

# L'ENTAME

Claude Lemaréchal, d'après Michel Bessis

Entamer pose deux questions :

- choisir la **couleur** d'entame (question la plus difficile du bridge)
- choisir la **carte** d'entame (la plus facile car il suffit de mémoriser quelques règles simples).

Les réponses dépendent du contrat : atout ou SA, haut ou bas niveau. Tout d'abord deux principes généraux :

On n'entame pas sous un As dans un contrat à la couleur,

utile pour annihiler un vieux dicton de nos grands-parents : “un roi sec se fait toujours”. Deuxième principe :

Sans motivation, éviter l'entame dans une couleur de l'adversaire

(laissons au déclarant le soin d'affranchir ses couleurs); mais il y a des exceptions : entame atout, dans un singleton, pour chercher la coupe du partenaire, ...

Dans ces notes <sup>1</sup>, nous commençons (§ 1) par lister les façons de choisir la *carte*. Nous donnons ensuite les règles dictant ce choix. Nous terminons (§ 4) par quelques considérations sur le choix de la *couleur* d'entame.

## 1 Choix de la Carte d'Entame

Il y a 3 façons de choisir la carte d'entame dans une couleur donnée.

### 1.1 Pair-impair

L'idée du pair-impair est

Pair : descend – Impair : monte

(1)

(les détails seront précisés dans le traitement de la réponse à l'entame). On entame donc en pair-impair

- de la plus petite avec 3 ou 5 cartes (de cette façon, (1) sera automatique)
- d'une grosse avec 2 ou 4 (ou 6) cartes (quelle grosse ? on y reviendra).

La majorité des entames se font en pair-impair. Plus précisément : **sauf** si l'entameur possède une séquence (ce cas sera traité ci-dessous dans les sections 1.3 et 2.3),

- à SA, l'entame dans la couleur du partenaire se fait en pair-impair ;
- à l'atout, toutes les entames se font en pair-impair ;
- de même contre un chelem – même un **chelem à Sans-Atout** ;

mais encore une fois, ces entames en pair-impair **dénient** la possession d'une séquence, voir ci-dessous.

### 1.2 Quatrième meilleure

Dans un contrat à SA, l'entame standard est la **quatrième carte en partant du haut** (dans une longue “exploitable”, voir ci-dessous § 2.2); simple et sans commentaire.

Ce système a une conséquence utile, dont l'idée est toute bête. De fait, une couleur comporte 13 cartes numérotées de 2 (la plus petite) à 14 (l'As). Prenons une carte quelconque, par exemple le 6 ; il y a  $14 - 6 (= 8)$  cartes au-dessus de ce 6 (vérifier). Si ce 6 est une 4<sup>ème</sup> meilleure, l'entameur en a 3 au-dessus ; on **connait** donc le nombre de cartes qui restent dans les trois autres mains : c'est  $14 - 6 - 3 (= 5)$ . Moyennant un peu d'algèbre, on obtient ainsi la **règle des 11** : si  $n$  est le numéro de la carte d'entame en quatrième meilleure, alors

$$\begin{array}{l} \text{nombre de cartes } \text{cachées} \\ \text{au-dessus de } n \end{array} = 11 - n - \begin{array}{l} \text{nombre de cartes } \text{visibles} \\ \text{au-dessus de } n . \end{array}$$

1. qui résumant fidèlement 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.

Exemple : Ouest entame le ♠ 6 et son partenaire en Est voit le paysage suivant :

♠ R 7 3 2 (le mort)

♠ 6 (l'entame)                      ♠ V 4 (main d'Est)

Ici,  $n = 6$ ; au-dessus du 6, Est voit **deux** cartes au mort (R 7) et **une** chez lui (V). Il en déduit que le déclarant a  $11 - 6 - (2 + 1) = 2$  cartes à Pique au-dessus du 6.

Noter que le déclarant peut lui aussi appliquer la règle des 11. Exercice : dans l'exemple ci-dessus, supprimer la main d'Est, donner à Sud A 5 4 et refaire le même calcul.

**Remarque 1** La règle des 11 peut aussi servir à diagnostiquer l'entame dans une courte (§ 2.4 ci-dessous) : si la soustraction donne un nombre négatif, alors on n'est pas en présence d'une quatrième meilleure. Autre exemple : mon partenaire entame du 7, je vois au mort deux cartes au-dessus du 7 et j'en ai deux dans ma main ; puisque  $11 - 7 - (2 + 2) = 0$ , ce 7 pourrait bien être une 4<sup>ème</sup> meilleure ; mais si le déclarant prend (au-dessus du 7, donc), alors ce n'est plus possible, l'entame n'était pas une 4<sup>ème</sup> meilleure.

le voile  
se déchire

Tout le monde peut appliquer aveuglément la règle des 11 mais les cerveaux très exercés peuvent faire mieux en recensant les cartes cachées. Dans l'exemple ci-dessus, les cinq Piques cachés sont : A D 10 9 8 ; Est sait que deux d'entre eux sont en Sud et il peut échafauder diverses hypothèses pour établir son plan de défense. On verra ci-dessous que ce recensement peut parfois être utile : § 2.3, exercices **bien regarder** et **fausse entame**.

### 1.3 Tête de séquence

Dans un contrat à l'atout, une couleur commandée par un honneur suivi de la carte immédiatement inférieure (une **séquence**, ex. R D, ou 10 9) ne s'entame **pas en pair-impair** mais par le plus gros honneur : la **tête de séquence**. Le nombre de cartes de l'entameur est alors inconnu. La même règle existe à SA, en plus compliqué ; elle sera détaillée en § 2.3.

**Remarque 2** Une couleur commandée par R D s'entame donc du Roi ; commandée par A R, elle s'entame de l'As mais il y a une exception (qui ne fait d'ailleurs pas l'unanimité des experts) :

L'entame du Roi avec As-Roi implique un désir de coupe

et se fera dans deux cas :

- soit avec As-Roi sec : on joue le Roi puis l'As,
- soit avec un singleton extérieur : on entame du Roi, suivi éventuellement de l'As, puis on switche dans le singleton.

La question qui se pose maintenant est : parmi ces 3 conventions d'entame, laquelle choisir ? Ce choix n'est nullement une question de goût : il est **automatique**.

- Dans un contrat à l'atout, l'entame est systématiquement en pair-impair – sauf présence d'une séquence ; n'en parlons plus (sauf que d'après notre tout premier principe, l'entame d'un As ne dit rien sur la parité).
- À Sans-Atout, choix de la carte et choix de la couleur sont mélangés ; c'est l'objet des deux sections suivantes.

## 2 Entame Contre 3SA (ou 2, ou même 4 ou 5)

À Sans-Atout, la carte d'entame **dépend du type de couleur** choisie : longue ou courte ; d'où la nécessité d'étudier simultanément les deux problèmes.

Pour choisir la couleur, le principe conducteur est simple :

On privilégie l'entame dans la longue de la défense

soit celle du partenaire s'il a parlé, soit celle de l'entameur.



– les séquences **complètes**, sans trou :

A R D, R D V, D V 10, V 10 9, 10 9 8 ;

– les séquences **incomplètes**, qui ont un trou “dessous” :

A R V, R D 10, D V 9, V 10 8, 10 9 7 ;

– les séquences **brisées**, qui ont un trou “dessus”, éventuellement un grand trou :

A D V, A V 10, R V 10, A 10 9, R 10 9, D 10 9.

Une couleur commandée par une telle séquence ne s’entame **pas en 4<sup>ème</sup> meilleure** mais en tête de séquence. Théoriquement, ce devrait être la carte bleue dans les exemples ci-dessus (voir § 1.3) ; malheureusement, ce n’est pas si simple à cause d’une règle fondamentale, qui sera justifiée et détaillée dans le traitement de la réponse à l’entame :

pas l’as !  
bien  
regarder

L’entame du Roi à SA promet une couleur très puissante

en principe cinquième ; en gros, le minimum requis est [R D 10 x x].

Cette convention “spéciale SA” s’explique par une autre convention “spéciale SA”, de signalisation cette fois : si le partenaire a un honneur, il doit le fournir. Le critère pour entamer du Roi est donc : la couleur ne doit **pas être affaiblie** si ce gâchis se produit. C’est par exemple le cas avec [R D 10 9] car le partenaire peut gaspiller sans dommage l’As ou le Valet. L’intérêt de cette paire de conventions “spéciales SA” est de faciliter la décision de l’entameur : continuer la couleur ou chercher autre chose ? On y reviendra.

Une conséquence est que le Roi n’est **pas forcément une tête de séquence** : avec [A R V x x], on entame du Roi à SA alors qu’à la couleur, on entamerait de l’As. Mais il y a bien pire : l’entame de la Dame **ne dénie pas** le Roi ; on entamera de la Dame avec par exemple [R D 10 x], ce qui occasionne des pataquès même chez les champions. Néanmoins, les avantages de cette convention l’emportent largement sur ses inconvénients.

## 2.4 Fausse entame

Sans indication du partenaire et sans longue exploitable, il faut trouver autre chose : généralement une courte ; c’est ce qu’on peut appeler une “fausse entame”. Sachant qu’il convient de privilégier la longue de la défense, l’idée sera alors plutôt de chercher le partenaire.

Quelle carte choisir ? L’entame dans une longue (4<sup>ème</sup> meilleure) envoie le message : “Partenaire, prière de revenir dans cette couleur à la première occasion”. Ici, il faut envoyer le message inverse et dissuader le partenaire de s’entêter dans une couleur qui n’intéresse que le déclarant. Donc il faut entamer la plus grosse carte possible : plus rien à voir avec le pair-impair. Les règles sont les suivantes :

- (1) Avec une séquence : la tête (mais **attention au Roi**, voir § 2.3 ci-dessus).
- (2) Avec 2 cartes : la plus grosse.
- (3) Avec 3 petites cartes : la plus grosse (**top of nothing**).
- (4) Avec un honneur 3<sup>ème</sup> : la 2<sup>ème</sup> à partir du haut (honneur à la rigueur 4<sup>ème</sup> si la couleur est jugée inintéressante ; et si la couleur est commandée par deux honneurs, ça devient épineux !)
- (5) Avec 4 petites cartes et plus : la 2<sup>ème</sup> à partir du haut.

Toutefois, sachant qu’il ne faut surtout pas faire croire au partenaire que la couleur est prometteuse, on peut s’autoriser certaines licences. C’est surtout vrai pour la règle (5) : avec [9 4 3 2], l’entame du 4 ne permettra pas un diagnostic correct via la règle des 11 (cf. Remarque 1 et l’exercice **bien regarder** ci-dessus) ; l’entame du 9 est plus sûre.

tout bête

fausse  
entame

Quelle courte entamer ? C’est un peu la loterie. Une idée : sachant qu’on souhaite trouver une couleur vraiment longue chez le partenaire, autant choisir une vraiment courte (principe des vases communicants). Mais attention au principe déjà vu en § 2.1 :

N’entamer un singleton qu’avec une main sans reprise.

**Remarque 4** Lorsque les adversaires ont nommé trois couleurs, il est normal d'entamer dans la quatrième : la **couleur verte**. Dans ce cas, on peut entamer en pair-impair, s'entendre avec le partenaire. Mais attention aux enchères artificielles : par exemple, Coeur

*n'est pas* une couleur verte dans la séquence 

1 ♣	–	1 ♠	–
1SA	–	2 ♣	–
2 ♦	–	2SA	

, ni même dans la séquence 

1 ♣	–	1 ♠	–
2 ♣	–	2 ♦	–
2SA	–	3SA	

.

### 3 Entame Contre 1SA ou Contre un Chelem

Contre un chelem, les règles ci-dessus deviennent caduques et la prudence est de rigueur. Il est par exemple **hors de question** d'entamer en 4<sup>ème</sup> meilleure. Reprenant l'exemple 

♣ R V 8 6
-----------

 de la § 2.2,

- la ♣ D est peut-être la 12<sup>ème</sup> levée qui manque au déclarant,
  - chercher à faire le ♣ 6 est **utopique** lorsque la défense a au plus une dizaine de points ;
- et ceci vaut aussi bien contre un chelem à l'atout. En un mot :

Contre un chelem, on entame neutre (pair-impair ou tête de séquence) ;

une entame agressive pourra être judicieuse, laissons cela aux champions.

Paradoxalement, la situation est similaire contre 1SA – en tous cas en tournoi par paires où chaque levée compte : les deux camps ont des forces comparables, économisons ces forces. De ce fait :

Contre 1SA, l'entame en 4<sup>ème</sup> meilleure suppose une "bonne" couleur ;

si elle n'est que 4<sup>ème</sup>, elle sera de préférence commandée par plusieurs petits honneurs. De ce fait, contre 1SA, une fausse entame sera souvent judicieuse d'un point de vue tactique. Cela dit, l'entame du Roi continue à garder sa signification et sera l'entame de choix dans toutes les situation où elle est possible.

danger -  
sécurité

### 4 Couleur d'Entame dans un Contrat à l'Atout

Comme déjà dit, une entame dans un contrat à l'atout est en **tête de séquence**, ou à défaut en **pair-impair**. Quant au choix de la couleur, on ne trouvera pas ici de principes bien établis. C'est avant tout une affaire de **jugement**, ou même de tempérament ; ce choix ne peut en aucun cas être dicté par une quelconque syntaxe.

Entamer dans la couleur du partenaire reste bien sûr la 1<sup>ère</sup> priorité ; une contre-indication :

Éviter l'entame d'un As sans le Roi

même dans la couleur du partenaire. Nos grands-parents aimaient entamer d'un As second. Il est maintenant reconnu que la coupe n'est obtenue ainsi que dans quelques cas ; le plus souvent, on ne fait qu'affranchir un gros honneur du camp opposé, exemples :

♣ A x	♣ x x x	♣ D V x x x	♣ A x	♣ R x x	♣ x x x x
	♣ R x x			♣ D x x x	

La difficulté dans un contrat à l'atout est de concilier deux exigences souvent contradictoires :

- (1) Ne pas donner de levée au déclarant : entame neutre.
- (2) Agir vite en cas d'urgence : entame agressive.

Il est fortement conseillé de **privilégier** la 1<sup>ère</sup>, et d'opter pour la seconde avec circonspection.

#### 4.1 Entames neutres

Ne pas donner de levée veut dire entamer neutre, ce qui tient en trois principes :

- Entame neutre – rechercher les **têtes de séquence**
- à la couleur : – **surtout** ne pas entamer sous un honneur
- préférer les couleurs **longues**.

**Tête de séquence** Entamer dans A R est en fait une **priorité absolue** : on ne prend pas de risque, on garde la main et on aura une meilleure vue de la situation pour la 2<sup>ème</sup> levée. On peut donc choisir cette entame même si le partenaire a parlé<sup>2</sup> : elle lui transmet une information qui peut être utile.

Les autres séquences ne permettent pas de garder la main ; de ce fait, elles perdent leur caractère prioritaire. L'entame dans R D est encore fortement recommandable. Quant à l'entame dans D V, les pessimistes aiment objecter qu'elle tombe souvent sur R 10 x au mort ; avec en plus l'As chez le déclarant, on ne fera aucune levée.

**Pas sous un honneur** On sait déjà qu'entamer sous l'As est **quasi-interdit** ; mais entamer sous un autre honneur est **dangereux**. On ne peut plus invoquer la motivation existant à Sans-Atout (§2.2) puisque les longues de la défense seront **coupées** une fois affranchies.

danger

**Remarque 5** *Conséquence : supposons que l'entame se révèle être sous un honneur, ou d'un As sans le Roi ; à moins qu'il n'ait une autre motivation, l'entameur a probablement un honneur isolé dans chacune des autres couleurs ; déduction utile pour la suite du jeu.*

**Couleurs longues** Elles ont moins de chance d'être longues chez l'adversaire. La pire entame est donc dans un **honneur court** ; la plus sûre : dans une **longue nulle**. C'est pourquoi l'entame dans un **singleton** doit être considérée comme relativement agressive. Elle n'est **recommandée** que si le partenaire a une chance de prendre la main avant épuisement des atouts.

De façon analogue, l'entame **atout** n'est pas sans danger : si déclarant et mort se partagent l'As et le Roi (situation courante), elle offrira la Dame "sur un plateau" au déclarant. C'est quand même la couleur-refuge d'un entameur dans l'embarras. Elle est **quasi-obligatoire** si le futur mort a refusé une majeure longue du déclarant pour une mineure probablement plus courte ; ou encore lorsque le camp de l'attaque est pauvre en points d'honneur (la coupe étant alors sa seule source de levées).

**4.2 Entames agressives** Ce sont les entames dans un honneur isolé (d'autant plus agressives que l'honneur est gros), destinées à encaisser rapidement les levées de la défense. Elles se justifient dans certains cas, par exemple lorsque les enchères font craindre une **puissante longue** permettant des défausses ; ou contre une ouverture de **barrage** (on risque peu puisque le déclarant est en principe nul).

## Conclusion - À Retenir

- |   |   |                              |                           |   |
|---|---|------------------------------|---------------------------|---|
| 3 conventions d'entame :                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- pair-impair, la plus fréquente ; <b>dénié</b> une séquence</li> <li>- tête de séquence, qui <b>prime</b> sur le pair-impair<br/>(séquence = 2 cartes à la couleur, 3 cartes à SA)</li> <li>- <b>priorité absolue</b> : As avec A R (mais Roi avec désir de coupe)</li> <li>- Roi avec R D <b>mais</b></li> <li>- Entame spéciale : Roi à SA</li> </ul> |                              |                           |   |
| - 4 <sup>ème</sup> meilleure à (3)SA          | <table style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">dans une couleur exploitable</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;"><b>dénié</b> une séquence</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">éviter l'entame dans un As 4<sup>ème</sup>.</td> </tr> </table>                                      | dans une couleur exploitable | <b>dénié</b> une séquence | éviter l'entame dans un As 4 <sup>ème</sup> . |
| dans une couleur exploitable                  |   |                              |                           |   |
| <b>dénié</b> une séquence                     |   |                              |                           |   |
| éviter l'entame dans un As 4 <sup>ème</sup> . |   |                              |                           |   |

Entame **saugrenue** : sous un As à la couleur

- |  |   |
|--|---|
| Entames à éviter<br>sauf motivation<br>ou faute de mieux : | <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans une couleur de l'adversaire,</li> <li>- sous un honneur, surtout court (sauf <b>urgence</b>),</li> <li>- d'un As sans le Roi, et plus généralement :</li> <li>- d'un honneur tout nu (sauf dans la couleur du partenaire).</li> </ul> |
|--|---|

2. en se préparant à switcher ensuite dans sa couleur, bien sûr.