

En premier lieu, il faut évaluer les points du partenaire et réfléchir à partir des enchères.

EX : 1T, -, 1C, 2K X, -, 3K, - 3SA	C'est l'ouvreur qui arrête les K. Avec V10 $\overline{3}$ Il faut faciliter le plan de jeu du partenaire en lui indiquant la parité .
--	---

- Avec 4/5 cartes sans honneurs, entamer la 2^{ième}, sauf si l'on a suffisamment de reprises pour appeler en entamant la 4^{ième}. 9 $\overline{8}$ 652 (ou 986 $\overline{52}$)

- Dans 3 cartes sans honneurs, « Top of nothing » : 8 $\overline{52}$, 9 $\overline{64}$

Mais dans une couleur qui peut être prometteuse pour le partenaire, entamer la 2^{ième}. R $\overline{92}$, V $\overline{64}$ (mais R9 $\overline{64}$)

- Après un contre d'entame, entamer de la plus grosse.

Ex : 1SA, -, 2T, X* 2P, -, 3T**, - 3SA***	* suffisamment fort pour jouer 2T contré. ** demande l'arrêt T. *** possède l'arrêt T. → entamer du plus gros T.
---	--

- Si le partenaire a parlé et que l'on a au moins 2 cartes (ou un honneur sec), on entame dans la couleur du partenaire en donnant la parité.

- Contre 6 SA, lorsqu'on a le reste des points, il ne faut pas entamer As ou dans RD ;
Il faut entamer neutre : une longue ou l'on n'a rien, en pair-impair (jamais sous un honneur).
Le partenaire qui n'a rien, doit signaler son nombre de cartes.

- L'entame du Roi demande au partenaire de débloquer la couleur en fournissant son honneur.
Il faut se demander si le déblocage va nous mettre en difficulté.

Avec RDVx ou RD10 x on entame de la Dame. L'entame du Roi est réservé aux très grosses couleurs (voir tableau).

- Sur l'entame de la Dame (ou de l'As), on a intérêt à fournir :
- un petit prometteur (convention à préciser au partenaire)
ou - un gros, arrêt.

- L'entame du Valet demande au minimum V10 8x

- L'entame d'une petite carte implique – que c'est la 4^{ième} (4^{ième} meilleure)
et – que l'on a un honneur (A,R,D,Vou 10).

Si l'on a le choix, privilégier l'entame de la 4^{ième} meilleure sous le plus petit honneur.

- L'entame d'une « grosse » (9,8,7) indique 3,4,ou5 cartes sans avenir.

RAPPEL de la REGLE DES 11 (conséquence de l'entame de la 4^{ième} meilleure)

Le résultat de 11 -(la carte d'entame +les cartes visibles supérieures à l'entame) indique le nombre de cartes supérieures à l'entame dans la main restante.
--

Résumé des ENTAMES d' HONNEURS à SANS-ATOUT					Couleurs Sans Séquence	
As	Roi	Dame	Valet	10	Couleurs prometteuses	Couleurs « pis-aller »
ARx	RDVxx(x)	DV10x(x)	V10 9x	10 98x	La 4 ^{ième} meilleure	
ARxx	RD10 xx(x)	DV9x(x)	V10 8x	10 97x	Axxx	xxx
ARVx	ARVxx(x)	ADVxx	AV10xx	A10 9x(x)	Axxx	xxxx
	3H, 5 ^{ième} (6 ^{ième})	RDV(x)	RV10xx	R10 9x(x)	AV6 $\overline{53}$	xxxxx
	ARD10(x)	RD10(x)		D10 9x(x)	RD7 $\overline{432}$	Hxx
	ARDV10(x)	RDx(x)		10 9x(x)	RV9 $\overline{87}$	
	RDV9(x)	RDx			876 $\overline{42}$	
	RD10 9(x)	DV10				
	ARV10(x)	DVx				
	ARV9(x)					
	4(H ou 9)					

- **Entames classiques : dans la couleur du partenaire ou tête de séquence, ou singleton.**
- **Entame tête de séquence :**
 - * L'entame de l'As promet le R ou A x (si l'on peut envisager que le R est chez le partenaire)
 - * L'entame du R promet la D.
 - * L'entame de la D promet le V (sans le R).
 - * L'entame du V promet le 10 (sans la D)
- Exception : Si l'on sait que l'on a tous les points de la défense (le partenaire est blanc), on peut entamer D, tout en ayant le R, pour tromper les adversaires.
- avec AR secs, entamer R puis A et renvoyer dans la préférentielle indiquée par le partenaire.
- Eviter l'entame dans DVxx, sauf si l'on peut espérer un honneur chez le partenaire.
- On peut entamer dans une séquence longue, non nommée.
- Si les adversaires sont **bicolores** (avec chacun une des 2 couleurs, différente), on a souvent intérêt à entamer **atout**.

* **Carte d'entame en PAIR-IMPAIR STRICT :**

- avec 2 cartes → la plus grosse.
- avec 3 cartes (ou 5 ou 7) → la plus petite
- avec 4 cartes → la 2^{ième} si la couleur est sans espoir, 10 7 3 2
→ la 3^{ième} si l'on a un honneur, R7 3 2 (plus la carte est petite, plus elle appelle)
- avec 6 cartes → la 3^{ième}, puis la 5^{ième} (parité du résidu).

Résumé : Hx^xx, x^xxx, RV^xx, HHxx^x, Hx^xxxx

- Sans indications, entamer neutre : - sous V x^x
 - sous R long : Rxxx^x (pis aller , mais agressif)
 - JAMAIS sous un R court.
- Il est souvent intéressant d'entamer une grosse sous le R, si le mort à A D, pour intriguer l'adversaire qui aurait fait l'impasse de toute façon.
- Ne pas entamer atout avec un singleton, mais c'est possible avec 2 ou 3 petits atouts.
- Ne pas entamer sous un As.
- Si l'on entame pour le partenaire, indiquer la parité.

SIGNALISATION

* **RAPPEL : une carte donne une seule information.**

3 possibilités d'informations

- **Appel** (ou refus)
- **Parité**
- **Préférentielle** (couleur que je veux que tu joues)

* **PRINCIPE :Sur l'entame de l'As à la couleur:**

Avec 3 Cartes au mort	Appel/refus	Ex :D 8 2
Avec 2 Cartes au mort	La parité	Ex :D 8 2
Avec 1 Cartes au mort	Appel Préférentiel	

EXERCICES

3/3

Ex1 :

	R52		E applique la règle des 11 qui lui indique que S n'a pas de carte au dessus du 7, il doit donc passer le 3 sur le 2. O ne peut avoir que DV8+7
Entame du 7		A10 9 3	

Cours 3

2/2

Ex 2

	DV97		E applique la règle des 11 qui lui indique que le 5 ne peut pas être une 4 ^{ème} ; c'est donc la + grosse d'E (top of nothing) qui a 542. S a donc As et 10, E passera 2 fois petit et fera son Roi
Entame du 5		R863	

Ex 3

	AD94 876 R95 V84		S : 1SA ; O : p ; N : 3SA ; E : p E applique la règle des 11 qui lui indique que S a 2 cartes au dessus du 3 sur ses 2 ou 3 cartes à T , dont l'As ou la D mais pas les 2(car O a un Honneur); Il passe le 10 sur le 4 que S couvre de la D. S fait l'impasse à P qui rate et E repart du R de T, puis du 5.
Entame du 3T		R72 R943 10 86 R10 5	

Ex 4

			S : 1T ; O : p ; N : 1C ; E : p ; S : 1SA ; O : p ; N : 3SA Entame ? Les adversaires ont autour de 25 pts donc E doit avoir autour de 11 pts et S n'a pas 4P. <i>On peut entamer 10P pour le partenaire, 5K (ou 2T)</i>
10 64 R95 V53 10 642			

Ex 5

			S : 1T ; O : 2T; N : 2P ; E : p ; S : 2SA ; O : p ; N : 3SA Entame ? Entame 8K, selon tableau
DV7 9 D83 RD8762			