

Entame dans la couleur du partenaire

Généralités

Entamer dans la couleur du partenaire est une des situations défensives les plus fréquentes. Que faire quand l'entame vous revient et que le partenaire a annoncé une couleur?

Il peut s'agir des situations suivantes

1. Le partenaire a annoncé la couleur (en montrant au moins 3 cartes, par ex. il a ouvert de 1♣).
2. Le partenaire a fait une intervention à la couleur Ex. Nord ouvre d'un ♥ et votre partenaire en Est intervient de 1♠.
3. Le partenaire a fait un contre "indicatif" Ex: Nord: 1SA, Est (vous) Passe, Sud: 2♣ (Stayman), votre partenaire X (contre).
Autre ex:

Nord	Est (partenaire)	Sud	Ouest (vous)
1SA	P	2♣ (Stayman)	P
2♦	X (= si tu entames, joue ♦)	2SA	P
3SA	P	P	P

Nous n'avons pas encore vu ce *contre* du point 3. Il est fort simple. Il s'agit simplement d'un contre annoncé après une enchère **conventionnelle** pour indiquer au partenaire que l'on est fort et/ou long dans la couleur contrée. Ce contre ne sert qu'à vous indiquer dans le premier exemple à entamer ♣ (ou toute autre couleur nommée par la convention, ♦ dans le second exemple). Vous, ou votre partenaire, saisissez l'occasion offerte pour montrer la couleur dans laquelle faire l'entame, sans aucune intention de jouer **DANS** la couleur contrée bien entendu! Le reste des enchères se poursuit sans modifications. **Un contre d'une enchère conventionnelle est toujours indicatif.**

Accords de base

Important: Lorsque vous entamez la couleur de notre partenaire, la signification de votre entame va changer **en fonction de votre attitude au cours des enchères.**

Si vous n'avez pas soutenu votre partenaire, vous entamerez de façon à donner un signal de **compte** (pair ou impair). C'est logique, votre partenaire n'a aucune idée du nombre de cartes que vous possédez dans sa couleur puisque vous n'avez rien dit :

- Petite carte si vous possédez un nombre impair (généralement trois, **M**onte pour **impair**).
- Carte haute si vous possédez un nombre pair (généralement deux, **D**escend pour **deux**).

Cette information permettra au partenaire de visualiser la distribution de la couleur autour de la table dès le premier tour: il voit sa main, il voit celle du mort, il connaît le nombre de cartes que vous avez par votre entame. Il lui est dès lors facile de déduire combien de cartes le déclarant possède dans cette couleur.

Si vous avez soutenu votre partenaire, il connaît déjà votre longueur (en général au moins 3 cartes). Il est à présent intéressé dans la **qualité** de la couleur. Il attend un signal **d'attitude**, pas de compte

Pour lui communiquer la qualité de votre soutien, vous lui donner un signal d'attitude:

- Petite carte si vous possédez un honneur (**petit promet un honneur**).
- "Top of nothing" avec un support peu brillant.

Ainsi, lorsque vous avez trois petites cartes dans la couleur du partenaire, vous entamez une petite (**compte**) lorsque vous n'avez pas soutenu. Par contre vous entamerez de la plus haute (top of nothing) si vous avez soutenu (**attitude**).

Quelques exemples pour clarifier les choses

➡ 9 7

- Compte (pas supporté): Entamez le 9. La plus forte d'un doubleton.
- Attitude (supporté): Entamez le 9. La plus forte de rien (TON). Supporté avec 2 cartes? Oui. Vous pourriez avoir supporté dans une enchère compétitive, sachant que votre partenaire possède au moins 6 cartes de la couleur (ex: le partenaire en Nord ouvre d'un 2 ♠ faible, Est intervient à 3♥ et vous, possédant un beau jeu, supportez votre partenaire à 3♠ même avec seulement 2 cartes de support. Les adversaires montent à 4♥ et votre camp préfère en rester là. A vous l'entame!

➡ D 9

- Compte (pas supporté): Entamer la D. La plus forte d'un doubleton.
- Attitude (supporté, **exception**): Entamer la D. Ne jamais jouer la plus petite carte d'un **doubleton** avec honneur car vous bloqueriez la couleur.

➡ 975

- Compte (pas supporté): Entamer le 5. La plus petite d'un nombre impair de cartes .
- Attitude (supporté): Entamer le 9. Top of nothing (TON).

➡ D95

- Compte (pas supporté): Entamer le 5. La plus petite d'un nombre **impair** de cartes.
- Attitude (supporté): Entamer le 5 car **une petite promet un honneur**.

➡ 9753

- Compter (pas supporté): Entamer le 7 (ou 9) La plus haute à partir d'un nombre pair de cartes. Le 9 est la plus haute. Cependant, surtout à SA, le 9 **peut être utile pour prendre un pli**. Il faut donc utiliser votre jugement pour trouver un équilibre entre la clarté de la communication et la protection de la position du camp. Le 7 est assez haut pour que le partenaire puisse le lire comme une carte haute. Vous jouerez le 5 au tour suivant pour lui faire comprendre que vous avez un nombre pair de cartes (descend pour un nombre pair)

- Attitude (supporté): Entamer le 7 (ou le 9) La plus haute d'une mauvaise position. Discussion similaire à la précédente. Le 7 est assez haut pour être un TON.

➡ D975

- Compte (pas supporté): Entamer le 9. La plus haute à partir d'un nombre pair de cartes tout en préservant la carte utile: la D. Au tour suivant vous pourrez mettre le 7.

Si vous mettez tout de suite la D, votre partenaire pensera que vous avez un doubleton

- Attitude (supporté): Entamer le 5. Petite promet un honneur.

➔ 97532

- Compte (pas supporté)- Entamer le 2. Petite d'un nombre impair de cartes. Cette petite carte n'est **pas** une "promesse d'honneur" puisqu'il ne s'agit pas d'un signal d'attitude **car vous n'avez pas supporté votre partenaire!**

- Attitude (supporté)- Entamer le 7. TON. **Entamer le 7.** Le 7 est ici la carte la plus interprétable pour le partenaire. Le 9, comme dans l'exemple plus haut est théoriquement le TON, mais c'est une carte qui **peut être utile ultérieurement** pour prendre un pli. Il faut donc à nouveau utiliser votre jugement pour trouver un équilibre entre la clarté de la communication et la protection de la position du camp. Le 7 est assez haut pour que le partenaire puisse le lire comme une carte haute. Vous jouerez le 2 et puis le 3 aux tours suivants pour lui faire comprendre que vous avez un nombre impair de cartes et que le 7 signifiait bien TON

➔ D9753

- Compte (pas supporté): Entamer le 3. Petite d'un nombre impair de cartes.

- Attitude (supporté): Entamer le 3. Petit promet un honneur.

Exceptions aux règles

Honneurs qui se touchent

Lorsque nous avons DVx et que vous n'avez pas soutenu votre partenaire (par ex. l'intervention adverse vous en a empêché), entamez de la Dame. Vous souhaitez communiquer avec votre partenaire, mais vous souhaitez aussi ne pas donner de levées à l'adversaire en entamant petit, de x. Donc, même au risque de perturber votre partenaire, entamez de la D.

Déblocage à SA

Si l'on suit l'idée que "jouer au bridge" est plus important que les accords spécifiques entre partenaires, un problème se pose lorsque l'on détient 3 ou 4 cartes avec un honneur en tête dans la couleur du partenaire. En effet, le risque d'entamer par une **petite** carte, à SA (pas à la couleur où la coupe par la partie adverse est presque certaine), est de bloquer la couleur. En effet, le partenaire rejouant la couleur, vous risquez de terminer avec l'honneur de tête en main, bloquant ainsi la couleur!

Voici quelques exemples :

- D92

- D1082

Dans ces cas, vous devez débloquent la couleur en entamant d'une carte **autre** que le 2 dans l'exemple. Vous ne souhaitez pas avoir la main pour la dernière levée car la couleur risquerait d'être bloquée. Vous préférez la laisser à votre partenaire pour qu'il puisse continuer sa couleur. Gardez donc le 2 pour la fin, pour pouvoir laisser la main à votre partenaire.

Même dans les situations d'attitude (lorsque vous avez soutenu le partenaire), entamez le 9 de D92 et le 8 de D1082 afin de débloquent la couleur. Gardez votre 2 jusqu'à la fin et forcez votre partenaire à gagner les **dernières** levées.

Conclusion

L'entame dans la couleur du partenaire est un sujet sur lequel il faut que le camp s'accorde. Certains camps peuvent avoir d'autres conventions. Le principal est que cela **soit** bien clair entre les partenaires.

De plus, ne perdez pas de vue que l'entame dans la couleur du partenaire n'est pas toujours la meilleur entame. Parfois, l'entame d'un singleton dans une autre couleur ou l'entame dans la couleur d'atout seront de meilleurs entames. Rien n'est absolument automatique au bridge. Tout demande réflexion.