

# **Les grands principes de l'entame à SA**

## ***I. Le choix de la carte d'entame***

- A. Vous ne possédez pas de séquence dans la couleur choisie***
- B. La couleur choisie comporte une séquence***

## I. LE CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME

On ne fait référence qu'à un choix technique

### A. VOUS NE POSSÉDEZ PAS DE SÉQUENCE DANS LA COULEUR CHOISIE

1. La couleur comporte un honneur 4ème au moins :

Appliquez la célèbre 4<sup>ème</sup> meilleure.

A86 <b>4</b>	D96 <b>3</b>	A107 <b>42</b>	D106 <b>32</b>
R95 <b>2</b>	V76 <b>5</b>	R98 <b>75</b>	V95 <b>42</b>

2. La couleur comporte 4 cartes sans honneur :

Entamez de la 2<sup>ème</sup> meilleure.

9**7**42                      8**6**53

3. La couleur comporte 5 cartes sans honneur :

a. Vous n'avez pas de reprises de main (1 au maximum)

Entamez de la 2<sup>ème</sup> meilleure :                      9**7**542

b. Vous avez des reprises de main (2 au minimum)

Entamez de la 4<sup>ème</sup> meilleure :                      875**42**

4. Vous avez 3 cartes sans honneur :

a. Le cas général

On entame de la **plus grosse** appelée « **TOP OF NOTHING** » (le sommet de rien !).

9**7**4

b. L'exception (pour experts, à consommer avec modération).

Voici un exemple :

Qu'entamez-vous en Ouest ?

Ouest ne peut pas attaquer ♠ ou ♦ (couleurs nommées), ni ♣ (terroriste).

Alors on entame **le 8 de ♥ la 2<sup>ème</sup> meilleure**.

Le partenaire ne continuera que s'il est intéressé, il jouera autre chose dans le cas contraire.

Ouest	
♠	R1064
♥	D82
♦	AV85
♣	D3

S	O	N	E
1♠	-	1♣	-
1SA	Fin		

5. Vous entamez dans la couleur d'ouverture ou d'intervention du partenaire :

Tête de séquence et pair-impair s'imposent :

<b>72</b>	<b>R5</b>	<b>D42</b>	<b>RD2</b>	<b>D653</b>
<b>V4</b>	<b>A3</b>	<b>R93</b>	<b>DV5</b>	<b>9742</b>
<b>D6</b>	<b>842</b>	<b>A85</b>		

## B. LA COULEUR CHOISIE COMPORTE UNE SÉQUENCE

Originellement une séquence était composée de 3 cartes qui se suivaient.

Aujourd'hui des assouplissements sont intervenus,

Voici la liste qui fait consensus à ce jour :

Les séquences parfaites

A-R-D-x-(x)  
R-D-V-x-(x)  
D-V-10-x-(x)  
V-10-9-x-(x)  
10-9-8-x-(x)

Les séquences incomplètes

A-R-V-x-(x)  
R-D-10-x-(x)  
D-V-9-x-(x)  
V-10-8-x-(x)  
10-9-7-x-(x)

Les séquences brisées

A-D-V-(x-x)  
A-V-10-(x-x)  
R-V-10-(x-x)  
A-10-9-(x-x)  
D-10-9-(x-x)

### 1. L'entame de l'As :

Se fait avec	Attitude du partenaire
<p><b>A</b>-R-x <b>A</b>-R-xx</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En possession de la Dame ou d'une longueur intéressante (souvent 5 cartes), il <b>APPELLE</b> avec une <b>GROSSE CARTE</b>.</li> <li>Dans les autres cas, il <b>REFUSE</b> avec une <b>PETITE CARTE</b>.</li> </ul>

### 2. L'entame du Roi : Elle garantit **3 HONNEURS** dans une **couleur au moins 5ème**

Se fait avec	Attitude du partenaire
<p>A-<b>R</b>-D-xx A-<b>R</b>-V-xx <b>R</b>-D-V-xx <b>R</b>-D-10-xx</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il <b>débloque</b> son honneur en priorité (As, Dame, Valet).</li> <li>À défaut, il donne le compte en pair-impair.</li> <li><u>Exception</u> Lorsqu'il y a <b>singleton</b> ou <b>chicane</b> (de cette couleur) <b>au mort</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ <b>Avec</b> un honneur, il <b>appelle</b> avec une grosse carte.</li> <li>◇ <b>Sans</b> honneur, il <b>refuse</b> avec une petite carte.</li> </ul> </li> </ul>

### 3. L'entame de la Dame :

Se fait avec	Attitude du partenaire
<p><b>D</b>-V-10-x-(x)      R-<b>D</b>-x-x <b>D</b>-V-9-x-(x)      R-<b>D</b>-x A-<b>D</b>-V-x-(x)      <b>D</b>-V-10 R-<b>D</b>-10-(x)      <b>D</b>-V-x R-<b>D</b>-V-x</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avec un honneur (As, Roi ou, Valet), il appelle avec une grosse carte.</li> <li>Avec le Roi 2<sup>nd</sup> ou l'As 2<sup>nd</sup>, il débloque.</li> <li>Avec le Valet 2<sup>nd</sup>, il met une petite carte.</li> <li>Quand il ne détient pas d'honneur, il refuse avec une petite carte.</li> </ul>

#### 4. L'entame du Valet :

- Promet le 10
- Dénie la Dame
- Garantit une séquence

Se fait avec	Attitude du partenaire
<b>V</b> -10-9 x (x) <b>V</b> -10-8 x (x) A- <b>V</b> -10 x (x) R- <b>V</b> -10 x (x)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Met le Roi quand il le détient.</li> <li>• Met la Dame quand elle est 2<sup>nde</sup>.</li> <li>• Met l'As quand il le détient.</li> <li>• Donne le compte en pair-impair dans les autres cas.</li> </ul>

#### 5. L'entame du 10 :

- Promet le 9
- Dénie le Valet
- Garantit une séquence

Se fait avec	Attitude du partenaire
<b>10</b> -9-8-x-(x) <b>10</b> -9-7-x-(x) A- <b>10</b> -9-x-(x) R- <b>10</b> -9-x-(x) D- <b>10</b> -9-x-(x)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Met l'As, le Roi ou la Dame à chaque fois qu'il détient l'un de ces honneurs.</li> <li>• Met le Valet quand il est 2<sup>nd</sup>.</li> <li>• Donne le compte en pair-impair dans les autres cas.</li> </ul>

**Luc HIRCHWALD**

# QUIZ

## Les grands principes de l'entame à SA

### *I. Le choix de la carte d'entame*

## QUIZ

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un As** dans une couleur, le mort s'étale.  
**QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 1

D9
----

Le mort 1

N
O   E
S

**Est 1**

①	V10874
②	732
③	V75
④	V1082
⑤	72

- ① Le **V** : pour prendre les 5 premières levées.
- ② Le **2** : On refuse.
- ③ Le **7** : On appelle.
- ④ Le **8** : On appelle avec le 8 car le Valet pourrait coûter une levée.
- ⑤ Le **2** : On refuse.

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un Roi** dans une couleur, le mort s'étale.  
**QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 2

742
-----

Le mort 2

N
O   E
S

**Est 2**

①	85
②	V84
③	A93
④	853
⑤	D763

- ① Le **8** :
  - ② Le **V** :
  - ③ L' **A** :
  - ④ Le **3** :
  - ⑤ La **D** :
- Appliquez bêtement la règle.

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un Roi** dans une couleur, le mort s'étale :

Le mort 3

V94
-----

Le mort 3

N
O   E
S

**Est 3**

Le Roi fait la levée :

- Qui a l'As ?

- Le partenaire ?
- Le déclarant ?

Réponse :

**C'est le partenaire qui ne veut pas libérer le Valet du mort.**

En effet, un déclarant normal, profitant de l'aubaine, aurait pris de l'As pour être sûr de faire son Valet ultérieurement.

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un Roi** dans une couleur, le mort s'étale **avec un singleton**. **QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 4

6
---

Le mort 4

N
O   E
S

**Est 4**

①	A92
②	V83
③	D74
④	7432
⑤	92

- ① Le **9** :
- ② Le **8** :
- ③ Le **7** : Appel avec un honneur complémentaire.
- ④ Le **2** :
- ⑤ Le **2** : Peu importe le nombre de cartes, on refuse.

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **de la Dame** dans une couleur, le mort s'étale.  
**QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 5  
853

Quest 5  
D

Est 5

①	R94
②	R42
③	542
④	R9
⑤	A7
⑥	987
⑦	V4

- ① Le **9** : Une carte limpide, facile à lire.
- ② Le **4** : Un appel avec le 4. Sans doute difficile à lire.
- ③ Le **2** : Fastoche !
- ④ Le **R** : Débloquons.
- ⑤ L' **A** : Pas d'économie.
- ⑥ Le **7** : Refusons avec le 7, mais le partenaire va sans doute mal l'interpréter.
- ⑦ Le **4** : Le déblocage pourrait coûter une levée si le partenaire détient R-D-10-x (4<sup>èmes</sup>) sans le 9.

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un Valet** dans une couleur, le mort s'étale.  
**QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 6  
842

Quest 6  
V

Est 6

①	R5
②	R63
③	R643
④	A5
⑤	A93
⑥	D74
⑦	D2
⑧	74
⑨	653

- ① Le **R** :
  - ② Le **R** :
  - ③ Le **R** :
  - ④ L' **A** :
  - ⑤ L' **A** :
  - ⑥ Le **4** : L'adversaire, qui serait nanti de l'As sans le Roi, laissera passer.
  - ⑦ La **D** : Pour ne pas bloquer la couleur si le partenaire détenait R-V-10-x-x.
  - ⑧ Le **7** : En pair-impair.
  - ⑨ Le **3** : En pair-impair.
- Ne pas mettre le Roi coûterait une levée, voire le contrat si le partenaire détenait A-V-10-x-(x).
- Ne pas mettre l'As coûterait une levée, voire le contrat si le partenaire détenait R-V-10-x-(x).

L'adversaire joue un contrat à SA et votre partenaire entame **d'un 10** dans une couleur, le mort s'étale.  
**QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS EN EST DANS CHACUN DES CAS SUIVANTS ?**

Le mort 7  
762

Quest 7  
10

Est 7

①	D83
②	R83
③	V4
④	A53
⑤	84
⑥	853

- ① La **D** :
  - ② Le **R** :
  - ③ Le **V** : Pour ne pas bloquer ultérieurement la couleur si le partenaire détient A-10-9-x-x.
  - ④ L' **A** : Ne pas le mettre coûterait une levée, voire le contrat si le déclarant détient D-V secs.
  - ⑤ Le **8** : Sans honneur, pair-impair.
  - ⑥ Le **3** : Sans honneur, pair-impair.
- Ne pas mettre l'honneur coûterait une levée, voire le contrat si le déclarant détient A-V-x-.