La défense contre les contrats à Sans Atout

(Entame et contre attaque)

0 Rappels :

A Sans atout, la priorité est d'affranchir des levées de longueur, donc c'est une course de vitesse entre la défense et le déclarant : la défense est la première à jouer, d'où l'importance de l'entame.

Les grands principes d'entame restent valables et seront précisées en fonction des enchères adverses. De plus, la signalisation et la contre attaque seront précisées en vue de vous améliorer dans ce compartiment du jeu.

Les principales entames et par ordre de priorité :

- Le Roi : 5 cartes commandées par 3 honneurs (RD109x minimum)
- Tête de séquence (trois cartes liées), voir séquence brisée (V108xx). Une exception, avec RDVx, on entame de la dame (appel refus du partenaire)
- Pair impair dans une couleur annoncée par le partenaire
- Quatrième meilleure d'une couleur commandée par un honneur
- Deuxième meilleure d'une couleur d'au moins 4 cartes sans honneur
- « Top of nothing » d'une couleur de 3 cartes sans honneur
- L'intermédiaire d'une couleur de 3 cartes comportant un honneur

Voir à ce sujet l'annexe 1 avec les différentes entames d'une séquence

1 L'entame automatique dans les séquences directes ou semi directes

Dans ce chapitre, on suppose que vous avez une entame évidente. Le problème du choix entre plusieurs couleurs sera explicité dans la partie 3.

1.1 Séquence 1SA passe 3SA ou 1m passe 3SA :

En général, on privilégie la couleur longue possédant un honneur. De plus, les adversaires ayant dénié 8 cartes dans une des deux Majeures, l'entame en majeure sera privilégiée.

Voyons ceci sur un exemple simple.

♠ 853

♥ AV752

♦ 106

♣ D63

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	3SA

Analyse des enchères : Ouest n'a pas fait de Stayman, à priori il n'a pas de majeure 4ème (hormis une main 4333). En ce qui concerne les points, votre partenaire en possède 6 à 8.

L'entame évidente est le 5 de cœur en quatrième meilleure de la longue Majeure.

Règle des Onze : sur une entame 4ème meilleure, le partenaire, pour analyser la teneur du déclarant dans la couleur, retranche de onze la valeur de la carte d'entame. Ici votre partenaire voit le jeu suivant :

♠ D92

♥ 1094

♦ R73

♣ 9872

♠ RV6

♥ 63

♦ ADV52

♣ V104

Nord compte uniquement 3 cartes en Est supérieur au 5.

Il doit mettre le 9 et dès qu'il prendra la main au roi de carreau, il rejouera correctement le 10 (Pair Impair du résidu), afin que Sud se rende compte du nombre de cartes d'Est.

Les indications :

- toute couleur au moins 5ème comportant un honneur (Vxxxx)
- dans une couleur quatrième étoffée
- avec deux couleurs, nous analyserons le choix au paragraphe 3

Les contre indications :

- Un As blanc 4ème (Axxx)
- Une couleur nommée par l'adversaire
- Une couleur semi pleine (ADV9x, AV10xx) sans reprise de main au contrat de 1SA
- Votre longue, lorsque votre partenaire a annoncé une couleur
- Sous un As long (Axxxxx(x))
- Contre un contrat de 6SA et plus

1.2 L'attitude du partenaire

Il analyse soigneusement la carte d'entame, ainsi que son contexte, pour vérifier que c'est bien une 4ème meilleure et non une fausse entame (2ème meilleure, top of nothing).

Il comptabilise le nombre de points de chaque joueur et en particulier du déclarant, analyse les enchères et la hauteur du contrat déclaré. Cela permettra d'émettre des hypothèses sur les rentrées potentielles du partenaire.

Enfin, il analyse le jeu du déclarant (carte fournie par celui ci) : voici quelques exemples qui vous permettront d'affiner votre raisonnement.

<u>Exemples :</u>

	xxx		Si le mort met le valet, il a en main l'As ou
Vxx		?	le roi sans le 10 ou encore RDx ou ADx.
	x		
	xxx		Si le mort met la dame, il n'a aucun honneur
Dxx		?	ou bien l'As sans le 10, ou encore AVx/RVx
	x		
	xxx		Si le mort le roi, alors il a en main l'As ou la
Rx		?	dame sans le 10 ou encore ADx ou DVx.
	x		
	Hx		Est ne met d'emblée l'As qu'avec en main RD
Ax		?	ou le roi, ou encore s'il veut bloquer la
	x		couleur avec par exemple Xxxx.

Voyons maintenant différentes situations qui peuvent être aisément reconstituées par un bon raisonnement.

<u>1.21 Le mort prend la main et Nord ne peut monter</u>

Le joueur doit indiquer en priorité la parité afin que son partenaire puisse visualiser la répartition de la couleur entre le partenaire et le jeu du déclarant : c'est un des principes de base de la défense (reconstitution de la main du déclarant, puis détermination du nombre de levées de la défense).

- La plus petite avec 3 ou 5 cartes, la deuxième meilleure avec 4 cartes (par exception, le V avec V10xx).
- Il fournit le plus gros de deux honneurs collés
- Il débloque éventuellement un honneur second (bien entendu, sans préjudice de levée)

Voyons tout ceci sur quelques exemples :

	842	Votre 5 pour le 10 du mort. Le **2** de Nord vous apprend que le déclarant possède le Roi second (ou quatrième : les enchères doivent pouvoir résoudre cette question).
V107	R6	
	AD953	

	763	Votre 4 du mort est pris de la dame en Ouest, Nord fournissant le 3. L'As est second ou quatrième en Est.
DV9	A5	
	R10842	

	1072	Le 4 est pris de la dame en Ouest, pour le 2 de Nord. Le Roi est Troisième en Est. Attendez que votre partenaire rejoue la couleur pour prendre ce roi.
D8	R65	
	AV943	

	10852	Le 4 est pris de la dame en Ouest, pour le 8 de Nord. Le Roi est second ou quatrième en Est. Tenez en compte quand vous prendrez la main.
D7	R6	
	AV943	

	DV2	Le 6 est pris du Roi en Ouest, pour la Dame de Nord (Ceci indique la présence du valet). Tenez en compte quand vous prendrez la main : il faudra rejouer sous votre As pour le Valet du partenaire.
R9	753	
	A10864	

Plutôt que d'apprendre par cœur des types de répartition, efforcez vous de reconstituer les mains du déclarant et du partenaire (Cela peut paraître fastidieux et difficile mais au bout d'un certain temps cela devient automatique).

1.22 Le mort n'a pas d'honneur

Sauf exception, Nord fournit sa plus forte ou la plus petite carte d'une séquence (Dame avec RD, 10 avec V10 etc…).

Voyons tout ceci sur quelques exemples :

DV2 Votre 5 pour le 8 du mort et le **V** de Nord pour l'As du déclarant.

85 A1074 Nord possède la dame, vous pourrez rejouer sous le Roi.

R9653

R1075 Sur le 4, Nord doit absolument mettre le Roi, afin qu'Est ne fasse

63 AV2 pas son Valet.

D984 Principe : pas d'impasse sur le partenaire.

R1072 Le 4 est pris du Roi en Nord, même raisonnement que

83 D65 précédemment.

AV94

1.23 Nord garde la main après avoir fourni sa plus grosse carte

Nord doit marquer un temps de réflexion pour déterminer si la couleur d'entame est prometteuse. Si c'est le cas il rejoue en **pair impair du résidu** ou débloque un petit honneur pour affranchir la couleur de Sud. Sinon il doit « switcher »(rejouer) dans une autre couleur.

Attention au blocage : dans ces cas la, analyser correctement les possibilités de répartition des honneurs et rejouer en conséquence. Regardons tout ceci sur quelques exemples :

A73 Votre 6 pour l'As de Nord et le 10 du déclarant. Vous repartez du 7

54 DV10 pour le Valet d'est. Il faut mettre le 2 en Sud, Nord a le 3.

R9862

A3 Sur le 2, Nord met l'As et repart du 3. Est fournit le 4 et le Valet.

765 DV94 Sud prend du roi et ne doit pas en rejouer (108 contre D9).

R1082

AV93 Le 2 est pris de l'As en Nord, qui doit repartir du Valet pour éclairer

765 D4 Sud.

R1082

1.24 Nord a un honneur et ne le met pas : attention !

Il faut prendre le temps d'analyser la situation. En principe, il fournit sa plus grosse carte avec un petit honneur au mort, s'il détecte que la couleur d'entame est susceptible de fournir 5 levées. Voyons tout ceci sur quelques exemples :

A1096 Votre 7 pour le 2 du mort. Il manque DV, le 7 est

R3**2** 54 vraisemblablement une quatrième meilleure, Nord doit

DV87 laisser maître ce 7. Sud doit retourner la Dame.

R982 Le 7 ne peut pas être une quatrième meilleure. Est détient AV secs,

D106**5** AV ou As second. Nord ne doit pas mettre le Roi.

743

D973 Si le 6 est une quatrième meilleure, il n'ya qu'une carte en Est. Ce ne

V54**2** A peut être que l'AS. Il ne faut pas monter.

R1086

Cas ou le mort couvre d'une petite carte :

R103 Le 4 pour le 5 du mort. Ici il faut mettre le 10 pour empêcher le

V65 A92 Valet du mort de se faire (impasse raisonnée sur le partenaire).

D874

A103 Le 2, le 5 et le 10 pour empêcher le déclarant de faire Roi et Dame.

R75 D64

V982

R104 La encore, Nord doit passer le 10 sinon le déclarant fait As et Dame.

D75 A63

V982

D93 Le 2, le 3 et le 9 pour empêcher le déclarant de faire 3 levées.

A104 R85 Si le déclarant détient le valet à la place du Roi, il fera toujours 2

V762 levées.

842 Ouest met le 6, Nord doit réfléchir. Ici Est va toujours faire la levée.

A76 D10 La priorité ici est de donner le compte. Si Sud a 5 cartes, il suffit

RV953 que Sud reparte du Roi.

1.25 Le déclarant appelle un honneur et Nord peut couvrir

Le principe est de couvrir pour valoriser votre couleur avec toutefois des exceptions, propres au Sans Atout (à la couleur on entame jamais sous un As).

Après une analyse complète de l'entame et des différentes cartes, on jouera sa carte. Voici deux exemples concrets :

D654 Le 2, le 9 et le 6 de Nord pour prendre 3 levées dans la couleur.

V109 R3

A982

R654 Nord ne doit pas couvrir le 9 sous peine de donner 3 levées dans la

D109 A3 couleur.

V872

1.26 Nord prend et garde la main

Le plus souvent il continue la couleur, pour prendre une chute directe ou affranchir la couleur si son partenaire a une reprise de main (compte des points). Sinon, il contre attaque dans une autre couleur, ou bien il s'efforce de couper les communications du déclarant.

Voir les exemples dans les différents exercices proposés des donnes préparées

1.3 Séquence 3SA Fin

Dans cette séquence, les adversaires ont 7 levées de jeu en mineure (celle affranchie), il suffit de 2 levées supplémentaires pour cambrioler le contrat. L'entame doit permettre de voir le mort (celui qui a les arrêts) et de pouvoir continuer dans une autre couleur pour prendre rapidement au moins 5 levées : donc l'entame d'un As est la priorité.

Exemple :

Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA

♠ AV1065

♥ RV103

♦ 10

♣ V72

Il faut entamer pour voir le mort : donc As de Pique.

2 L'entame de routine après que une ou deux couleurs aient été annoncées

Dès que le partenaire a annoncé une couleur, (bicolore, conte spoutnik, intervention…), on entame en pair impair stricte dans cette couleur. Les exceptions sont les suivantes :

- Vous avez deux reprises de main et une couleur par DV109x (vous avez la chute en main)
- Vous êtes singleton dans sa couleur
- L'adversaire a indiqué très clairement qu'il avait un double arrêt et une couleur longue affranchie.

L'attitude du partenaire consiste dans un premier temps à affranchir sa couleur, en indiquant au partenaire où se trouvent ses reprises de main.

Voyons quelques exemples concrets :

AV1073
D82 R54
96

Votre 9 pour le 2, Nord doit mettre le 7 (impasse raisonnée) en espérant que vous ayez une reprise de main. Si Est, est un bon joueur, il doit laisser maître ce 9 pour couper les communications.

R10953
D74 A8
V62

Sur le 2, le déclarant met le 4 du mort, Nord doit mettre le 9 en espérant le Valet 3ème en Sud.

AR852
1073 DV6
94

Si le mort met le 10, Nord doit laisser maitre ce 10 car l'entame provient de 9x.

A6543 Cette fois ci , Nord doit laisser passer deux fois s'il est dépourvu

RD7 V9 de reprises de main.

1082

Un cas particulier, ou il surprend votre honneur pour affranchir sa couleur.

AV1098 Muni d'une seule rentrée dont le déclarant ne peut se passer, il

753 R542 surprend votre honneur et affranchi sa couleur.

D

3 L'entame réfléchie

3. 1 Le choix entre plusieurs couleurs

Le choix d'entame entre deux voir trois couleurs contre un contrat à Sans Atout est relativement fréquent. Nous allons donner quelques principes qui vous permettront de choisir la bonne entame.

3.11 Avec deux couleurs quatrièmes

Privilégiez celle qui est commandée par une séquence même non étoffée : RDxx, DVxx, plutot que RVxx ou D10xx

Evitez d'entamer sous ADxx ou AVxx, ainsi que sous un As blanc. Préférez une entame semi neutre dans une séquence de type V10xx ou 109xx voire la deuxième d'une mauvaise couleur.

Avec deux couleurs inégales ne comportant qu'un seul honneur, choisissez celle qui demande un moindre complément : V9xx plutôt que D9xx.

En cas d'égalité d'honneur, privilégiez la plus riche des deux : R10xx, D10xx, V9xx plutôt que Rxxx, Dxxx, Vxxx.

3.12 Avec deux couleurs cinquièmes

Choisissez la plus belle, celle qui est séquencée ou celle qui peut vous permettre d'encaisser les 5 premières levées. La présence du 10 peut faire pencher la balance avec deux couleurs sensiblement d'égale qualité.

3.13 Avec une couleur cinquième et une couleur quatrième

Optez pour la couleur cinquième, avec quelques exceptions : la quatrième possède deux honneurs et la cinquième aucun, RVxx contre 9xxxx, D109x contre 107532.

Voyons tous ces principes sur quelques exemples d'application :

Est donneur **Personne vulnérable**	**Sud**	**Ouest**	**Nord**	**Est**
				1SA
	Passe	**2♦**	**passe**	**2♥**
	Passe	**3SA**	**Fin**	

Main 1	**Main 2**	**Main 3**	**Main 4**
♠ VX65	♠ DX82	♠ A752	♠ D952
♥ R4	♥ A76	♥ 84	♥ 73
♦ DX982	♦ RX42	♦ 98752	♦ A6
♣ 63	♣ 74	♣ R4	♣ RV752

Analyse des enchères : Est a deux cœurs, Ouest 5. Trois couleurs non nommées.

Main 1 : bien que le partenaire n'ait pas contré 2♦**,** l'entame du 10 de cette couleur est porteuse d'espoir.

Main 2 : Le mort a dénié 4 cartes à Pique, entame normale en quatrième meilleure. De plus, la couleur peut être plus facilement affranchissable que les carreaux.

Main 3 : Choix délicat, préférez l'entame du 9♦ à celle sous un As Blanc. Petit rappel, on entame du 8 avec 98xx et du 9 avec 98xxx

Main 4 : L'as de Trèfle en nord vous permet de prendre les 5 premières levées, une dame en Nord pour 4 levées, donc 5♣**.**

3.2 L'entame dans votre couleur d'intervention (ou d'ouverture) non soutenue

Les adversaires sont arrivés à 3SA, donc ils possèdent au moins un contrôle de la couleur. Si votre partenaire peut reprendre la main, entamez dans votre couleur.

Attention de ne pas donner la neuvième levée au déclarant sur l'entame.

3.3 L'entame neutre

Elle sera choisie, lorsque votre entame peut donner définitivement le gain du contrat à l'adversaire et que celui ci ne peut pas réaliser rapidement les 9 levées ou les 12 levées. Souvent l'entame se fera dans la couleur non nommée par les adversaires.

En tournoi par paires, contre 1SA, privilégiez une entame neutre pour ne pas donner la 7ème levée au déclarant.

3.3 Après un contre informatif du partenaire

Le contre informatif final à Sans Atout n'a qu'un but : attirer l'attention du partenaire sur une entame anormale qui devrait faire chuter le contrat, donc vous empêchez d'entamer naturellement dans votre couleur.

Un exemple d'application :

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	passe	1SA
passe	3SA	Contre	Fin

♠ V1096

♥ 852

♦ 93

♣ D1085

Avec quoi Nord a t il contré ? Il ne s'est pas manifesté sur l'ouverture de 1♦, donc il n'a pas une belle couleur 5ème, ni un bicolore Majeure (il aurait intervenu à 2♦). Votre partenaire a du jeu et certainement la chute en main. Cela ne peut être qu'à carreau ou il ne pouvait pas intervenir (le contre est d'appel indique une courte dans la couleur).

En général, le raisonnement devrait vous mettre sur la voie.

Une dernière précision, sur les enchères directe 1SA passe 3SA (ou 1SA passe 4SA passe 6SA) et similaires, le contre demande (pour les joueurs français), une entame à Pique. Cette convention étant trop restrictive, appliquez la pour les deux Majeures (Soit pour les ♥ , soit pour les ♠).

4 L'entame imaginative

Voyons cela sur un exemple simple :

Est donneur	Sud	Ouest	Nord	Est
Personne vulnérable				1♦
	1♠	X	passe	1SA
	2♠	3SA	Fin	

Votre main : ♠ **AD10953** ♥ **86** ♦ **A4** ♣ **R82**

L'analyse des enchères indique que Ouest possède 4 cœurs. Est ne garantit pas l'arrêt pique. Vous avez 13 points, donc vous ne pouvez pas compter sur votre partenaire.

Vous entamez de l'As de pique et découvrez le mort, Nord fournissant le 8.

♠ V2

♥ AD72

♦ 1083

♣ AD64

♠ R76

♥ R53

♦ RDV76

♣ 93

Vous rejouez correctement la dame, pour 2 de chute. Si vous entamez une autre couleur le déclarant réalise 9 levées (2♣ + 4♦ + 3♥) et 10 si vous jouez Pique ensuite.

Ce type d'entame n'est que l'aboutissement d'un bon raisonnement.

5 L'entame contre 6SA & 7SA

Le but premier est de na pas donner la levée gagnante pour le déclarant. On entamera toujours le plus neutre possible, sauf s'il y a un contre du partenaire.

5.1 Contrat de 6SA :

5.11 Séquence sans contre :

On peut schématiquement distinguer sept catégories d'entame. Les deux plus fréquentes, dans l'ordre :

- l'entame neutre
- l'entame agressive sous un honneur Roi ou Dame

Ensuite viennent dans l'ordre de fréquence :

- l'entame d'un As sans le Roi
- l'entame d'un gros honneur dans une séquence brisée
- l'entame trompeuse
- l'entame inhibitrice pour détourner le déclarant d'une impasse gagnante
- l'entame destructrice, couper les communications du déclarant

Ces 5 dernières entames ne sont que l'aboutissement d'un bon raisonnement. A manier avec précaution pour ne pas refiler une levée.

Pour des séquences où les deux jeux adversaires sont réguliers, une entame neutre est la priorité : voici quelques séquences.

1SA	-	6SA	2SA	-	6SA	1SA	-	4SA
						6SA		
1SA	-	2T	2SA	-	3T	2K	-	2SA
2K	-	4SA	3K	-	4SA	3SA	-	6SA
6SA			6SA					

Dans ces différentes situations, il est vital de ne pas donner une levée au déclarant.

5.12 Séquence avec contre :

Ce contre, dénommé contre Lightner, est un contre informatif indiquant qu'il y a une chute rapide en déviant le partenaire vers une couleur qu'il n'aurait pas envisagée. Deux possibilités :

- soit ADxxx dans une couleur annoncée par le mort

- soit ARxx dans une couleur autre

Dans tous les cas il faut réfléchir.

5.2 Contrat de 7SA :

Le but est de ne pas livrer la 13ème levée : donc, en général, entame neutre.

6 Stratégie de l'entame à Sans Atout suivant les différents cas :

L'entame est la première pierre du plan de la défense. Le choix de la couleur d'entame est toujours le résultat d'un raisonnement basé sur l'écoute des enchères. Le choix de la carte résulte de l'application des règles (Cf Annexe 1).

Contre un contrat de 3SA

L'objectif du joueur à l'entame est de trouver la longue de son camp pour gagner la course à l'affranchissement.

Contre un contrat de 1SA

L'objectif du joueur à l'entame est de ne pas donner la levée qui donne le contrat aux adversaires : entame neutre

Contre un contrat de 2SA

Le camp en attaque a déclaré ses limites, donc on s'orientera comme sur le contrat de 1SA, à ne pas donner de levées.

Contre un contrat de 3SA après une ouverture de barrage

On entamera d'un As pour voir le mort et orienter correctement la défense (prise de levées rapides avant que le déclarant n'aligne 9 levées).

Contre un contrat de 6SA après des enchères quantitatives

L'objectif du joueur à l'entame est de ne pas localiser les honneurs pour le déclarant et ne pas mettre ses propres honneurs en danger.

Il n'est plus question d'une course de vitesse, et il faut chercher la neutralité. Dans l'ordre on privilégiera :

- Tête de séquence de 3 cartes
- Une couleur longue sans honneur (plus la couleur est longue, plus on diminue le risque de créer une impasse pour le déclarant).
- Une séquence de deux honneurs

Contre un contrat de 6SA à base de levées de longueurs

L'objectif du joueur à l'entame est d'affranchir une levée avant que le déclarant n'ait le temps de défiler sa couleur longue et d'empocher 12 levées.

7 Quelques principes à retenir :

Principe N° 1 : Priorité absolue à l'entame dans une couleur 5ème.

Principe N° 2 : A défaut d'une couleur 5ème, choisissez une couleur 4ème. Mais attention, cette entame n'est pas sans danger : elle a pour but d'affranchir des levées d'honneur et non de longueur et il ne s'agit plus d'une course à l'affranchissement.

Principe N° 3 : Evitez comme la peste, les entames sous ADXX ou AVXX dans des couleurs seulement 4ème. Le risque est souvent de donner une levée sans pouvoir bénéficier en retour de levées de longueur comme c'est le cas dans les couleurs 5ème commandées par AV ou AD.

Principe N° 4 : Avec un choix entre deux couleurs de même longueur, **priorité à la Majeure**. En entamant en Majeure, vous êtes favori pour trouver 3 à 5 cartes chez le partenaire, en entamant en mineure, vous en trouverez entre 1 ou 3.

Principe N°5 : A égalité entre deux couleurs 4ème mineures ou majeures, privilégiez la qualité des cartes intermédiaires, il est plus facile d'affranchir D10x**x** que D85**3**.
Principe N° 6 : A égalité entre deux couleurs 5ème mineures ou majeures, privilégiez l'entame qui réclame le moins de soutien chez votre partenaire : plutôt A108**4**2 que sous V97**6**2.

Principe N° 7 : Avec le choix entre deux couleurs 4ème commandée par un seul honneur, il faut entamer sous l'honneur du rang le plus faible dans une main comportant au moins 7H.

Exemple : ♠D984 **et** ♥V87**4**, entame du 4 de ♥. Trois raisons guident ce choix :

- diminuer les risques de perdre une levée naturelle
- affranchir un Valet ou une Dame plutôt qu'un As ou un Roi ; la vocation des As et des Rois étant de capturer les Honneurs adverses et de reprendre la main pour encaisser les levées affranchies.
- Conserver l'As ou le Roi comme reprise.

Principe N° 8 : Avec une main faible, en dessous de 7H, il vaut mieux entamer sous l'honneur le plus fort. Pourquoi ? Les adversaires ont du jeu. Avec une main faible pour faire chuter 3SA, il faut prendre des risques et chercher à affranchir plusieurs levées. L'espoir est de trouver une couleur 5ème ou 4ème chez le partenaire. L'entame sous un gros honneur accélère alors le processus d'affranchissement.

Principe N° 9 : Evitez comme la peste les entames sous les As seulement 4ème. Visualisez ci dessous les dégâts commis par cette entame.

Principe N° 10 : Pas d'entame de singleton ou de doubleton dans une couleur non nommée par le partenaire dans l'espoir de toucher la longue de votre camp ! Citons Alian LEVY : « *vous ne décrocherez le gros lot qu'en face d'une couleur très solide et même dans ce bon cas, des problèmes de communication évidents vous empêcheront de mener son affranchissement à bon terme. De plus, le déclarant lira votre distribution et jouera à cartes ouvertes sans parler de tous les mauvais cas : lecture parfaite des honneurs dans la couleur par le déclarant, abandon de cette couleur une fois le mauvais partage découvert* ».

Bibliographie :

Les premières levées de la défense (Tome 1) ***Braverman & Soulet***

La Stratégie de l'entame à Sans Atout : cours d'Alain Lévy

Annexe 1 : les différentes entames d'une séquence

Avec 5 cartes dans une couleur :

ARxxx : **la quatrième meilleure,** sauf si vous avez la totalité des points manquants, on peut prendre une Dame seconde avec Vxx chez le partenaire.

AR10xx : **même attitude.** Mais l'entame de l'As n'est pas exclue avec des reprises de main chez le partenaire.

ARVxx : **Ici le Roi**

ARDxx : **idem**

ARV10x : **idem,** sauf si le déclarant a annoncé cette couleur.

ADVxx : **cette fois ci la Dame,** même remarque que précédemment

AD109x : **le 10**

AV10xx : **le Valet**

A109xx : **le 10,** mais il est possible d'entamer en quatrième meilleure

RDVxx : **le Roi,** suivi du Valet pour indiquer 5 cartes.

RD10xx : **le Roi**

RD9xx : **quatrième meilleure**

RD8xx : **quatrième meilleure**

RDxxx : **quatrième meilleure**

RV10xx : **normalement le Valet**

R109xx : **le 10**

DV10xx : **la Dame**

DV9xx : **en principe la Dame**

D109xx : **le 10**

DV8xx : **le probabilités penchent en faveur de la quatrième meilleure**

DVxxx : **quatrième meilleure**

V109xx : **le Valet,** mais la quatrième avec **V10xxx**

V108xx : **le Valet**

Avec 6 cartes ou plus

Entamez de votre tête de séquence, même brisée, ou du Roi avec 3 honneurs. Mais avec **ARxxxx**, sans reprise, préférez la quatrième meilleure.

Avec 4 cartes

ARxx : **de l'As,** pour voir le mort et recueillir un éventuel appel de votre partenaire.

ARDx : **la Dame,** pour chercher le Valet

ARVx : **l'As,** pour recueillir un appel du partenaire

ARV10 : **le Roi,** sans autre choix

ADVx : la Dame

AV10x : le Valet

A109x : le 10

RDVx/RD10x : la Dame, dans les deux cas

RV10x : le Valet

R109x : le 10

DV10x/DV9x : la Dame

D109x : le 10

Avec 3 cartes

ARx : l'As, comme avec ARxx à la recherche d'un appel refus

ARD : la Dame, à la recherche d'un appel avec Vxxx en face

ARV : L'as, dans l'espoir de trouver Dxxx chez le partenaire

ADV : la Dame

AV10 : le Valet

A109 : le 10

RDV/RD10 : la Dame

RDx : la Dame

RV10 : le Valet

R109 : le 10

DV10/DV9 : la Dame

D109 : le 10

Remarques :

Sur l'entame de l'As, Dame ou Valet : petit appel, gros refus

Sur l'entame du Roi on débloque un honneur sans préjudice de levée.