

## Séance 4


## LES ENTAMES À SANS-ATOUT

## Programme de la séance

- L'entame « tête de séquence »
- L'entame « quatrième de la longue »
- Attitude du joueur N°3

*C'est le moment de préciser les premières notions de jeu de la défense entrevues l'an dernier. Il s'agit de montrer aux enfants que la création de levées d'honneurs et de levées de longueur s'applique également au jeu de la défense. Nous ne verrons que les entames les plus simples.*

## Première donne de la séance (4.1)

Donne 4.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n° 1 - donne 13			
	♠ R 4 3 2 ♥ 8 6 3 ♦ 9 2 ♣ R V 1 0 6  ♠ 9 7 5 ♥ D V 1 0 7 4 ♦ R V 8 ♣ 7 5  ♠ A 6 ♥ A R 5 ♦ A 7 6 5 ♣ D 9 3 2				
					
		Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe	Passe	Passe
		Sud ouvre d'1SA (15-17 H). Nord passe avec 7 points H.			
		Entame : Dame de Cœur.			

Sud compte cinq levées immédiates : deux à Pique, deux à Cœur et une à Carreau. Les Trèfles peuvent procurer trois levées à condition de les affranchir.

Que doit faire Est quand il est en main à l'As de Trèfle ? L'entame « tête de séquence » lui a indiqué que le partenaire possède le Valet et le 10 de Cœur, et que Sud a donc encore un gros honneur à Cœur. Néanmoins, il doit rejouer Cœur pour affranchir les deux honneurs du partenaire pour le cas où celui-ci prendrait la main.

L'entame est-elle dangereuse pour Sud ? Non, car il possède encore un arrêt à Cœur et ne donnera la main aux adversaires qu'une seule fois.

Score : 1SA + 1 120 NS

*Faites bien remarquer aux enfants le danger encouru par Sud s'il tire ses As et ses Rois avant d'affranchir les Trèfles.*

## L'entame « tête de séquence »

*Revoyez quelques notions découvertes l'an dernier :*

**Cartes équivalentes** : le camp EO possède quatre cartes équivalentes à Cœur : 9, 10, Valet, Dame. De même, le camp NS possède cinq cartes équivalentes à Trèfle.

**Séquence d'honneurs** : suite d'au moins trois cartes équivalentes dont l'une au moins est un honneur. Ici, DV10 à Cœur en Ouest.

**Entame « tête de séquence »** : par convention, le joueur qui entame choisit la plus forte carte de la séquence. Cela permet à son partenaire de savoir qu'il possède les deux cartes juste en dessous mais n'a pas l'honneur supérieur.



**Avec une longue comportant une séquence d'honneurs, on entame de la « tête de séquence ».**

**Carte à fournir par le joueur N°3** : nous avons déjà vu que le déclarant doit éviter de se bloquer en jouant d'abord les honneurs du côté court. Comme la donne 2.4 jouée précédemment, la donne qui suit montrera qu'il en est de même pour les joueurs de la défense.

## Deuxième donne de la séance (4.2)

*Après avoir recommandé d'éviter les blocages, laissez jouer ce contrat qui devrait chuter.*

Donne 4.2		Donneur : Est		Jeu fléché n° 1 - donne 14			
<p>♠ A 8 4 ♥ D 9 5 ♦ R 6 5 2 ♣ 7 5 2</p> <p>♠ V 3 2 ♥ A 8 2 ♦ D 1 0 ♣ V 1 0 9 6 4</p> <p>♠ RD 5 ♥ RV 1 0 3 ♦ A 8 7 3 ♣ D 8</p>		<p>♠ 1 0 9 7 6 ♥ 7 6 4 ♦ V 9 4 ♣ A R 3</p>		Sud	Ouest	Nord	Est
				1SA Passe	Passe Passe	2SA	Passe Passe
				Sud ouvre d'1SA avec une main de 15 H. Nord avec 9 H propose la manche et Sud, minimum, passe.			
				Entame : Valet de Trèfle.			

Sud compte cinq levées immédiates : trois à Pique et deux à Carreau. Il peut trouver les trois levées manquantes à Cœur, après avoir fait tomber l'As.

Mais Est peut faire chuter le contrat en analysant correctement l'entame du Valet de Trèfle qui promet le 10 et le 9, mais dénie la Dame. Est doit donc débloquer l'As et le Roi de Trèfle, et rejouer Trèfle.

Avec la Dame de Trèfle troisième, Sud aurait gagné son contrat avec une surlevée.


Mais comme la Dame de Trèfle est ici seconde, la défense encaisse cinq Trèfles et l'As de Cœur.

Score : 2SA – 1 50 EO

**Sur l'entame d'un honneur, il est en général judicieux de la part du joueur N°3 de débloquer un honneur supérieur.**

### Troisième donne de la séance (4.3)

Celui qui entame ne possède pas toujours une séquence d'honneurs. Il faut donc apprendre à entamer de la « quatrième de la longue ».

Donne 4.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n° 1 - donne 15			
	♠ RD 2 ♥ 7 5 2 ♦ V 6 2 ♣ AD 7 2  ♠ V 8 7 5 ♥ R 1 0 8 6 4 ♦ 9 5 4 ♣ 3  ♠ A 6 4 3 ♥ A V ♦ A 1 0 7 3 ♣ R V 4				
		♠ 1 0 9 ♥ D 9 3 ♦ RD 8 ♣ 1 0 9 8 6 5	<b>Sud</b> 1SA Passe	<b>Ouest</b> Passe Passe	<b>Nord</b> 3SA Passe
			Sud ouvre de 1SA avec 17H. Nord conclut à 3SA avec une main régulière de 12 H.		
			Entame : 6 de Cœur.		

Sud compte neuf levées sûres : trois à Pique, une à Cœur, une à Carreau et quatre à Trèfle. Le contrat n'est pas en danger tant que Sud conserve la main. Celui-ci jouera d'abord les honneurs du côté court à Trèfle et à Pique.

Sur l'entame, le joueur N°3 doit fournir la Dame de Cœur pour ne pas donner une levée supplémentaire à Sud.

Score : 3SA = 400 NS

### L'entame « quatrième de la longue » :

Souligner l'intérêt d'entamer dans sa couleur la plus longue :

- affranchir des levées de longueur si le camp de la défense détient davantage de cartes dans la couleur d'entame que celui du déclarant.
- espérer que le partenaire fournisse sa carte la plus forte, et en rejoue lorsqu'il prendra la main.

Par convention, on entame de la quatrième carte en partant du haut dans une couleur longue intéressante d'au moins quatre cartes. Cette entame promet donc trois cartes supérieures à la carte d'entame, et dénie une séquence.

### Exercices

De quelle carte entamer dans un contrat à Sans-Atout ?

①	②	③	④
♠ R 5 4 ♥ DV 1 0 7 ♦ 8 5 ♣ 9 7 6 3	♠ 9 6 ♥ 6 3 ♦ D 9 7 5 2 ♣ A 7 5 4	♠ AV 9 8 4 ♥ 6 ♦ DV 1 0 ♣ D 9 7 2	♠ A 6 ♥ 6 5 2 ♦ DV 7 ♣ V 1 0 9 6 4

**Jeu ① :** La longue est commandée par une séquence : la Dame de Cœur.

**Jeu ② :** Sans séquence dans la longue, la 4<sup>ème</sup> meilleure : le 5 de Carreau.

**Jeu ③ :** Sans séquence d'honneurs à Pique : le 8 de Pique.

**Jeu ④ :** Séquence d'honneurs dans la longue : le Valet de Trèfle.




Lorsque la longue ne comporte pas de séquence, on entame de la « quatrième meilleure », la quatrième carte en partant du haut.

**Carte à fournir par le joueur N°3 :**

*Dîtes pourquoi, à la donne précédente, Est doit fournir sa plus forte carte.*

**En troisième position, le joueur N°3 fournit une grosse carte pour contribuer à l'affranchissement de la couleur d'entame.**

#### Quatrième donne de la séance (4.4)

Donne 4.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n° 1 - donne 16			
<p>♠ R V 8 5 3 ♥ A 5 2 ♦ 7 4 2 ♣ V 3</p>	<p>♠ 7 6 ♥ D 8 4 ♦ 1 0 9 8 5 ♣ R 7 4 2</p>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			Passe	Passe	Passe
		2SA	Passe	3SA	Passe
		Passe	Passe		
	<p>♠ A 1 0 ♥ R 9 6 3 ♦ A R D V ♣ A 8 5</p>	<p>♠ D 9 4 2 ♥ V 1 0 7 ♦ 6 3 ♣ D 1 0 9 6</p>			
		<p>Sud ouvre de 2SA avec un jeu régulier de 21 H. Nord demande la manche avec 5 H.</p>			
		<p>Entame : 5 de Pique.</p>			

Sud compte sept levées : quatre à Carreau, deux à Trèfle et une à Pique. Il trouvera aisément la huitième en jouant Cœur, mais la neuvième levée est lointaine.

Si Est ne fournit pas la Dame de Pique, Sud remporte une levée inattendue avec le 10, et gagne son contrat.

En revanche, si Est fournit la Dame de Pique, il affranchit quatre Piques chez son partenaire. Ce dernier fera chuter le contrat lorsqu'il prendra la main à l'As de Cœur.

Score : 3SA – 1 50 EO