

## Dossier 01: L'ENTAME

L'entame est le premier mouvement de la défense dans le jeu de [bridge](#).

### Table des matières

Sommaire.....	1
Explication.....	1
Catégories d'entames.....	1
Conventions d'entame.....	1
Choix de la couleur.....	2
Choix de la valeur de la carte.....	3
Contrat à sans atout.....	3
Contrat à la couleur.....	3
Contre un chelem.....	4

### Explication

---

L'entame est effectuée par le joueur immédiatement à gauche du déclarant.

Elle est très importante car du choix de la carte d'entame dépend souvent le sort du contrat, notamment lors d'un [chelem](#). Ce choix est d'autant plus difficile que le mort n'a pas étalé ses cartes. Trois jeux sont donc inconnus de l'entameur.

Les critères de choix doivent être stratégiques.

Trois options sont possibles :

- réaliser d'entrée ses meilleures cartes (entame offensive) ;
- affranchir une longue pour faire les plis qui feront chuter le déclarant à la fin de la donne (entame neutre) ;
- espérer réussir les levées de chute au fil du jeu (entame défensive).

### Catégories d'entames

---

On divise les entames à la couleur en deux grandes catégories et plusieurs sous-catégories:

#### •Entames actives

- 1.Entames de réalisation ou d'affranchissement : Elles ont pour objectif d'encaisser ou [affranchir](#) des levées dans la couleur d'entame.
- 2.Entames de coupe : Elles ont pour objectif de faire [couper](#) le partenaire ou de pouvoir soi-même couper au cours de la donne.
- 3.Entames de raccourcissement : Elles ont pour objectif de faire couper la [main de base](#) afin de faire perdre le contrôle du coup au [déclarant](#).
- 4.Certaines entames atout : Elles ont ici pour objectif d'empêcher des [coupes de la main secondaire](#) et/ou l'[affranchissement](#) d'une couleur annexe du [camp du déclarant](#) par la coupe.

#### •Entames passives

- 1.Certaines entames atout : Elles ont ici pour objectif de ne pas filer de levée à l'entame
- 2.Dans une couleur 3e ou 4e sans valeurs : Ici aussi l'objectif est de ne pas filer de levée à l'entame

# Conventions d'entame

---

Au-delà des choix stratégiques, les joueurs ont tout intérêt à définir une ou plusieurs conventions d'entames. (Il est commun d'avoir des conventions différentes à SA et à la couleur)

Voici quelques conventions classiques (dont il existe de nombreuses variations) :

## **Parité stricte**

Principe d'entame selon lequel on entame la plus petite carte d'une couleur si on en possède un nombre impair et une carte plus haute (préparant un "écho") si on en possède un nombre pair

## **Parité sans sacrifice**

Comme la parité stricte mais sans sacrifier une carte qui pourrait se révéler importante plus tard (comme un 9 dans une couleur 4e contre un contrat à SA)

## **Parité souple**

Comme la parité sans sacrifice mais en jouant une carte plus haute que strictement nécessaire si on a peu d'espoir dans cette couleur. Pour indiquer un nombre impair de cartes, la deuxième carte jouée "librement" dans la couleur doit être supérieure à la première.

## **4e meilleure**

Principe d'entame selon lequel on entame la 4e meilleure carte de sa couleur la plus longue. (Ce principe d'entame est en général réservé aux contrats à SA)

## **Tête de séquence**

Dans une séquence de cartes comme AR, RD, DV9 ou même parfois juste 98, on entame la plus haute

## **AR romanet**

Avec AR dans une couleur, entamer l'As ou le Roi selon l'information que l'on souhaite obtenir du partenaire (L'As demande une réponse en Appel-Refus, le Roi une réponse en parité)

## **10, 9 prometteur**

L'entame du 9 ou du 10 promet exactement deux cartes supérieures dans la couleur

## **Impaire appel**

Entamer une carte de rang impair (3,5,7) indique une couleur que l'on "aime bien". (À l'entame, cette convention est surtout jouée par des joueurs débutants)

## **Top of nothing**

Entamer la plus haute carte d'une couleur sans honneur (par exemple sans aucune carte au-dessus du 8)

## **Le Roi demande le déblocage**

Principe d'entame réservé aux contrats à SA qui impose au partenaire d'immédiatement jeter un éventuel honneur qu'il pourrait avoir dans la couleur. (Cette règle présente en général l'exception suivante : si le mort révèle au moins 4 cartes dans cette couleur avec au moins une carte supérieure au 8, le partenaire ne doit pas jeter son honneur).

Naturellement, certaines de ces conventions sont incompatibles entre elles, il est donc important de bien choisir avec son partenaire quelles sont les conventions jouées (avec quelles variations) et quels sont leurs champs d'application.

# Choix de la couleur

---

Le choix de la couleur d'entame dépend de nombreux critères; pour se donner vraiment toutes les chances de faire une bonne entame, il est intéressant d'imaginer au vu des enchères quel plan le déclarant pourrait mettre en œuvre pour réaliser ses levées et effectuer l'entame la mieux à même de contrer cette stratégie.

Très souvent, le choix de l'entame se portera sur la couleur longue de la défense afin de réaliser au plus vite les levées hautes auxquelles on a droit, se donner une chance d'affranchir la couleur (surtout à SA) ou faire couper le déclarant de la main longue à l'atout dans l'espoir de lui faire perdre le contrôle de la donne.

L'entame atout est parfois préconisée lorsque vous avez une raison de penser (au vu des enchères) que la main courte à l'atout (entre le mort et le déclarant) possède une autre couleur très courte.

Le choix d'une entame passive possible s'impose parfois lorsque le déclarant est présumé avoir une main plate et être un peu limitée en points. (Exemple de séquence: 1SA - 2Trèfles - 2Carreau - 2SA - - - )

Dans certains cas, attaquer directement l'adversaire pour réaliser ses meilleures cartes au plus vite et le faire chuter.

On s'attachera donc à jouer :

- la couleur que le partenaire a nommée. (Directement ou par un contre d'une annonce artificielle)

Si le partenaire n'a pas nommé de couleur, on recherchera :

- la couleur la plus longue de sa main ;
- une couleur qui n'a pas été nommée par l'adversaire.

Si le partenaire a contré un contrat à Sans-atout il ne faudra pas entamer de manière naturelle, mais plutôt :

- la couleur annoncée par le mort ;
- pique par défaut.

Si le partenaire a contré un chelem à la couleur, il ne faudra pas non plus entamer de manière naturelle :

- entamer la couleur où le partenaire pourrait être chicane

Lorsque la longue est vraiment étique, il vaut mieux jouer une plus courte avec une séquence d'honneur.

## Choix de la valeur de la carte

---

On distinguera trois cas : un contrat à sans atout, un contrat à la couleur, un chelem.

### Contrat à sans atout

---

- Une petite carte dans sa couleur longue: quatrième meilleure ou autre selon les conventions d'entame utilisées.

Ces entames sont plutôt neutres et avec des jeux pauvres. C'est celle qu'on peut jouer sans jamais vraiment se tromper.

On peut être plus offensif :

- si on a une séquence de 3 honneurs continue (ARDxx, RDVxx ou DV10xx), il faut jouer offensif, c'est-à-dire la tête de séquence ;

- si on a une séquence brisée (ADVxxx ou RV10xxx), il faut jouer de la carte la plus forte des cartes jointives.

- Entame pour le partenaire: parfois, lorsque les enchères et les cartes tenues en main semblent indiquer que les adversaires ont des levées en suffisance et que l'entameur soit ne dispose pas d'une couleur longue soit ne dispose pas de rentrées annexes, il sied de jouer une couleur courte (en général un doubleton) dans un couleur non nommée espérée longue chez le partenaire.

- Si on entame en quatrième meilleure et qu'on choisit d'entamer dans une couleur où on a trois cartes dont un honneur (D93...), il faut entamer de la carte intermédiaire (ici le 9).

- 

### Contrat à la couleur

---

- Si le partenaire a parlé dans une couleur, il faut jouer la couleur annoncée en parité stricte

- Pour une séquence pleine ou interrompue, la tête de séquence

- Pour une séquence brisée, il vaut mieux éviter de jouer la couleur

- Lorsqu'il y a un singleton, que couper ne vous priverait pas d'une levée dans la couleur d'atout et que vous pouvez raisonnablement espérer que votre partenaire prenne la main, il faut jouer la carte du singleton (sauf si celle-ci est de la couleur de l'atout)
- Lorsqu'il y a un doubleton et que A et R sont secs, il faut jouer dans l'ordre R puis A
- S'il n'y a ni séquence, ni singleton, il faut jouer la plus longue en pair impair

## **Contre un chelem**

---

- En général, la carte la plus neutre possible: ne pas entamer sous un de vos honneurs ou sous un honneur présumé de votre partenaire
- Avec une levée (quasi-)certaine dans une couleur (un As ou un Roi d'atout supposé bien placé par exemple) et une levée à libérer ailleurs (en général RD), il convient de libérer sa deuxième levée.
- En tout état de cause, il convient de ne pas donner d'indication sur le nombre de cartes possédées dans chaque couleur.