

Les grands principes de l'entame à SA

II. Le choix de la couleur d'entame

- A. Contre 3 SA annoncés dans le silence adverse***
- B. Contre 3 SA après une intervention de votre partenaire***
- C. Après la séquence 1SA passe passe passe.***
- D. Après 6 SA***

II. LE CHOIX DE LA COULEUR D'ENTAME

Remarque préalable : Malgré les conseils prodigués, il sera impossible de réussir à 100%.

La question que vous aurez à vous poser en permanence.

Faut-il :

- Entamer NEUTRE (pour ne pas donner de levées) ?
ou
- Entamer OFFENSIF (tenter d'affranchir une couleur longue) ?

A. CONTRE 3 SA ANNONCÉS DANS LE SILENCE DE VOTRE CAMP

1. Entamer quasi aveuglément dans une couleur 5^{ème} (non nommée par l'adversaire) :

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	AV842
♥	D2
♦	V109
♣	942

Réponse : **Le 4 de ♠**, sans 2nd choix, malgré cette séquence sécurisante à ♦.

2. Ne jamais entamer dans un doubleton :

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♦	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	82
♥	943
♦	AV83
♣	R1072

Réponse : **Le 9 de ♥**, (Top of nothing)

- ♦ et ♣ interdits d'après les enchères (pas de majeures, il a donc les mineures).
- Une entame **neutre** s'impose et vous évitez le 8 de ♠.

3. Bien écouter les enchères :

Afin de ne pas entamer dans une couleur 4^{ème} détenue par le mort ou le déclarant.

S	O	N	E
1SA	-	2♣	Fin
2♥		3SA	

Ouest	
♠	83
♥	R10742
♦	V974
♣	D8

Réponse : **Le 4 de ♦**. (Top of nothing)

Le mort a montré 4 cartes à ♥, aussi ne reste-t-il plus que ♦ à attaquer.

4. Entre 2 couleurs 4^{èmes} : Choisir celle commandée par le **plus petit honneur**.

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	A984
♥	V863
♦	V742
♣	5

Réponse : **Le 3 de ♥**, en évitant d'entamer ♦, le mort n'en ayant à priori pas de majeures (analyse des enchères).

5. Entre 2 couleurs 5^{èmes} : **Choisir la plus belle des 2.**

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	V8742
♥	94
♦	RV864
♣	7

Réponse : **Le 6 de ♦**, car la couleur peut s'affranchir plus rapidement.

6. Avec un jeu très faible, sans couleur 5^{ème} : **Entamer pour le partenaire**

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	864
♥	D1097
♦	D74
♣	1095

Réponse : **Le 10 de ♣.**

À priori, votre partenaire a du jeu, mais n'est pas intervenu à 1♠. Alors tentez votre chance à ♣ avec ce complément.

7. Avec un jeu fort et une couleur 5^{ème} :

Ne pas hésiter à entamer votre couleur 5^{ème}, même si l'adversaire l'a nommée, (sauf si l'on sait qu'il en possède également 5).

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	2SA	-
3SA	Fin		

Ouest	
♠	A102
♥	DV853
♦	R2
♣	R105

Réponse : **Le 5 de ♥.**

Vous avez tout le jeu. Alors tentez votre chance à ♥, un modeste 10 chez votre partenaire ferait l'affaire.

B. CONTRE 3 SA APRÈS UNE INTERVENTION DE VOTRE PARTENAIRE

Entamer dans la couleur du partenaire en pair-impair strict,

SAUF si :

- Vous avez un singleton dans sa couleur
- Ou si vous avez une entame évidente (RDVxx)

S	O	N	E
		1♦	1♠
1SA	-	3SA	Fin

Ouest	
♠	103
♥	D10842
♦	V53
♣	D96

Réponse : **Le 10 de ♠.**

Ne pensez pas qu'à vous et à votre jeu ! Les yeux fermés, attaquez du 10 de ♠, vous n'avez pas de reprise.

C. APRÈS LA SÉQUENCE

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

1. Entamer aveuglément dans une couleur 5^{ème} :

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

Ouest	
♠	1094
♥	DV10
♦	AV864
♣	72

Réponse : **Le 6 de ♦**.

Pas d'hésitation entre la Dame de ♥ et le 6 de ♦, sans 2nd choix.

2. Sans couleur 5^{ème}, entamer neutre :

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

Ouest	
♠	9742
♥	AV83
♦	R6
♣	D102

Réponse : **Le 7 de ♠**, la 2^{ème} meilleure, sans 2nd choix.

Ajoutons que les entames sous de **fourchettes commandées par l'As ou le Roi, sont à proscrire.**

D. CONTRE 6 SA

Le contrat a été déclaré en raison d'un grand nombre de points : **ENTAMER NEUTRE EN PAIR-IMPAIR**

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2SA	-	6SA	Fin

Ouest	
♠	V842
♥	93
♦	752
♣	D963

Réponse : **Le 2 de ♦**.

Neutre, aucun risque à prendre, le 2 de ♦ en pair-impair.

Luc HIRCHWALD

QUIZ
Les grands principes
de l'entame à SA

QUIZ

Quest 1

♠	DV43
♥	87
♦	RV62
♣	1083

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

3 de ♠ : Vous n'avez le choix qu'entre ♦ et ♠.

Choix de la couleur : Priorité à la majeure en écoutant la musique des enchères.

Choix de la carte : Vous n'avez pas 3 cartes qui se suivent pour constituer une séquence, alors attaquez votre 4^{ème} meilleure.

Quest 2

♠	9642
♥	RV5
♦	RD6
♣	D64

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

6 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ qui est **NEUTRE**.

Choix de la carte : La 2^{ème} meilleure dans 4 cartes.

Quest 3

♠	87
♥	DV72
♦	DV42
♣	1084

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

2 de ♦ :

Choix de la couleur : Interdit d'entamer :

- ♠ : couleur du déclarant.
- ♥ : couleur du mort, à cause du Stayman.
- ♣ : hasardeux, **alors il vous reste ♦**.

Choix de la carte : Sans une séquence de 3 cartes, attaquez votre 4^{ème} meilleure.

Quest 4

♠	975
♥	V852
♦	D93
♣	R104

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	6SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur : **NEUTRE** contre un chelem à SA.

Choix de la carte : 5 de ♠ en pair-impair.

Quest 5

♠	43
♥	RDV98
♦	A82
♣	973

S	O	N	E
		1♣	-
1♥	-	2♠	-
2SA	-	3SA	Fin

Roi de ♥ :

Choix de la couleur : **OFFENSIF** avec cette magnifique couleur bien qu'elle ait été nommée.

Choix de la carte : 3 honneurs, ne tergiversez pas en posant le Roi de ♥.

Quest 6

♠	875
♥	RV75
♦	RV96
♣	84

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	Fin		

8 de ♠ :

Choix de la couleur : **NEUTRE**

- ♥ et ♦ : à proscrire, couleurs nommées.
- Pas d'entame dans le doubleton.
- **Alors ♠ s'impose.**

Choix de la carte :

Le 8, à savoir le « Top of nothing » dans 3 cartes.

Quest 7

♠	ARV10
♥	86
♦	9753
♣	862

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

Roi de ♠ :

Choix de la couleur :

♠ bien sûr, avec cette couleur prometteuse.

Choix de la carte : Le « Roi 3 honneurs », qui demande au partenaire de jeter son honneur ou de donner le compte s'il n'en possède pas.**Quest 8**

♠	52
♥	V8652
♦	AD753
♣	9

S	O	N	E
2SA	-	3SA	Fin

5 de ♦ :

Choix de la couleur : En possession de 2 couleurs 5^{èmes}, choisissez celle qui nécessite le moins de soutien, donc la plus belle.Choix de la carte : En 4^{ème} meilleure, le 5 de ♦ évidemment.**Quest 9**

♠	ARD6
♥	87
♦	V543
♣	975

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

Dame de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ évidemment.Choix de la carte : **L'entame de la Dame vous donnera le meilleur renseignement**, puisque le partenaire appellera s'il a le Valet.**Quest 10**

♠	D73
♥	D10876
♦	875
♣	64

S	O	N	E
		1♦	1♠
1SA	-	3SA	Fin

3 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ la couleur d'intervention du partenaire.Choix de la carte : Le 3 de ♠ en pair-impair et non la plus forte, possible de la cour d'assises.**Quest 11**

♠	D1075
♥	V642
♦	875
♣	63

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur :**La règle** : Entre 2 couleurs 4^{èmes} sélectionnées, entamez celle contenant le plus petit honneur.**L'exception** : Ici la présence de **10 de ♠** doit vous faire **changer de stratégie**.Choix de la carte : Évident.**Quest 12**

♠	V972
♥	RV43
♦	75
♣	843

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

2 de ♠ :

Choix de la couleur : ♠ pour 2 raisons

1. À cause de la règle édictée lors de la précédente donne.
2. Nord a montré une main limitée, alors pas question de faire une entame agressive en attaquant du 3 de ♥.

Choix de la carte : Le 2 de ♠ les yeux fermés.

Quest 13

♠	8742
♥	RD103
♦	864
♣	D3

S	O	N	E
1♣		1♠	-
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

Dame de ♥ :

Choix de la couleur : Une entame OFFENSIVE avec cette belle couleur à ♥.

Choix de la carte :

- On ne peut entamer le Roi de ♥ qui promet **3 honneurs** (je les ai !) **dans une couleur 5^{ème}** (je ne l'ai pas).
- Rabattez-vous sur la **Dame** et le partenaire vous **appellera avec un honneur complémentaire**.

Quest 14

♠	V4
♥	A1082
♦	D74
♣	9753

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	3SA	Fin

7 de ♣ :

Choix de la couleur :

- N'entamez dans une couleur 4^{ème} commandée par l'As qu'en dernier recours.
- Alors, choisissez ♣ **NEUTRE**.

Choix de la carte :

La 2^{ème} meilleure dans une couleur sans honneur.

Quest 15

♠	DV10
♥	D975
♦	V942
♣	86

S	O	N	E
1SA	-	2SA	Fin

Dame de ♠ :

Choix de la couleur :

Au bruit des enchères, le camp adverse a une force limitée, aussi il faut entamer **NEUTRE**. On n'est pas obligé d'entamer dans une couleur 4^{ème} et il faut privilégier les ♠.

Choix de la carte :

La Dame bien sûr et votre partenaire, en possession d'un gros honneur, vous appellera.

Quest 16

♠	75
♥	863
♦	AV1072
♣	862

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	3♣	-
3♥	-	3SA	Fin

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

Votre couleur 5^{ème} naturellement.

Choix de la carte :

Le **Valet**, à l'intérieur d'une séquence brisée :

- Il garantit le 10.
- Il dénie la Dame.
- Il peut cacher le Roi ou l'As.

Quest 17

♠	AR3
♥	943
♦	862
♣	D762

S	O	N	E
		1♦	-
1SA	-	3SA	Fin

As de ♠ :

Choix de la couleur :

1. Dans cette séquence, le déclarant détient souvent des ♣ (n'ayant pas de majeures). Alors, évitez l'entame ♣.
2. Sélectionnez l'entame ♠ qui permet de voir le mort.

Choix de la carte :

L'As permet de faire un **coup de périscope**.

- Si le partenaire vous appelle, vous continuez.
- S'il vous décourage, l'analyse du mort devrait vous permettre de trouver une contre-attaque.

Quest 18

♠	AR752
♥	863
♦	95
♣	752

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

5 de ♠ :

Choix de la couleur : La couleur 5^{ème} sans hésiter.Choix de la carte : Sans reprise de main annexe, il est obligatoire d'entamer votre 4^{ème} meilleure.

En voici l'explication par l'exemple :

V108 Le partenaire, nanti d'une reprise
 AR752 43 de main, pourra rejouer ♠ et af-
 D96 franchir vos levées assurant la
 chute.

Quest 19

♠	97542
♥	A3
♦	A42
♣	A64

S	O	N	E
1SA	-	3SA	Fin

4 de ♠ :

Choix de la couleur :

♠ Bien sûr.

Choix de la carte :

- **Avec des reprises**, on entame la 4^{ème} meilleure (même sans honneurs).
- **Sans reprises**, on aurait entamé le 7 de ♠ (2^{ème} meilleure).

Quest 20

♠	D5
♥	A74
♦	V106
♣	RV876

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1SA	-	2♣ *	-
2♦*	-	3SA	Fin

2♣* = Roudi

2♦* = 2 cartes à ♥

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

- ♠ : Jamais avec un doubleton, qui plus est, accompagné d'un honneur.
- ♥ : Sans intérêt, le mort en détient 5.
- ♣ : Jamais quand le déclarant en a 5, or il les a, **pourquoi ?**
 - ◇ Il n'a pas 4 ♠, il a 2 ♥ seulement
 - ◇ Avec 4 ♦ et 4 ♣, il aurait ouvert d'1♦.
- Alors, ♦ est l'entame **NEUTRE** par élimination.

Choix de la carte :Le **Valet**, un début de tête de séquence.**Quest 21**

♠	D105
♥	93
♦	V1064
♣	9873

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	X
Fin			

9 de ♥ :

Choix de la couleur :

Interpréter le contre du partenaire

- Si Est avait eu des ♠ ou des ♣, il les aurait nommés.
- Aussi le contre signifie conventionnellement d'entamer la couleur nommée par le mort. Ici pas d'ambiguïté, c'est bien ♥.

Choix de la carte :Le **9** en pair-impair.Remarque : Le partenaire, par son contre, devrait détenir 5 cartes à ♥ par R-D-V-10-x et un As.

Voilà un bon pari.

Ouest 22	
♠	953
♥	D762
♦	V84
♣	953

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

9 de ♣ :

Choix de la couleur :

- ♦ et ♥ sans intérêt.
- Alors ♠ ou ♣ ? Votre partenaire a manifestement du jeu, mais n'est pas intervenu à ♠. Alors tentez votre chance à ♣.

Moralité : Sachez interpréter les silences

Choix de la carte :

Le 9 en « Top of nothing ».

Ouest 23	
♠	R1072
♥	A105
♦	D74
♣	852

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

8 de ♣ :

Choix de la couleur : **NEUTRE**

Lorsque vous ne possédez ni couleur 5^{ème}, ni tête de séquence.

Alors du coup ♣ s'impose.

Choix de la carte :

Le 9 le « Top of nothing » dans 3 cartes.

Ouest 24	
♠	D95
♥	R1083
♦	A102
♣	R84

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

3 de ♥ :

Choix de la couleur : Hélas ...

- Pas de couleur 5^{ème}
- Ni tête de séquence
- Ni de couleur neutre.

Alors attaquez dans vos 4 cartes à ♥ exceptionnelle-ment, mais n'y revenez pas !

Choix de la carte :

Plus simple, la 4^{ème} meilleure.

Ouest 25	
♠	RV52
♥	109
♦	AV73
♣	D74

S	O	N	E
2SA	-	3♣	-
3♦	-	3SA	Fin

10 de ♥ :

Choix de la couleur :

NEUTRE car vous avez tout le jeu, bien placé de surcroît, (derrière 2 SA). Laissez le déclarant manier ses couleurs et ... loupes ses impasses !

Alors ♥.

Choix de la carte :

Le 10 de ♥ qui constitue une mini-tête de séquence.

Ouest 26	
♠	R10
♥	RV763
♦	V107
♣	763

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

Valet de ♦ :

Choix de la couleur :

Évitez au maximum d'entamer dans la couleur qui se trouve derrière vous (le mort a 4 cartes à ♥) bien que vous en ayez 5.

Alors entamez **NEUTRE**, donc ♦.

Choix de la carte :

Le Valet qui constitue une mini-tête de séquence.

Quest 27

♠	RV5
♥	742
♦	AV52
♣	D104

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	3SA	Fin

7 de ♥ :

Choix de la couleur :

Les 2 couleurs noires étant exclues...

laquelle des rouges attaquer ?Entamer dans A-V-xx crée bien souvent des dégâts, alors il reste ♥ **NEUTRE**.Choix de la carte :

Le 7, « Top of nothing ».

Quest 28

♠	V5
♥	RV3
♦	AV973
♣	1094

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	2♣*	-
2♦*	-	3SA	Fin

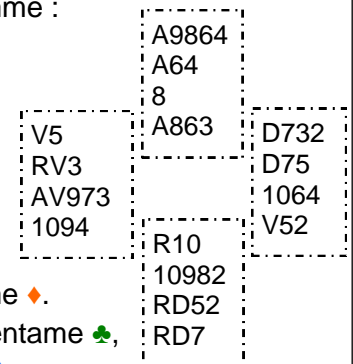
2♣* = Roudi

2♦* = 2 cartes à ♠

7 de ♦ :

Choix de la couleur :

- ♠ et ♥ sont interdits
- ♣ est neutre et envisageable, mais regardez vos ♦ et découvrez le diagramme :



- Une de chute sur entame ♦.
- Au moins 9 levées sur entame ♣, grâce à l'exploitation des ♠.

Tirons-en un principe :

- Pas d'entame dans la couleur du mort (sauf désir d'être neutre).
- Entame possible dans la couleur du déclarant, à condition d'avoir une très belle couleur 5^{ème}.

Choix de la carte :4^{ème} meilleure, sans problème avec le 7 de ♦.**Quest 29**

♠	984
♥	D63
♦	R8642
♣	R5

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	Fin

9 de ♠ :

Choix de la couleur :Cette fois-ci, vos ♦ sont moches, alors optez pour une entame **NEUTRE** à ♠.Choix de la carte :

Vous êtes désormais familier du «Top of nothing », attaquez le 9 de ♠.

Quest 30

♠	34
♥	653
♦	ARDV104
♣	92

S	O	N	E
1SA	-	-	Fin

? de ♦ :

Choix de la couleur :

La couleur est évidente !

Choix de la carte :

Si le déclarant est un de vos ennemis, prenez du temps et entamez le 10 de ♦ après une longue réflexion. Continuez par V-D-R-A.

C'était une plaisanterie cruelle et répréhensible, mais c'était la dernière donne du quiz !