

L'entame à sans atout

L'ENTAME A SANS ATOUIT

A Sans Atout, le but premier est d'essayer d'affranchir une longueur. La question à se poser est de définir la meilleure longue de son camp.

I – RECHERCHE DE LA COULEUR À AFFRANCHIR

S'établit en tenant compte :

1. de la distribution de son jeu
2. des enchères

1 – La distribution de son jeu

Sans autres informations, on entreprendra d'affranchir sa couleur la plus longue.

- soit une couleur 5^{ème} ou plus
- soit une couleur 4^{ème} comportant des honneurs

Remarque

Il vaut mieux entamer une belle couleur 4^{ème} qu'une couleur 5^{ème} faible

Ex : Contre 3 SA avec : ♠ D 6 4 3 2 ♥ R 7 ♦ R D V 10 ♣ 6 2

Il est préférable d'entamer : ♥ R

2 – Les enchères

Elles apportent généralement des informations qu'il faut prendre en considération

- a) Couleur nommée par le partenaire
Préférer l'entame dans la couleur du partenaire à sa propre longueur si la couleur du partenaire est 5^{ème} (ouverture majeure ou intervention)
 - elle ne sera pas difficile à affranchir
 - le partenaire aura des reprises en main
- b) Éviter toute entame dans une couleur nommée par l'adversaire
- c) Si aucune couleur n'a été nommée par l'adversaire (Ex : 1 SA – 3 SA) préférer une entame en majeure.

3 – Remarques – Cas particuliers

- a) Si vous possédez une couleur 5^{ème} squelettique et non accompagnée de reprises, entamez pour le partenaire

Ex : avec : ♠ 7 6 5 4 3 ♥ 10 9 3 ♦ 4 3 ♣ 8 5 4
après : 1 SA → passe → 3 SA
Entamer ♥

- b) Faire une entame neutre (dite passive) dans les cas suivants :
 - Vos fourchettes sont nombreuses et vous n'espérez rien chez votre vis-à-vis
 - Vos couleurs 4^{ème} sont constituées de fourchettes (R V x x - A D 10 x - D 10 x x) : c'est la 5^{ème} carte qui donne de la valeur à ces couleurs
Ex : ♠ 9 7 3 2 ♥ R V 2 ♦ D 10 4 ♣ V 10 3
 - Contre un chelem (sauf si les enchères ont révélé une couleur longue affranchissable chez l'adversaire)
- c) Essayer de ne pas faire un cadeau à l'adversaire s'il a montré une main forte et régulière
Ex : 2 SA ...)
- d) En règle générale si vous n'avez pas de reprise, essayez d'entamer pour le partenaire.
- e) Les entames dirigées :
Ne pas hésiter à indiquer une bonne entame à son partenaire en **contrant** une enchère artificielle
Ex : 1 SA → passe → 2 ♥ → contre
1 SA → passe → 2 ♣ → contre

L'entame à sans atout

Exemples :

Avec en Ouest : ♠ D 8 7 3 ♣ 8 2 ♦ 7 6 5 ♣ R 9 3

Qu'entamez-vous après :

	Sud	Ouest	Nord	Est	??
1.	1 SA	--	3 SA	--	♠
2.	1 ♣	--	1 ♠	--	♦ ou ♣
	1 SA	--	3 SA	--	
3.	1 ♣	--	1 ♦	1 ♥	♥
	1 SA	--	2 SA	--	
	3 SA				
4.	1 SA	--	6 SA	--	♦

II – CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME

La carte d'entame doit permettre à votre partenaire de déterminer si votre entame est active (longueur), neutre ou passive (entame d'attente pour le partenaire)

A – Le principe

- ❖ Si la couleur entamée est une longueur affranchissable,
⇒ entamer la **4^{ème} meilleure**
Ex : D 8 7 4 2 V 10 7 2
- ❖ Dans les autres cas (couleur de 2 ou 3 cartes, ou couleur de 4 cartes médiocres),
⇒ entamer **une carte élevée**
Ex : 8 7 4 9 8 7 2 ou 9 8 7 2 (top of nothing)
- ❖ Dans une couleur nommée par le partenaire,
⇒ entamer en **pair - impair strict**
Ex : R 4 2 V 3
- ❖ Avec une couleur possédant une séquence d'au moins 3 cartes, parfaite ou brisée,
⇒ entamer la **tête de la séquence réelle**.
Ex : R D V x R D 10 x x R V 10 x x D 10 9 x x
- ❖ Si dans une couleur, on possède 3 honneurs par le Roi (excepté R V 10 x x),
⇒ entamer **du Roi** : le partenaire débloquent un honneur second
Ex : A R V x x R D V x x R D 10 x x

B – Les applications

- ❖ Avec 2 cartes : la plus forte R 2 7 4
- ❖ Avec 3 cartes :
 - a) séquence de 2 ou 3 cartes : la tête de séquence D V 2 A R 4 10 9 4
 - b) un honneur dans la couleur : la plus petite carte (fausse indication à éviter) R 7 2 A 4 3
 - c) sans honneur dans la couleur : la plus forte carte 9 8 2 7 3 2 5 4 3
- ❖ Avec 4 cartes ou plus
 - a) comportant 3 honneurs définissant une séquence "réelle" d'au moins 2 cartes :
 - la tête de séquence réelle D V 10 5 A V 10 6 R 10 9 5 2
 - Exception : entame d'un Roi* R D V x x A R V x x ...
 - b) sans séquence "réelle" de 2 cartes :
 - la 4^{ème} meilleure avec au moins 1 honneur D 7 6 3 R V 6 4 2 A 8 7 6 2 ...
 - la 2^{ème} carte (ou la plus forte) sans honneur 9 8 4 2 8 4 3 2 ...
- ❖ Entames dans la couleur du partenaire : **pair - impair**