans des couleurs seulement 4^{ème}. 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 5^{ème} commandées par AD ou AV. Georges Théron, joueur français, Champion d'Europe par équipes à Beirut en 1962, disait toujours : « *La meilleure des entames est sous ADXXX ! La plus mauvaise sous ADXX. La perte de la levée n'étant que trop rarement compensée par l'affranchissement d'une 13ème carte* ».

Principe n° 4 : Avec un choix entre 2 couleurs de même longueur, priorité à la Majeure. En entamant en majeure, vous êtes favori pour trouver 3 à 5 cartes chez le partenaire. En entamant en mineure, vous en trouverez entre 1 ou 3 !

Principe n° 5 : A égalité entre 2 couleurs 4^{ème} mineures ou majeures, privilégiez la qualité des cartes intermédiaires, il est plus facile d'affranchir D10x~~x~~ que D85~~3~~.

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

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

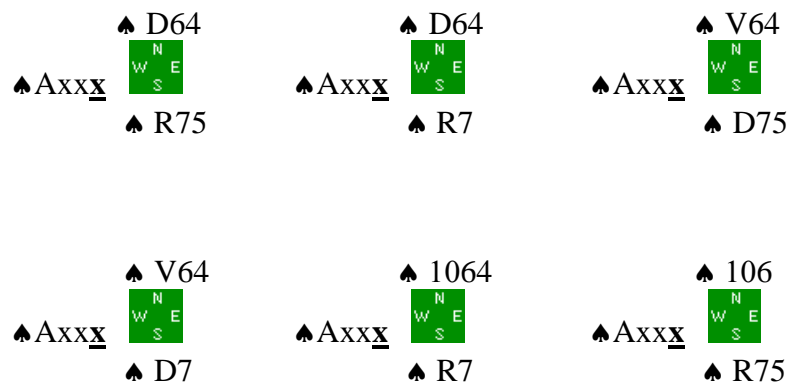
Ex: avec ♠D984 et ♥V874 entame du 4, sous le Valet.

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 5^{ème} ou 4^{ème} 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 4^{ème}. Visualisez ici les dégâts commis par cette entame : dans les deux premiers exemples, le gain est de 2 levées ! Dans tous les autres exemples, le gain est d'une levée au lieu de zéro.



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 ! Citons Alain Lévy : «*Vous ne décrocherez le gros lot qu'en face d'une couleur très solide et même dans ce bon cas, des problèmes de communication évidents vous empêcheront de mener son affranchissement à bon terme. De plus, le déclarant lira votre distribution et jouera à cartes ouvertes sans parler de tous les mauvais cas : lecture parfaite des Honneurs dans la couleur par le Déclarant, abandon de cette couleur une fois le mauvais partage découvert* »

1.2. Entame contre le contrat d'1SA

Objectif : Evitez à tous prix de donner une levée à l'entame

Contre le contrat de 1SA, 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, 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. Il faut privilégier la neutralité et les séquences solides et éviter à tous prix de donner une levée à l'entame. Cette levée offerte peut faire basculer la victoire d'un camp à un autre. C'est la raison pour laquelle, l'entame sous les Honneurs 4^{ème} doit être reléguée en dernière position. Priorité bien sûr toujours aux couleurs 5^{ème}.

Exemple 1 : Main de L'Entameur

♠D1063
♥DV10
♦V7
♣R852

Après la séquence 1SA 3SA, l'entame du 3♠ coule de source. Selon Alain Lévy « *Les adversaires ont trop de jeu entre 25-30 H pour jouer la partie du fond du court. Il faut prendre le pari d'affranchir 2 ou 3 levées à Pique pour atteindre le chiffre magique de 5 levées avant que le Déclarant n'en aligne 9. Après 1SA, l'entame de D♥ s'impose, il sera temps à la vue du Mort de continuer ou pas. La Défense peut se permettre de perdre un temps mais pas, si cela lui coûte, en plus, une levée* ».

Exemple 2 : Main de L'Entameur

♠863
♥RV72
♦D854
♣A3

Après 1SA passe passe : entame du 8♠. Après 1SA 3SA: entame du 2♥.

1.3. Entame contre le contrat de 6SA

1.3.1. 6SA demandé après une séquence quantitative 1SA 6SA

Objectif : ne pas localiser les Honneurs pour le Déclarant et ne pas mettre ses propres Honneurs en danger

Il n'est plus question de gagner une course de vitesse et il faut chercher la neutralité. Dans l'ordre, on privilégiera :

- une tête de séquence de 3 cartes RDV, DV10, V109
- une couleur sans H : ex : 8765 ou 9865 ..853..... 108765 ..plus la couleur est longue plus cela est neutre. La longueur diminue le risque de créer une impasse pour le déclarant, cela a moins de chance d'être sa propre couleur longue.
- une séquence de 2 Honneurs ex : V105, DV5, RD5 etc

Pour les entames de couleur sans Honneur, on entamera en Pair Impair

1.3.2. 6SA déclaré à base de levées de longueurs

Il faut prendre des risques et entamer sous un Honneur

Objectif: Affranchir une levée avant que le Déclarant n'ait le temps de défilier sa couleur longue et d'empocher 12 levées

Sud	Nord
3♦	6SA

L'objectif n'est plus le même, il faut essayer d'affranchir une levée que l'on pourra encaisser si le Déclarant donne la main à la défense, sous peine de voir le Déclarant tabler 12 levées. Quelle couleur choisir ?

♠R865
♥987
♦95
♣D865

Il faut entamer la couleur qui demande le moins de coopération au Partenaire. Ici, sous le Roi de Pique car pour affranchir une levée à Pique, il suffit d'une Dame chez le Partenaire alors que pour affranchir une levée à Trèfle, il faut un Roi.

1.4. Entame contre 3SA demandé après une ouverture de Barrage

Il faut Entamer d'un As pour voir le Mort et décider d'où peuvent provenir les levées de la défense. La signalisation sur cet entame de l'As sera Appel direct.

1.5. Entame contre le contrat de 2SA

Le contrat " mal aimé" des bridgeurs où le camp en attaque a atteint sa limite de force, huit levées avec une zone de 23-24H. Ecoutons Alain Lévy : " prenez pour axiome que dans la séquence 1SA- 2SA -3SA, le déclarant n'a que très rarement neuf levées de tête. On est tout près du même raisonnement que contre le contrat d'1SA, chercher à ne pas donner le contrat qu'à le faire chuter.

Contre le contrat de 2SA : privilégiez les entames neutres, votre objectif est de ne pas donner une levée à l'entame.

2. Choix de la Carte d'entame

2.1. Dans une Couleur longue

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

- Avec un Honneur, **la 4ème carte** en partant du haut dès qu'elle ne comporte pas de séquence :
 - ♥ R 9 8 7 5 Entame du 7. Au 2ème tour de la couleur, on fournira le 5
 - ♥ D 9 5 2 Entame du 2

- Avec une Séquence, la tête de séquence
♥ RDV76 ou 3 honneurs d'une séquence incomplète: ♥ RD1094
- Avec une Séquence brisée, le plus fort des 2 Honneurs équivalents
♥ AV1085 ou ♥ D1098
- 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.

Entame de l'As à Sans Atout

ARx, ARxx, ARVx,

Entame du Roi à Sans Atout

- ARVxx, ARDxx, ARV10x, ARV9x, ARD10x, RDVxx, RD10xx, RDV10x,
- RDV9x, RD109x, RDV9, RD109, RDV10, ARV10, ARV9, ARD10

Entame de la Dame à Sans Atout

DV10x(x), DV9x(x), ADVx(x), RDVx, RD10x, RDx(x), RDx, DV10, DVx

Entame du Valet à Sans Atout

V109x, V108x, AV10x(x), RV10xx, V10x

Entame du 10 à Sans Atout

1098x, 1097x, A109x(x), R109x(x), D109x(x), 109x

NB : Le 10 est un honneur mais le 9 n'est pas un Honneur d'où 10 9 8 3 Entame du 10
mais 9 8 7 4 Entame du 8 en seconde meilleure

2.2 Sans couleur longue

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

2.3. Dans une couleur nommée par le Partenaire, entame en pair impair strict

- D5 La plus forte avec 2 cartes
- V54 La plus petite avec un nombre impair de cartes
- 9754 La 2^{ème} avec 4 cartes sans Honneur
- D752 La 3^{ème} avec 4 cartes dont un Honneur

Exception : Quand la couleur du Partenaire est Trèfle, on entame en 4^{ème} meilleure. La couleur d'ouverture pouvant être de 3 cartes seulement, l'entameur doit indiquer rapidement, comme le permet la règle de la 4^{ème} meilleure, sa participation au processus d'affranchissement.

En résumé

Objectif de l'entame contre 3SA	Trouver la longue de votre Camp
Objectif de l'entame contre 1SA	Ne pas donner de levée à l'entame
Objectif de l'entame contre 6SA	
-dans une séquence quantitative	Ne pas dévoilez la place des honneurs.
-dans une séquence déclarée à base de levées de longueurs	S'affranchir une levée

Ainsi avec :

♠ V105

♥ RV54

♦ 9873

♣ 62

Sans indication particulière,

Entame du 8 de Carreau au Contrat de 6 SA

Entame du Valet de Pique contre le contrat de 1SA

Entame du 4 de Coeur contre le contrat de 2SA ou 3SA

Pour en savoir plus

« Les Entames », *Jouez Bridge*, Alain Lévy

« Les Entames », *Le Bridgeur*, Alain Lévy

« Le Flanc à Sans Atout, la première levée », *Le Bridgeur*, Michel Bessis, 15 mars 2000

« Entames contre les Chelems », Dossier Technique de *Jouez Bridge*

Le Flanc gagnant, Tome 1, Michel Bessis.