

RÉPONSE à L'ENTAME

Claude Lemaréchal, d'après Michel Bessis

En matière de signalisation, il est à peine exagéré de dire que **tout se passe** au moment où, l'entame étant posée et le mort étalé, le partenaire de l'entameur joue sa première carte : c'est là que s'élabore le plan de défense. C'est l'objet de l'essentiel de ces notes, qui donnent toutefois dans la dernière section quelques principes concernant la suite du jeu.

À la première levée, si le partenaire n'est pas obligé de monter sur le mort, il **doit choisir** entre 3 signaux possibles¹ :

- **APPELER** (avec une grosse) ou **REFUSER** (avec une petite). L'utilité de ce signal est immédiate : son rôle est surtout de renseigner l'entameur sur l'opportunité à continuer la couleur s'il garde la main. C'est donc un signal de **myope**, il ne faut pas en abuser.
- Marquer la **PARITÉ** (pair-descend, impair-monte), souvent plus utile qu'un appel :
 - a) ça aide à compter les mains cachées, exercice toujours salutaire ;
 - b) dans une couleur longue, la **répartition** est plus intéressante que l'emplacement des honneurs, surtout à Sans-Atout ; ceci sera étudié en § 3.
- Donner une **PRÉFÉRENCE**, c'est-à-dire renseigner sur l'intérêt pour l'une des deux couleur qui restent (grosse carte pour la plus chère) hormis l'atout et la couleur entamée.

Il ne suffit pas de bien choisir entre ces 3 signaux : pour que le dialogue fonctionne correctement,

l'entameur doit comprendre quel signal son partenaire a choisi

 (1)

sinon **pataqués**. C'est pourquoi la **vue du mort** joue un rôle important dans ce choix : c'est une information disponible pour les **deux** partenaires.

Commençons par quelques remarques préliminaires, qui aideront à mémoriser la suite.

1 Principes Généraux

Par simple **bon sens**, on ne favorise pas l'affranchissement des couleurs de l'adversaire. C'est déjà vrai à l'entame, une conséquence pour la signalisation est :

On n'appelle pas dans une couleur où le mort a 4 cartes ou plus

 (2)

car cette couleur est a priori affranchissable, donc **dangereuse**.

Par ailleurs, toujours se soucier d'être le plus clair possible :

Quand on signale, on le fait sans rechigner.

 (3)

Exemple : avec V 10 3, une préférence pour la couleur chère s'exprime par le Valet et non le 10. Conséquence : un appel ou une préférence du 10 (ou du 9, du 8, ...) **dénie** le Valet (ou le 10, le 9, ...).

Une règle assez normale :

Quand le compte est connu, la parité est remplacée par une préférence ;

 (4)

et cette règle reste valable même après la première levée. Deux situations-types où le compte est connu :

- On a soi-même donné le compte. Si par exemple vous avez ouvert d'un 2 faible, tout le monde sait que vous avez 6 cartes ; inutile de répéter que vous en avez un nombre pair.
- Le déclarant a donné le compte : par un 2 faible, un barrage, un Stayman, en ne fournissant plus, etc.

1. choix formalisé dans un **must** : M. Bessis, *Flanc Gagnant*, tome I ; Eds. Le Bridgeur, 2002 ; ces notes ne contiennent en fait rien de plus que l'essentiel de cet ouvrage, lui-même essentiel.

Les règles suivantes sont plutôt des conventions que du bon sens.

Quand le mort est singleton ou chicane, on donne une préférence. (5)

C'est encore normal : même si l'entameur reste maître, continuer la couleur est a priori inutile, suggérons-lui où switcher. Il en est de même si le déclarant est **évidemment** singleton ou chicane – mais attention à (1) : le mot “évidemment” est évidemment crucial !

question
de cours

Enfin une règle surtout valable à Sans-Atout :

Quand la première carte est forcée, c'est la parité du reste qu'on marque ensuite. (6)

préférence

Remarque 1 (Longue contre longue) *Supposons une entame en 4^{ème} meilleure à Sans-Atout. Si le partenaire a lui-même 5 cartes, bingo ! Au prochain tour, (6) l'obligera peut-être à jouer une grosse (puisque'il en aura encore 4). Une bonne idée néanmoins sera alors de jouer une petite carte. L'entameur comprendra plus facilement que la couleur est intéressante.*

Précisons maintenant les règles du pair-impair. Conformément au principe (3), fournir la **plus petite** avec un nombre impair de cartes (3 ou 5, ou même 7) ; mais avec un nombre pair, une subtilité **fondamentale** permet au partenaire de distinguer parfois entre 2 et 4 :

2 ou 4 ?

Avec 4 cartes, commencer par fournir la 2^{ème} meilleure (7)

éviter
la honte

valable non seulement à l'entame mais en cours de jeu. Le bon sens reste toutefois prioritaire : éviter de gaspiller une carte qui **peut servir**, par exemple un 10 second (soit dit en passant, c'est ainsi qu'entamer dans un honneur second exige une sérieuse motivation). Plus subtilement, jeter aveuglément le 9 en cours de jeu avec R 9 5 2 peut malencontreusement affranchir un 8 ; le 5 est peut-être plus indiqué ; bien regarder les petites cartes du mort et exercer son **jugement**.

Remarque 2 (Honneur 4^{ème}) *Les puristes n'appliquent (7) qu'en fournissant (ou défaussant) et lui ajoutent un codicille : avec 4 cartes commandées par un honneur, attaquer de la 3^{ème} meilleure ; rappelons qu'attaquer – ou contre-attaquer – signifie ouvrir une couleur en cours de jeu (entamer, c'est attaquer la 1^{ère} levée). S'entendre avec le partenaire sur cette chinoiserie ; d'ailleurs d'autres puristes ne l'appliquent que dans une couleur nommée et soutenue par la défense, conservant (7) pour les couleurs “anonymes”.*

Un point important pour terminer : en application de (4), la carte fournie au 2^{ème} tour de la couleur pourra servir à un appel de préférence ; et c'est d'ailleurs l'une des justifications de la règle (7), on y reviendra en § 4.

Tout comme pour la carte d'entame, les règles pour la réponse dépendent du contrat : couleur (§ 2) ou SA (§ 3). Nous terminerons (§ 4) par quelques indications sur la signalisation en cours de jeu.

2 Réponse à l'Entame dans un Contrat à la Couleur

Peu de règles immuables existent concernant l'entame d'une petite carte ; faire “au mieux” en suivant divers principes tels que (5) ou le point b) de l'introduction. C'est en fait l'entame d'une grosse carte – un honneur – qui appelle des règles bien formalisées. Rappelons qu'une telle entame promet en principe la carte immédiatement inférieure (sauf entame dans un honneur second – en principe à éviter) ; c'est un élément important pour comprendre ce qui suit.

2.1 Entame de l'As

Très **important et fréquent** : on se souvient que c'est l'entame “de choix”. On va faire 2 levées (en comptant le Roi), essayons d'en faire 3 : soit avec la Dame, soit par une coupe. Donc :

Appel-refus si le mort a exactement 3 cartes sans la Dame (8)

(noter qu'une grosse carte signalera alors soit la Dame, soit un doubleton). Dans pratiquement tous les autres cas, on marquera la parité. Plus précisément, si le mort a non pas 3 petites cartes mais

routine

- 2 cartes : parité (inutile d'appeler, on ne fera pas 3 levées) ;
- la Dame 3^{ème} : parité (idem) ;
- 4 cartes ou plus : parité, en vertu de (2) ;
- singleton ou chicane : préférence, règle (5) ; noter qu'une petite carte ne **promet pas** nécessairement une force dans la couleur la moins chère ; sinon, que faire quand on n'a **rien nulle part ?!**

bien lire

dame en vue

Remarque 3 (Couleur fittée) Si la couleur d'entame a été nommée *et fittée* par les défenseurs, la règle (8) devient maladroite. Tout d'abord, si le mort a quatre cartes, la courte du déclarant est *connue*, on peut faire une *préférence* (règle (5) et le commentaire qui la suit). Allons plus loin : si le mort a trois cartes, le déclarant en a au plus deux, on ne fera pas 3 levées. On peut convenir dans ce dernier cas de marquer la parité (cf. exercice *dame en vue* ci-dessus). S'entendre avec le partenaire sur ces divers raffinements.

Exception importante (parmi d'autres) : on ne **gaspille pas** une Dame sous un As ; avec D x, on fournit le petit, tant pis pour la signalisation. Plus précisément :

La Dame promet le Valet (sur entame de l'As) (9)

ou est sèche. L'entameur peut alors continuer d'un petit en **toute sécurité** s'il souhaite donner la main au partenaire (qui prendra du Valet ou coupera) ; c'est ce qui explique qu'avec D V, jeter la Dame est **judicieux** : on transmet une information précise. L'entameur peut aussi continuer Roi mais c'est **fortement déconseillé** (cas de D V secs chez le partenaire !)

passer la main

jeu de massacre

Remarque 4 (Entame anormale) Il peut arriver d'entamer l'As sans le Roi : quand on ne sait quoi entamer, on peut aller à la pêche aux informations tout en gardant la main. On souhaite alors de l'aide pour trouver une couleur de repli. Donc :

Si le Roi est au mort (sur entame de l'As) : préférence

sachant que l'entameur a probablement des honneurs dispersés dans les deux couleurs qui restent – d'où son problème. Mais attention, ce principe ne vaut pas si le partenaire a *lui-même* le Roi car il est victime du principe (1). Il doit alors oublier ce Roi et appliquer (8) sans broncher.

help

2.2 Entame du Roi

Convention la plus simple :

Par défaut, marquer systématiquement la parité (10)

(sauf dans les cas répertoriés (5), (4), etc.)

Remarque 5 (Coup de Bath) Un bridgeur évolué peut toutefois aider l'entameur à lutter contre le **coup de Bath**, qui est le suivant. Lorsque le déclarant a le Valet en main, connaissant la Dame à gauche, il peut laisser passer pour paralyser l'entameur :

♦ R D ...	♦ A ... ♦ V ...	ou	♦ R D ...	♦ ... ♦ A V ...
---	--------------------	----	---	--------------------

Dans les deux cas ci-dessus, l'entameur qui reste en main ne peut rejouer Carreau sous peine de donner le Valet. Comme il ne voit pas la main du déclarant, il aimerait bien savoir où est ce Valet, ou même l'As dans le 2^{ème} cas. Un appel de son partenaire possédant le Valet ou l'As est donc utile.

Toutefois, il n'y a pas de coup de Bath

- si le Valet est au mort : il est bien placé et se fera sans difficulté,
- ni même si le 10 est au mort : il promouvra² le Valet éventuel du déclarant.

Dans ces deux cas, le déclarant ne va probablement pas laisser passer (il donnerait gratuitement ce Roi) ; l'appel-refus ne sert à rien, la parité est plus informative. En résumé, (10) peut être remplacée par la règle anti coup de Bath suivante :

Ne marquer la parité que si le Valet ou le 10 est au mort – appeler-refuser sinon.

Noter qu'il faut alors refuser avec un **doubleton!**

passivité

Tout comme en (9), on ne **gaspille pas** un Valet sous un Roi : **le Valet promet le 10** (sur entame du Roi).

2. J'ai vérifié dans le Robert.

2.3 Autres Cas

Entame dans la couleur du partenaire. Les deux sections précédentes supposaient que l'entame d'un gros honneur était "libre" et promettait l'honneur inférieur (une tête de séquence, en fait). Ce n'est pas le cas si l'entame est "forcée" par le pair-impair, dans la couleur du partenaire. En fait, la situation reste alors en gros la même :

- L'As sera généralement accompagné du Roi ; c'est le cas précédent, pas de raison de changer.
- Le Roi proviendra d'une tête de séquence (encore le cas précédent) ou de R x (le signal importe peu car la continuation est naturelle) ; globalement, les règles de la Section 2.2 restent valables.

Entame d'un singleton. L'entameur d'un singleton souhaite évidemment vite donner la main au partenaire pour obtenir une coupe. Donc :

Si l'entame est évidemment un singleton, donner une préférence.

Mais tout comme pour (5), ce singleton doit être **évident** ; sinon gare à (1). Ce sera en principe le cas si l'entame est dans une couleur des adversaires, et ceci d'autant plus

- si cette couleur a été répétée ou soutenue,
- si le partenaire a parlé (on aurait dû entamer dans sa couleur).

Remarque 6 (Roi sans la Dame) *L'entame du Roi si la Dame est au mort est anormale ; l'entameur a sûrement A R (l'entame d'un Roi tout nu est **invraisemblable** – sauf dans la couleur du partenaire), là encore il a un désir de coupe. On pourrait lui envoyer immédiatement une préférence mais c'est ici moins utile qu'en Remarque 4 : soit il va switcher dans son singleton (pas besoin de l'avis du partenaire), soit il va continuer de l'As et c'est là qu'on va lui donner une préférence.*

3 Réponse à l'Entame dans un Contrat à Sans-Atout

On a vu qu'il y a deux sortes d'entame à Sans-Atout (sans parler de l'entame dans la couleur du partenaire) :

- (A) **Longue** ; l'entameur a entamé "pour lui", affranchir la couleur est une idée fixe, aucun besoin de l'encourager, et en plus la répartition est importante pour lui (cf. point b) en introduction) : **pair-impair**.
- (B) **Courte** ; l'entameur n'est a priori pas intéressé par la couleur, il a juste besoin de savoir si une continuation est opportune (tout de suite ou plus tard) : **appel-refus**.

3.1 Entame d'une petite carte

C'est le cas le plus simple : l'entame est en 4^{ème} meilleure, on est évidemment en (A), donc la parité s'impose ; si nécessaire, on appliquera (6). Le travail de l'entameur sera alors de diagnostiquer l'avenir de sa couleur et d'y renoncer le cas échéant. Une difficulté toutefois : prévoir et éviter un **blocage**. La règle est donc :

Pair-impair mais éviter de se retrouver avec un honneur sec (ou plusieurs).

C'est ainsi par exemple que, sur l'entame d'un 5 prise par l'As du mort,

- avec D 4, il faut débloquent la Dame ;
- avec D 8 4, fournir le 4 (pair-impair) puis la Dame (déblocage) au 2^{ème} tour de la couleur.

De tels déblocages sont **techniques**, on sort du domaine de la signalisation.

Remarque 7 (Ambiguïté) *Si la carte d'entame est jugée trop grosse pour être une 4^{ème} meilleure, c'est que l'entameur est dans le cas (B) ci-dessus : il cherche son partenaire. On pourra alors **appeler-refuser**, en se méfiant toutefois de (1) : l'entameur doit comprendre que son partenaire a compris l'entame. Les règles ne peuvent pas tout résoudre, ne jamais oublier le **jugement**.*

soustraire

3.2 Entame du Roi

Rappelons que cette entame indique une **super couleur**, puissante en honneurs. On est donc dans un cas super (A), qui donne une super règle :

Fournir un honneur si on en a ; pair-impair sinon.

Conséquence : si l'entameur ne voit aucun honneur apparaître (10 inclus !), il sait qu'ils sont tous chez le déclarant. Il ne s'agit plus d'un déblocage technique mais **informatif**.

il a obéi
a contrario

Remarque 8 (Bon sens) Jeter ainsi un honneur peut être dangereux, voire stupide.

– *Stupide* si cela va évidemment affranchir une carte du mort. Si le mort a $V x x$, ou $10 x x x$, ou même $9 x x x x$, gâcher un honneur supérieur est évidemment stupide. Donc pas de gaspillage mais parité (mieux qu'appel-refus : point b) de l'introduction).

enchères !

– *Dangereux* si cela risque d'affranchir une carte du déclarant. Compte tenu du nombre de cartes possédées par la défense, on considère qu'il y a danger potentiel si le mort est **singleton** ou **chicane**. Dans ce cas, le **jugement** reprend ses droits.

3.3 Entame de l'As

L'entameur ayant aussi le Roi (en principe), la couleur est forcément **courte**, sinon il aurait entamé du Roi : § 3.2. Donc **appel-refus**, c'est une évidence. En fait l'entameur est parti à la pêche aux informations. Cette entame vient pratiquement toujours de $A R x$, à la rigueur $A R$ secs (la couleur ne communique pas, dommage de gâcher une reprise), ou $A R x x$ (on est plutôt dans le domaine de la 4^{ème} meilleure).

La décision d'appeler peut être délicate : affranchir rapidement une mauvaise longue ? livrer un honneur du déclarant ? à juger suivant les reprises de main.

anticiper

3.4 Entame de la Dame

Ici, on est dans le brouillard le plus épais : outre $D x$, l'entameur peut avoir, du plus court au plus long :

$D V$, $R D 10$, ..., $A D V x x$

et on ne peut **jamais** avoir la certitude que la couleur est bonne.

Dans ces conditions, on peut faire simple et adopter l'attitude suivante :

Par défaut : appel-refus systématique

puisque l'on n'est **jamais sûr** qu'il faut marquer la parité. Noter qu'en revanche, on est **sûr** que la couleur n'est pas bien bonne si le Valet est au mort : l'entameur a le Roi, qu'il aurait entamé avec une bonne couleur.

Remarque 9 (Raffinement) *Un peu comme pour le coup de Bath (Remarque 5), on peut faire plus précis lorsque la vue du mort (c'est (1) qui commande) peut permettre de penser que l'entame vient d'une bonne longue. Après entente avec le partenaire, on pourra ainsi adopter la règle suivante – mais là, ça devient vraiment chinois :*

Pair-impair si le mort a le Roi mais ni l'As ni le Valet (appel-refus sinon).

4 En Cours de Jeu

Contrairement aux idées reçues, on signale peu après la 1^{ère} levée. Une seule règle **à peu près universelle** :

La contre-attaque d'une petite carte est encourageante ;

c'est le **petit prometteur**, qui promet a priori un gros honneur (au moins la Dame). Il n'y a donc **plus de pair-impair** en contre-attaque³. On contre-attaquera du 2 ou du 3 avec $R 7 3 2$, et du 7 avec $7 3 2$.

impasse

Autre règle, assez commode :

Si le partenaire contre-attaque | de l'As : on appelle/refuse
du Roi : on marque la parité.

précaution

Quelques autres cas facilement identifiables existent :

3. Attention : en contre-attaque d'une **nouvelle couleur** ; sinon, c'est plutôt (6) ou (4) qui s'applique. Par ailleurs, cette règle n'est vraiment indiscutable qu'à Sans-Atout ; c'est par souci de **simplification** qu'on l'adopte systématiquement dans tous les contrats.

Pair-impair obligatoire. Lorsque le mort possède une longue non affranchie mais est pauvre en rentrées, la défense doit prendre au moment exact où le déclarant joue sa dernière carte de la couleur. Exemple : avec au mort une couleur du genre R D V x x x, le détenteur de l'As doit le mettre au 1^{er} tour si le déclarant est singleton, au 2^{ème} tour s'il est doubleton, etc. Pour cela il lui faut absolument la **parité** de son partenaire.

Préférence. Ce signal sert à réclamer la main ; il est **obligatoire** dans deux cas bien répertoriés :

- quand on **donne à couper** au partenaire, pour éventuellement le faire couper de nouveau ;
- à sans-atout, quand on possède une couleur affranchie dans laquelle le partenaire n'a **plus rien**.

Par ailleurs, avoir toujours à l'esprit la règle (4), utile pour donner une préférence

- dans une couleur où une main cachée n'a **plus fourni** (le compte est connu),
- avec la **2^{ème}** carte d'une couleur dans laquelle la 1^{ère} carte a donné la parité – cf. le commentaire qui suit la Remarque 2. C'est ainsi qu'avec $\boxed{865}$, après avoir donné la parité avec le 5, un intérêt pour la couleur chère sera ensuite exprimé par le 8. Le cas de 4 cartes est plus délicat : supposons $\boxed{9865}$; on fournit d'abord le 8 ; une préférence chère sera ensuite donnée par le 6... qui pourrait provenir du doubleton 8 6... Les experts fourniront plutôt le 9... qui suggère 3 cartes ! On touche ici du doigt une réelle difficulté. En tous cas, observer que commencer par le 9 ou le 6 supprimerait toute possibilité de manoeuvre ultérieure.

2^{ème} carte

Gaspillage d'une longue à SA. Supposons une entame en 4^{ème} meilleure qui "tourne mal" ; par exemple, la couleur s'avère trop bien tenue par le camp de l'attaque. Alors, la meilleure façon pour l'entameur de **dissuader** son partenaire d'y revenir est de défausser dans cette couleur. La même idée peut être utilisée lorsque l'entame est dans une couleur nommée par le partenaire.

décourager

En dehors de ces quelques cas, on s'efforcera d'**éviter les appels** sauf urgence, quand la défense doit encasiner rapidement ses levées. Se passer d'appels est le meilleur moyen de s'exercer à **réfléchir** au lieu d'attendre **parasseusement** les signaux du partenaire. D'ailleurs les bons joueurs ne signalent guère qu'en fournissant à l'atout ; une remarque qu'il sera salutaire de **méditer**.

Conclusion - À Retenir

Entame de l'As | à la couleur : appel-refus si exactement 3 cartes au mort sans la Dame
à SA : toujours appel-refus
la Dame promet le Valet.

Entame du Roi | à la couleur : parité (éventuellement appel anti coup de Bath si ni Valet ni 10 au mort)
à SA : fournir tout honneur possédé ; parité sans aucun honneur.

Entame de la Dame à SA : appel-refus en général
éventuellement parité si le mort a le Roi mais ni l'As ni le Valet.

Entame d'un petit | parité ; ne pas rester avec un honneur sec à SA
si 1^{ère} carte forcée, parité du reste (avec éventuellement une préférence).

Parité avec 4 cartes : commencer par la 2^{ème} (sauf si elle est utile).

En cours de jeu : petit prometteur.