

L'entame à la couleur

L'ENTAME A LA COULEUR

Dépend :

- des enchères
- de son jeu

Ex: Hp 14 à 16 PaP tome 4

I – OBJECTIFS DE LA DEFENSE

RÉALISATION DE LEVÉES D'HONNEUR

Pas de levées de longueur

UTILISER À SON PROFIT, LES PRIVILÈGES DE L'ATOUT

(coupes par soi-même ou par le partenaire)

L'entame se fait en deux temps :

1. le choix de la couleur – basé sur le raisonnement
2. le choix de la carte à entamer – basé sur les conventions

II – LE CHOIX DE LA COULEUR

A – Réalisation des levées d'honneur

1 – LES ENTAMES RECOMMANDÉES

- Séquences (même courtes)
A R 2 **R** D 7 **D** V 10 3 **V** 10 6 5

- Couleur nommée par le partenaire

Elles sont conseillées particulièrement si l'on craint l'utilisation d'une longueur annexe chez le déclarant (séquence B)

- Entame neutre
 - Couleur longue sans honneur
 - Atout si l'on y possède 3 petites cartes (à la rigueur 2)

2 - LES ENTAMES À ÉVITER

- Singleton atout
- Couleur commandée par As sans le Roi
- Doubleton surtout s'il est commandé par un Honneur (car bien souvent il correspond à une longueur éventuellement affranchissable chez le déclarant)
- Couleur de 3 ou 4 cartes comportant des fourchettes – ex : R V 7 2

B – Utiliser le privilège de l'atout

1 – LES COUPES DE LA DÉFENSE

- L'entame d'un singleton (rarement un doubleton) ne peut se faire que si l'on peut couper (donc posséder des atouts et, si possible, les contrôler : A 3 2 – R 6 4 – A 6 ...)
Cette entame possède 2 contre-indications
 - On possède des levées naturelles à l'atout qui disparaîtront après la coupe : D V 3 - R 3 ...
 - On possède une main trop forte pour espérer que le partenaire puisse reprendre la main
- Recherche d'une coupe chez le partenaire (se déduit des enchères – séquence C)

2 – LE RACCOURCISSEMENT EN ATOUT DE L'ADVERSAIRE

- L'entame d'atout pour empêcher les coupes de la main courte si les enchères laissent prévoir un tel plan du déclarant (séquence A)
- Le raccourcissement du déclarant si l'on est soi-même long à l'atout (4 atouts ou plus) afin de lui faire perdre le contrôle du coup : entame d'une couleur longue autre que l'atout
- Ex : Contre 4 ♥ avec :
♠ R V 8 7 3 ♥ A 8 5 2 ♦ 4 ♣ A 6 4 → entamer ♠



L'entame à la couleur

C – En résumé, il existe 2 types d'entame

LES ENTAMES ACTIVES

- Entames de réalisation ou d'affranchissement (impératives si l'adversaire possède une couleur secondaire affranchissable)
- Les entames de coupe
- Les entames de raccourcissement – si l'on possède au moins 4 atouts
- Les entames atout – si l'on craint des coupes de la main courte

LES ENTAMES PASSIVES

Ce sont des entames neutres, si l'on ne craint, ni l'affranchissement, ni coupe chez l'adversaire.

- Entame dans une couleur 3^{ème} ou 4^{ème} sans honneur
- Entame atout

Remarques

1. Ne jamais entamer sous un AS
2. A égalité d'honneurs, l'entame dans une longue est moins dangereuse, mais moins apte à créer des levées

Ex : Contrat 4 ♠ avec

♠ 6 4 ♥ 7 5 2 ♦ D 8 7 5 2 ♣ D 4 2

- entame agressive : ♣

- entame neutre : ♦

3. L'entame d'une couleur nommée par le mort est à éviter

D – Entame contre les Chelems

1. ENTAME PASSIVE

- Contre des mains régulières (ne pas faire cadeau d'une levée)
Une **Tête de séquence** est parfaite

2. ENTAME AGRESSIVE

- Entame sous un gros honneur dans une couleur non nommée, si une longue annexe a été nommée
- Entame d'un singleton si main nulle (en espérant que le partenaire possède l'AS ou l'AS d'atout)

III – CHOIX DE LA CARTE

1. TÊTE DE SÉQUENCE avec une séquence même courte

Ex : **R** D 7 3 D **10** 9 2

2. PAIR – IMPAIR dans une couleur sans séquence

Ex : R 7 5 7 3 **D** 6
D 10 7 6 2 R 7 6 3

Remarque

L'ENTAME DIRIGÉE

N'hésitez pas, en contrant une couleur nommée artificiellement par l'adversaire, à conseiller l'entame de votre partenaire

Ex 1 :	SUD	OUEST	NORD	EST
	2 SA	--	3 ♣	Contre
	3 ♠	--	4 ♠	
		Entame ♣		
Ex 2 :	1 ♠	--	4 ♠	--
	4 SA	--	5 ♦	Contre
	6 ♠			
		Entame ♦		

