

# Leçon 9

## ENCHERES

1. Le soutien simple d'une intervention
2. Le soutien fort
3. « Loi des atouts » et contrats de sacrifice
4. Les réponses à Sans-atout
5. Les réponses aux interventions au palier de deux

## JEU DE LA CARTE

1. L'entame d'un singleton
2. L'entame d'un doubleton
3. Des levées rapides
4. Retour sur la convention pair-impair
5. L'entame dans la couleur du partenaire
6. L'entame Atout

# 1. LE SOUTIEN SIMPLE

Rappelons qu'une intervention au niveau de 1 nécessite de posséder une couleur au moins cinquième et une force de [8-18] HL

## Définition

Comme face à une ouverture, le soutien simple consiste à surenchérir au palier le plus bas dans la couleur d'intervention du partenaire.

Sud	O	N	E
1♠	passee	2♠	

S	Ouest	N	E
	1♣	1♠	passee
2♠			

Le partenaire de l'intervenant doit tenir compte de la force minimale à partir de laquelle son vis-à-vis a pu se manifester. En effet, si l'ouverture d'1♠ garantit au moins 13 HL, une intervention n'en promet que 8.

Dès lors il faut élever quelque peu la limite inférieure du soutien simple. D'une valeur de 6 HLD face à une ouverture, elle passe à 7-8 HLD en réponse à une intervention au palier de un, le maximum étant fixé à 12 HLD. Les deux types de soutien couvrent ainsi une zone de même étendue, quatre points séparant le minimum du maximum.

Voici, en Sud, trois mains permettant d'exprimer un soutien simple :

### Une main moyenne

♠ R 10 8  
♥ 9 7 5 2  
♦ R V 4 2  
♣ D 10

S	Ouest	N	E
	1♣	1♠	passee
2♠			

### Une main maximale

♠ V 9 3  
♥ 8  
♦ R D 4 2  
♣ R 10 8 4 3

S	Ouest	N	E
	1♣	1♠	passee
2♠			

### Une main minimale :

♠ D 10 2  
♥ A 9 5 2  
♦ 8 6 4 3  
♣ 9 7

S	Ouest	N	E
	1♣	1♠	passee
2♠			

**Remarque** : le fait que le minimum nécessaire soit de 7 ou 8 HLD ne signifie pas que le seul calcul des points soit suffisant pour juger de la valeur exacte d'une main.

*Sud*

♠ 9 7 2
♥ D V 6 4
♦ V 9 5 3
♣ D 7

S	Ouest	N	E
	1♣	1♠	passe
?			

Cette main comporte bien 7 points HLD. Essayons de la comparer à la dernière main de l'exemple précédent dans lequel l'As de Cœur est une levée sûre et la Dame de Pique un honneur de la couleur d'intervention. On ne peut en dire autant de la Dame de Trèfle, carte de la couleur d'ouverture adverse. Cette dévaluation manifeste fait que Sud doit passer avec la main ci-dessus bien que forte de 7HLD. Vous êtes ici confronté à une situation délicate : non seulement vous devez compter vos points mais vous devez également en apprécier la qualité !!!

**La suite des enchères****Les certitudes**

Son partenaire n'ayant pas plus de 12 HLD, l'intervenant doit passer jusqu'à 14/15 HLD, les 27 points de la manche ne pouvant être réunis. En revanche, la manche sera déclarée à partir de 19 points.

*Sud*

♠ R V 10 8 2
♥ A D 5
♦ V 7
♣ V 10 6

S	O	N	Est
			1♣
1♠	passe	2♠	Fin

*Sud*

♠ A V 10 9 3
♥ 2
♦ A R V 2
♣ R 10 4

S	O	N	Est
			1♣
1♠	passe	2♠	passe
4♠	Fin		

**Le doute**

De 15/16 à 18 HLD la décision de l'intervenant de jouer la manche requiert une connaissance précise de la valeur du soutien simple.

*Sud*

♠ R D 9 8 3
♥ A 10 5
♦ R 7
♣ D 10 6

S	O	N	Est
			1♣
1♠	passe	2♠	passe
3♠			

En annonçant 3♠, enchère propositionnelle non forcing, Sud demande à son partenaire de préciser la zone de force de son soutien.

Nord passera avec :

♠ V 7 4
♥ D 8 6 3
♦ A 10 6 2
♣ V 8

La main ne vaut que 9 points situant Nord dans la partie basse du soutien simple.

En revanche, il déclarera 4♠ avec,

♠ A 7 4
♥ 9 4
♦ D 10 6 2
♣ R V 8 3

main de 11 points se situant dans la partie haute du soutien simple.

## 2. LE SOUTIEN FORT

Que faire avec des mains d'un minimum de 13 HLD, trop fortes pour être traitées par un soutien simple ? En face d'une ouverture d'1♥ ou d'1♠ ces mains justifient la déclaration de la manche, le répondant étant certain que la force de son camp atteint 27 HLD. Ce n'est évidemment pas le cas en face d'une intervention qui ne promet que 8 HL. Il pourrait alors sembler naturel, en réponse à une intervention d'1♥ ou d'1♠, de soutenir au palier de trois pour indiquer une force d'au moins 13 points, ce qui constituerait une démarche linéaire. Pourtant, ce procédé aurait l'inconvénient de faire jouer les contrats de 3♥ ou 3♠ à des camps disposant à peine des moyens de jouer au palier de deux.

Sud	Nord
♠ 8	♠ R D V 2
♥ A R V 9 2	♥ D 10 6
♦ D 10 8 4	♦ 7 5
♣ 7 5 3	♣ A 9 6 2

S	O	N	Est
			1♦
1♥	passé	3♥	Fin

	♠ R D V 2										
	♥ D 10 6										
	♦ 7 5										
	♣ A 9 6 2										
♠ 9 7 4 3	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 10 6 5
	N										
O		E									
	S										
♥ 8 5 4		♥ 7 3									
♦ V 9 2		♦ A R 6 3									
♣ D V 10		♣ R 8 4									
	♠ 8										
	♥ A R V 9 2										
	♦ D 10 8 4										
	♣ 7 5 3										

Sur l'entame de la Dame de Trèfle le contrat de 3♥ chute, le flanc pouvant s'adjuger deux Trèfles, deux Carreaux et l'As de Pique.

Un moyen conventionnel permet de traiter cette situation de façon plus économique. Il consiste à utiliser la couleur d'ouverture adverse. A partir de 13 HLD le partenaire de l'intervenant peut annoncer 2♦, couleur déclarée par Ouest. Cette enchère indique une main voisine de l'ouverture et porte le nom bizarre de « **cue-bid** ». En français, 2♦ signifie : « Partenaire, ayez l'obligeance de m'indiquer si votre main aurait justifié une ouverture ».

Les réponses de l'intervenant sont simples :

- ▶ 2♥ : « Je suis intervenu avec une main faible », c'est à dire 8 à 12 HL.
- ▶ 4♥ : « Je possède au moins 13 HL », valeur suffisante pour déclarer la manche.

Ce processus permet de s'arrêter au contrat de 2♥ dans l'exemple ci-dessus.

En revanche, la manche est découverte sans problème avec les jeux suivants :

Ouest	Est
♠ RD 10 9 3	♠ V 8 5
♥ A V 6	♥ R 9 7 2
♦ R 4	♦ A 10 6 3
♣ 10 9 8	♣ A 4

Sud	O	N	E
1♣	1♠	passé	2♣
passé	4♠	Fin	

#### Inventaire des séquences avec cue-bid

Sud	O	N	E
1♣	1♥	passé	2♣

Sud	O	N	E
1♦	1♥	passé	2♦

Sud	O	N	E
1♣	1♠	passé	2♣

Sud	O	N	E
1♦	1♠	passé	2♦

Sud	O	N	E
1♥	1♠	passé	2♥

Vous venez de découvrir une enchère nouvelle qui consiste à nommer une couleur précédemment déclarée par l'adversaire. N'oubliez pas le sens totalement artificiel du cue-bid.

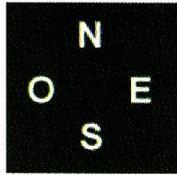
### 3. LOI DES ATOUTS ET CONTRATS DE SACRIFICE

#### Les contrats de sacrifice

Rappelons quel est le principe d'un contrat de sacrifice à l'aide de la donne suivante.

♠ 7  
 ♥ R D V 3  
 ♦ R 8 5 2  
 ♣ V 7 4 3  
 ♠ A R 10 4 3  
 ♥ 10 5  
 ♦ A D 10  
 ♣ 9 6 5  
 ♠ V 2  
 ♥ A 9 8 6 4 2  
 ♦ 7 6 4  
 ♣ A R

Sud donneur – Nord/Sud vulnérable



♠ D 9 8 6 5  
 ♥ 7  
 ♦ V 9 3  
 ♣ D 10 8 2

On constate que le camp Nord-Sud gagne la manche à Cœur en réalisant dix levées (sept levées d'atout dont une coupe à Pique au mort, As et Roi de Trèfle ainsi que le Roi de Carreau bien placé). Ce contrat rapporte 620 points.

Si les Est-Ouest jouent le contrat de 4♠, ils le chuteront seulement d'une levée sur l'entame du Roi de Coeur, concédant un Cœur, un Carreau et deux Trèfles, l'impasse au Valet réussissant. Cette chute ne coûte que 50 points et il est facile de constater l'intérêt qu'il peut y avoir à demander un contrat sans réel espoir de le gagner.

L'adversaire est privé de la presque totalité de ses gains. Celui-ci peut éventuellement contrer 4♠, ce qui rapporte 100 points au lieu de 50, le camp Est/Ouest tirant encore un énorme bénéfice du contrat de sacrifice.

La séquence d'enchères idéale est donc

Sud	O	N	E
1♥	1♠	4♥	4♠
Contre	Fin		

Comment les Est- Ouest peuvent –ils déclarer le contrat de 4♠ ?

En se référant à une loi appelée « loi des atouts ».

Cette loi statistique indique qu'un camp peut demander un contrat dont le nombre de levées est égal au nombre d'atouts dont il dispose.

Pour le cas qui nous intéresse, ceci signifie que les Est-Ouest, qui détiennent à eux deux dix cartes à Pique, peuvent demander dix levées sans trop se soucier de la réussite ou de la chute du contrat.

- ▶ Si le contrat gagne, tant mieux...
- ▶ Si le contrat chute, même contré par l'adversaire, on constatera très souvent que le coût de la chute sera inférieur aux gains que le camp Nord-Sud aurait pu s'adjuger en gagnant son propre contrat.

Pratiquement, on peut dire qu'en réponse à une intervention au palier de un, avec une force inférieure à 13 points HLD, le partenaire de l'intervenant le soutiendra

- ▶ au palier de trois avec quatre atouts.
- ▶ au palier de quatre avec cinq atouts.

Vous constatez que ces soutiens, selon la loi des atouts, se font avec des mains largement inférieures à dix points d'honneur.

Exemples :

Est
♠ V 10 3 2
♥ 8
♦ R V 9 7 5
♣ 9 8 4

Sud	O	N	E
1♥	1♠	2♥	3♠

Est sait que son camp dispose d'au moins neuf Piques.

Est
♠ D 10 8 6 2
♥ 8 5 3
♦ 4
♣ D V 9 5

Sud	O	N	E
1♥	1♠	3♥	4♠

Cette fois, Est connaît la présence d'au moins dix atouts dans sa ligne

De la même façon, Ouest peut tenir compte du nombre d'atouts promis par son partenaire pour surenchérir à son tour.

Ouest
♠ A V 10 9 6 4
♥ 9 7 3
♦ 2
♣ A D 3

Sud	O	N	E
1♥	1♠	2♥	3♠
4♥	4♠		

Ouest a six cartes à Pique et en connaît quatre en Est. Sûr de dix cartes dans la couleur, le camp Est / Ouest peut demander 4♠.

## 4. LES REPONSES A SANS-ATOUT

Le fait qu'une intervention ne garantisse pas la valeur d'une ouverture à naturellement des incidences sur les enchères à Sans-atout faites en réponse. On ne peut enchérir de façon identique quand le partenaire promet 12 H et quand il n'en garantit que 8. En conséquence les réponses à Sans-atout seront modifiées afin de tenir compte du seuil abaissé de l'intervention. Il va sans dire qu'elles dénie un fit dans la couleur de l'intervenant.

La réponse d'1SA couvre une zone allant de 8 à 12 H. Un arrêt dans la couleur d'ouverture est nécessaire, surtout s'il s'agit d'une majeure.

Est
♠ R V 6
♥ 9 3
♦ D 10 7 2
♣ A V 9 4

Sud	O	N	E
1♦	1♥	1SA	1SA

Il ne faut pas s'emballer. Si Ouest n'a que 8 ou 9 H le contrat d'1SA sera largement suffisant.

La réponse de 2SA indique 13 ou 14 points H.

Est
♠ D 5
♥ A 10 4
♦ R V 7 5
♣ R 10 8 2

Sud	O	N	E
1♣	1♠	passé	2SA

Là encore, pas d'optimisme démesuré. Le contrat de 2SA nécessite 23 HL pour être appelé. On est presque déjà trop haut.

On pourra demander la manche à partir d'une quinzaine de points, surtout avec un complément d'honneur dans la couleur d'intervention.

## 5. LES REPONSES AUX INTERVENTIONS AU PALIER DE DEUX.

Comme indiqué dans la leçon précédente, les interventions au palier de deux visent les mêmes objectifs qu'au palier de un. On doit quand même faire la distinction entre les interventions mineures et majeures.

### LES INTERVENTIONS MINEURES.

C'est vers la manche à Sans-atout que se porteront les espoirs de prime rémunératrice.

Pour l'appeler il faudra contrôler suffisamment la couleur adverse.

Est
♠ A R 4
♥ A 9 8
♦ V 10 7 5
♣ D 8 3

Sud	O	N	E
1♥	2♣	passé	3SA

Même si Ouest n'a que 9 ou 10H on peut faire rapidement neuf levées : deux Piques, un Cœur et six Trèfles pour peu qu'il possède uniquement As / Roi sixièmes.

Est
♠ R D 4
♥ R 7 3
♦ V 10 2
♣ D 10 8 5

Sud	O	N	E
1♠	2♦	passé	2SA

Le potentiel de cette main est moindre et il n'y a pas assez de levées immédiates pour que le répondant puisse imposer la manche. Une proposition de 2SA suffira !

Est
♠ D V 10 2
♥ 8 7 4
♦ 7
♣ A 10 8 7 5

Nord - Sud vulnérables.

Sud	O	N	E
1♥	2♣	4♥	5♣

Est ne déclare pas 5♣ pour les gagner. Il s'agit simplement d'un contrat de sacrifice appelé au nom des onze atouts du camp.

**L'INTERVENTION A 2♥**

Rappelons que cette enchère ne garantit pas six cartes mais seulement cinq. Le partenaire ne pourra soutenir qu'avec un minimum de trois cartes. Bien entendu les contrats de sacrifice sont toujours d'actualité. Quelques exemples :

Est
♠ A 10 6 3
♥ V 7 4
♦ D 10 5 2
♣ V 9

Sud	O	N	E
1♠	2♥	passé	3♥

La manche est tout à fait possible si l'intervention d'Ouest n'est pas minimale. 3♥ est une proposition de manche, non forçant.

Est
♠ R V 8 3
♥ A 10 7 4
♦ R V 5 2
♣ 4

Sud	O	N	E
1♠	2♥	passé	4♥

Si Ouest a cinq cartes à Cœur et 13 H le camp détient largement les 27 HLD nécessaires pour la manche. S'il n'a que 10 H et six cartes, les dix atouts nous autorisent néanmoins à enchérir jusqu'au niveau 4.

## L'entame dans les contrats à l'atout

Le sujet étudié ici n'est pas la détermination de la carte d'entame dont les principes ont déjà été abordés. Il s'agira en revanche de passer en revue les entames conseillées contre les contrats à la couleur, d'importantes différences existant par rapport aux entames à Sans-atout.

### 1. LE SINGLETON

Imaginons la main suivante et la séquence d'enchères correspondante :

Ouest	
♠	9 5 2
♥	3
♦	V 9 6 3
♣	D 10 8 6 5

Sud	O	N	E
1♠	passe	4♠	Fin

Ouest, qui est à l'entame, ne prévoit aucune levée naturelle d'atout. Peut-il malgré tout espérer réaliser un ou plusieurs plis dans cette couleur ?

La seule possibilité de réaliser une levée avec le 9, le 5 ou le 2 de Pique serait de faire une ou plusieurs coupe, ce qui peut être possible si Ouest ouvre cette coupe en entamant du 3 de Cœur.

Il suffirait que les jeux soient ainsi répartis pour bénéficier de cette opportunité.

	♠ R D V 4	
	♥ V 10 7 2	
	♦ 10 6	
	♣ A 7 3	
♠ 9 5 2		♠ 8
♥ 3		♥ A 9 6 5 4
♦ V 9 7 3		♦ A 8 4 2
♣ D 10 8 6 5		♣ R V 2
	♠ A 10 7 6 3	
	♥ R D 8	
	♦ R D 5	
	♣ 9 4	

Est prend l'entame Cœur de l'As et fait couper Ouest une première fois. En regardant le mort, ce dernier cherche à rendre la main à son partenaire à Carreau plutôt qu' à Trèfle. Est encaisse l'As de Carreau et rejoue Cœur pour une seconde coupe qui consomme la chute.

L'entameur a finalement réalisé deux plis grâce à deux petits atouts que l'adversaire n'a pas eu le temps de capturer. Cette dernière remarque met en évidence un point capital. Jouer un singleton dans le but de couper ne peut être différé qu'exceptionnellement.

## 2. L'ENTAME D'UN DOUBLETON

L'entame d'un petit doubleton, avec les mêmes espérances de coupe, sera moins souvent couronnée de succès. En effet, il faut plus de temps pour ouvrir la coupe et l'adversaire peut plus facilement éliminer les atouts de la défense avant qu'ils ne soient opérationnels. Il suffit de modifier quelques cartes dans le diagramme précédent pour s'en rendre compte.

	♠ R D V 4				
	♥ V 10 7 2				
	♦ 10 6				
	♣ A 7 3				
♠ 9 5 2	<table border="1" style="background-color: black; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	♠ 8
N					
O     E					
S					
♥ 9 3		♥ A 9 5 4			
♦ V 9 7 3		♦ A 8 4 2			
♣ D 10 8 6		♣ R V 5 2			
	♠ A 10 7 6 3				
	♥ R D 8				
	♦ R D 5				
	♣ 9 4				

Ouest entame Cœur pour l'As d'Est qui rejoue Cœur, mais Sud prend et capture les atouts de l'entameur. L'ajout d'une carte dans la couleur à couper a déplacé deux levées au profit du déclarant.

## 3. DES LEVEES RAPIDES

L'entame d'une couleur longue autre que l'atout n'a plus du tout le même intérêt dans un contrat à la couleur. La raison en est évidente : le déclarant ou le mort coupera rapidement.

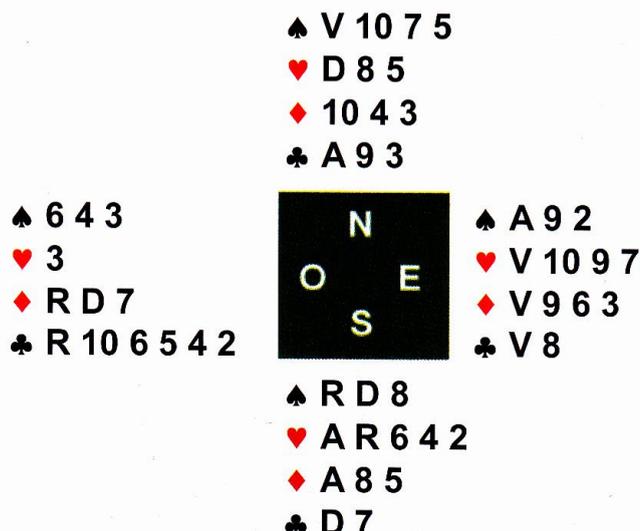
C'est la raison pour laquelle le flanc doit s'orienter vers la fabrication de levées rapides.

Dans cet esprit, la possession de deux honneurs équivalents constitue un point de départ intéressant pour espérer affranchir une ou plusieurs levées d'honneur. Considérons la main suivante :

Ouest
♠ 10 6 4
♥ 3
♦ R D 7
♣ R 10 6 5 4 2

Sud	O	N	E
1♥	passe	2♥	passe
4♥	Fin		

L'entame du Roi de Carreau dans une couleur où l'on ne possède que trois cartes a les plus grandes chances d'affranchir une levée d'honneur. Si le partenaire possède le Valet, modeste contribution, le flanc affranchit deux levées.

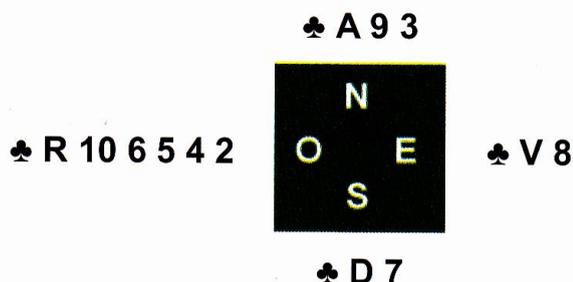


Telles qu'étaient les cartes dans cette donne, l'entame du Roi de Carreau battait irrémédiablement le contrat, le flanc s'adjugeant un atout, un Pique et deux levées de Carreau.

Il est intéressant de constater les conséquences d'une entame à Trèfle. Sud laisse filer le petit Trèfle vers la Dame, continue par trois tours d'atout puis joue le Roi de Pique. Est prend quand bon lui semble et rejoue éventuellement Carreau. Trop tard !! Sud prend de l'As et défausse un petit Carreau sur le quatrième Pique du mort, Est coupant dans le vide.

Cet exemple met également en évidence le risque d'entamer sous un honneur isolé ou une fourchette dans le cadre d'un contrat à la couleur.

Isolons la couleur Trèfle



L'entame d'un petit Trèfle, sous le Roi, fait perdre à cet honneur son pouvoir de capture pour la levée en cours puisque les deux adversaires joueront après l'entameur. C'est ce qui permet à Sud de réaliser sa Dame, carte qui n'aurait pas fait de levée si n'importe lequel des trois autres joueurs avait attaqué la couleur. L'entame a non seulement fait cadeau d'une levée, mais fait également perdre un temps dans l'affranchissement des Carreaux.

### La séquence

Dans un contrat à la couleur on possède une séquence dès lors que l'on détient deux cartes équivalentes, la plus forte étant un honneur.

AR 5 2, RD 6, DV 6 4, V 10 5 2, 10 9 5
--

Dans chacun de ces exemples on entame de la plus forte des cartes équivalentes.

**L'honneur le plus faible**

Que faut-il entamer avec la main suivante ?

Ouest	
♠	R 10
♥	V 9 5 2
♦	R 7 3
♣	D 8 4 2

Sud	O	N	E
1♠	pas	2♠	pas
4♠	Fin		

Plus un honneur est faible, moins son pouvoir de capture est important. On peut donc affirmer que l'entame sous un Valet est moins dangereuse que l'entame sous une Dame, elle-même moins dangereuse que celle sous un Roi, la plus risquée étant celle sous l'As, pratiquement proscrite dans un contrat à la couleur. Dans notre exemple il est préférable d'entamer sous le Valet de Cœur.

**4. RETOUR SUR LA CONVENTION PAIR-IMPAIR**

Nous allons ici reprendre une convention déjà rencontrée dans la leçon 6. Il s'agit de la convention pair-impair dont le but est de reconstituer le nombre de cartes détenues par chaque joueur dans une couleur déterminée.

**Rappel**

- ▶ Un nombre impair de cartes s'exprime en les jouant dans l'ordre ascendant
- ▶ Un nombre pair dans l'ordre descendant.

Avec **9** 3 le 9 suivi du 3.

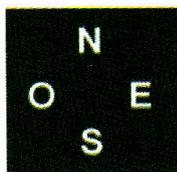
Avec D 10 **5** 2 le 5 éventuellement suivi du 2. La fourchette constituée par la Dame et le 10 doit être préservée.

**Par opposition**

Avec D 9 7 5 **2** ou avec 8 6 **4** on joue d'abord la plus petite carte, soit le 2 pour le premier exemple et le 4 pour le second.

**Utilité de la convention**

	♠ D 10 6	
	♥ 7 2	
	♦ 10 5 4	
	♣ A D V 10 5	
♠		♠ 8 2
♥		♥ V 10 4 3
♦ 3 puis 7		♦ A R D 6
♣		♣ 7 6 3



Sud	N
1♠	3♠
4♠	

Sur l'entame du 3 de Carreau Est fournit la Dame et continue de l'As. Au second tour, Ouest fournit le 7. L'entameur avait donc un nombre impair de cartes puisqu'il les a jouées dans l'ordre ascendant. Il ne peut en avoir cinq car Sud n'aurait pas fourni au second tour. Il en a donc trois, tout comme le déclarant qui concèdera trois plis dans la couleur.

Imaginons un second cas de figure.

♠	D 10 6				
♥	7 2				
♦	10 5 4				
♣	A D V 10 5				
♠		N		♠ 8 5 4 2	
♥		O	E	♥ V 10 4	
♦	7 puis 3	S		♦ A R D 6	
♣				♣ 7 3	

Sud	N
1♠	3♠
4♠	

Cette fois Ouest a fourni ses cartes dans l'ordre descendant. Il a donc un nombre pair de Carreaux.

- ▶ S'il en a quatre, Sud en a deux et coupera le troisième tour. Est doit donc tenter sa chance dans une autre couleur, ici Cœur.
- ▶ S'il en a deux, Sud en a quatre. Cette dernière option est peu probable si l'on considère qu'Ouest possède un atout au maximum. Il sera donc plus souvent long à Carreau.

La plupart du temps la connaissance de la parité permet de reconstituer la composition d'une couleur avec certitude. A défaut, elle réduit grandement le nombre des possibilités, le joueur pouvant compléter ses informations par d'autres moyens.

### Anticipation

L'efficacité du flanc dépend fréquemment de la rapidité avec laquelle les défenseurs peuvent échanger leurs informations : le plus tôt est toujours le mieux. Dans cet esprit il arrivera assez souvent que le partenaire de l'entameur n'ait pas besoin d'attendre la seconde carte de ce dernier pour avoir l'information de la parité.

L'entame de la plus petite

	♥ 8 6 3				
♥ 2		N		♥ A V 5	
		O	E		
		S			

	♥ 8 6 3				
♥ 4		N		♥ A V 2	
		O	E		
		S			

Dans ces deux cas, Est sait dès la première levée que son partenaire détient un nombre impair de cartes. Dans le premier exemple le 2 de Cœur est la plus petite carte possible et dans le second le 2 de Cœur et le 3 de Cœur sont visibles ; le 4 de Cœur est donc aussi la plus petite carte d'Ouest. Si un doute subsiste, les enchères adverses permettront le plus souvent de compléter l'information et de lever l'ambiguïté sur le nombre exact de cartes détenues par l'entameur.

## 5. L'ENTAME DANS LA COULEUR DU PARTENAIRE

L'entame dans une couleur annoncée par le partenaire est souvent un bon choix. L'entameur utilisera systématiquement la convention pair-impair. Notons que dans la grande majorité des cas l'entameur sera plus court que son partenaire surtout si ce dernier :

- a ouvert d'une couleur majeure
- est intervenu quelque soit le niveau de l'intervention.

La notion de séquence ne doit pas être abandonnée ; nous avons même vu qu'elle restait prioritaire.

- ▶ Avec deux cartes équivalentes, commandées par un honneur, l'entameur choisit le plus fort des honneurs, quel que soit le nombre de cartes.

<b>D V 4</b>	<b>V 10</b>	<b>V 10 5 2</b>
--------------	-------------	-----------------

- ▶ Avec deux cartes il faut entamer de la plus forte, quelle que soit la composition de la couleur.

<b>R 5</b>	<b>10 8</b>	<b>7 2</b>
------------	-------------	------------

- ▶ Avec trois cartes sans séquence, de la plus petite .

<b>D 5 2</b>	<b>R V 6</b>	<b>8 7 3</b>
--------------	--------------	--------------

Certaines entames peuvent laisser planer un doute.

Par exemple :



Ouest peut avoir Vx ou V10x ou encore V10xx.

Quoi qu'il en soit Sud a la Dame et pour l'empêcher de la réaliser il faut jouer l'As et le Roi afin de prendre cette Dame si elle est courte ou de faire couper le partenaire dans le cas contraire.



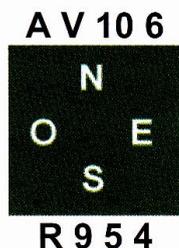
Cette fois Ouest possède forcément un doubleton, voire un singleton, son Valet ne pouvant constituer une tête de séquence quand le 10 est au mort. Il sait d'ores et déjà que la Dame de Sud , au moins troisième, sera imprénable.

## 6. L'ENTAME ATOUT

Rare mais parfois indispensable !! Les dangers sont de deux ordres :

- ▶ Perdre un temps précieux dans la course à l'affranchissement.
- ▶ Risquer de faire capturer à l'entame un honneur du partenaire

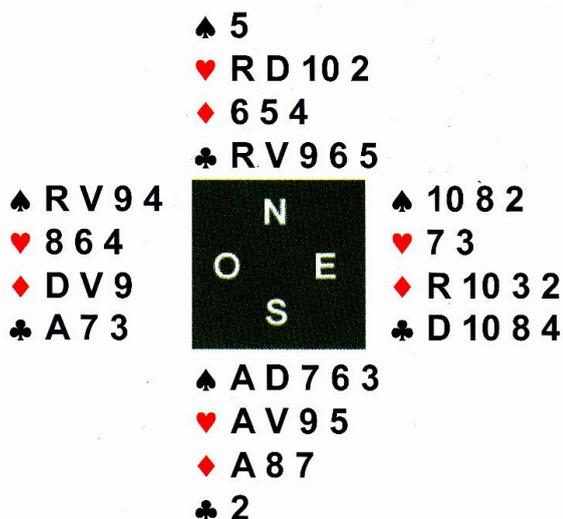
Imaginons la position des atouts du camp adverse :



Sur une entame dans cette couleur, le déclarant n'aura guère de difficulté à capturer la Dame ...

Voici pourtant deux situations où l'entame atout se révèle souvent efficace :

- ▶ L'entameur tient solidement la couleur « secondaire » du déclarant.



Les enchères

Sud	O	N	E
1♠	passé	1SA	passé
2♥	passé	4♥	Fin

L'ouvreur a décrit cinq cartes à Pique et quatre cartes à Cœur. Pour ne pas perdre un trop grand nombre de Piques Sud essaiera d'en couper au mort. L'entame atout s'attaque aux atouts du mort. Plus tard en main à Trèfle, Ouest jouera un second tour de Cœur pour défaire le contrat.

Sur l'entame de la Dame de Carreau, le déclarant prend et joue Trèfle vers le Roi. Ouest fait la levée de l'As, encaisse deux levées de Carreau et joue atout. Sud peut alors réaliser dix levées (un atout naturel, six levées de coupe, dont trois à Pique et trois à Trèfle, un Pique, un Carreau et un Trèfle).

- ▶ Le camp adverse, minoritaire en points, a déclaré un contrat de sacrifice. L'entame atout se révélera souvent la meilleure car elle interdira partiellement au déclarant de dédoubler ses atouts.

A. L'adversaire a ouvert d'1♣ et votre partenaire est intervenu par 1♠. Quelle est votre enchère ? Justifiez.

♠ 10 8 3	♠ D 10 8	♠ D 10 8	♠ D 10 8	♠ V 8 6 5
♥ R 7 2	♥ A 7 2	♥ A 7 4 2	♥ D 2	♥ R 10 7 2
♦ 9 6 5 4	♦ D 10 8 4	♦ V 10 8 4 3	♦ R V 8 4	♦ D 6 4
♣ D V 4	♣ 9 6 3	♣ 9	♣ R 9 6 3	♣ 9 3

B. Vous êtes intervenu à 1♠ (sur 1♣) et votre partenaire vous a soutenu au niveau de 2. Que dites-vous à votre tour de parole ?

♠ A R V 10 8	♠ A R V 10 8	♠ A R V 10 8
♥ V 7 2	♥ A 2	♥ A 2
♦ 9 5 4	♦ A 10 5 4	♦ D 10 5 4
♣ 6 4	♣ 6 4	♣ 6 4

C. Vous avez soutenu au niveau de 2 l'intervention de votre partenaire. Ce dernier, par l'enchère de 3♠, vous propose de jouer la manche.

♠ D 10 8	♠ D 10 8	♠ D 10 8 3
♥ A 7 2	♥ D 2	♥ R 9 7 2
♦ D 10 8 4	♦ R V 8 4	♦ D 8 4
♣ 9 6 3	♣ R 9 6 3	♣ 9 3

D. Complétez la séquence d'enchères : 1♣ 1♠ Passe ?

♠ R 10 8	♠ R V 10 8	♠ D 10 8	♠ D 10 8
♥ R 7 2	♥ A 7 4 2	♥ 7 2	♥ A 2
♦ D V 10 8	♦ 10 8 4	♦ A D 8 4	♦ A R 8 4
♣ 9 6 3	♣ A 3	♣ A 9 6 3	♣ 9 6 7 3

E. Après le début de séquence 1♣ 1♠ Passe 2♣, quelle va être votre deuxième enchère ?

♠ A V 10 8 5	♠ R D V 8 5	♠ A R D 10 8 5
♥ R V 10	♥ R 9	♥ A 9
♦ 8 5	♦ A 10 5	♦ 8 5
♣ 9 6 3	♣ 9 6 3	♣ 9 6 3

F. Complétez la séquence : 1♦ 1♥ 1♠ ?

♠ D 8 5	♠ 5	♠ 5	♠ 5	♠ 9 8 5
♥ 10 9 4 3	♥ 10 9 4 3	♥ R 10 9 4 3	♥ R 7 4 3	♥ D 10 9 4 3
♦ A 8 5	♦ A 8 5 2	♦ A 8 5 2	♦ A 8 5 2	♦ 2
♣ 9 6 3	♣ V 9 6 3	♣ 10 9 3	♣ 9 8 6 3	♣ D V 9 6

G. Poursuivez la séquence :

1♥ 1♠ 2♥ 3♠  
4♥ ?

(Les deux camps sont vulnérables). Justifiez vos choix

♠ R D V 8 5	♠ R D V 8 5	♠ R D V 8 5 4
♥ 4 3	♥ 3	♥ 3
♦ R 10 8 5	♦ A 5	♦ 5
♣ 6 3	♣ A V 10 6 3	♣ D 10 9 6 3

Expliquez la différence entre les exemples 2 et 3.

H. Répondez aux questions.

Donneur : S    ♠ A 3  
 Vuln : N/S    ♥ D V 8 4  
                   ♦ R V 7  
                   ♣ 10 8 4 2

♠ R D 10 9 8 ♥ 3 2 ♦ 10 4 ♣ A D 6 3	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td> </td><td>N</td><td> </td></tr> <tr><td>O</td><td> </td><td>E</td></tr> <tr><td> </td><td>S</td><td> </td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 7 6 4 2 ♥ 7 6 ♦ 6 5 3 2 ♣ R V	
	N											
O		E										
	S											

♠ 5  
 ♥ A R 10 9 5  
 ♦ A D 9 8  
 ♣ 9 7 5

1. Quel est le contrat atteint par le camp N/S dans le silence adverse?
2. Quelle est l'enchère produite par Ouest quand il a la possibilité d'intervenir ?
3. Celle d'Est ?
4. Quel est le contrat final ?
5. Que peut faire le camp N/S ?
6. Quel sera le résultat ?
7. Le score ?
8. Le camp N/S gagnait-il le contrat de 4♥ ?
9. Pour quel score ?
10. Sur la donne, qui est, au bout du compte, gagnant ?

I. Vous jouez le contrat de 4♠. Entame : Roi de ♥.

♠ 8 5 3  
 ♥ 6  
 ♦ D 9 8 4 3  
 ♣ D 10 6 2

	N	
O		E
	S	

♠ A R V 10 9  
 ♥ A 4 3  
 ♦ 7  
 ♣ A V 9 3

Comment faire 10 levées ?

J. Une fois cet exercice fait, prenez la main de Nord et mettez-vous à l'entame contre le contrat de 4♠ adverse.

Dans quelle(s) couleur(s) espérer des levées ?

K. L'adversaire joue 4♠. Vous êtes à l'entame. Quelle carte choisissez-vous avec successivement chacun des deux jeux ?

♠ 8 5 3 ♥ 6 ♦ V 10 9 4 ♣ D 10 6 5 2	♠ A 5 3 ♥ 6 ♦ R D V 9 8 ♣ R V 6 2
--	--

L. Quelle est votre entame ? Le contrat adverse est 4♠.

♠ 8 3 ♥ R D 10 8 ♦ R 7 4 2 ♣ D 10 2	♠ 3 ♥ R 9 7 6 ♦ D 9 4 2 ♣ V 9 7 3	♠ 3 ♥ A 9 7 6 ♦ D 9 7 4 ♣ A 10 8 3
--	--	---

M. Contre un contrat à la couleur, de quelles cartes entamez-vous ?

AR 5 4 3	//	RD 9	//	DV 5	//	V 10 8 7
9 6 5 3	//	D953	//	D72	//	872
D9862						