

ENTAMES

APPRENDRE À RÉAGIR SUR L'ENTAME DE L'AS DANS LES DIFFÉRENTS CONTRATS

> PAR WILFRIED LIBBRECHT

L'entame de l'As garantit le Roi. Qu'elle soit faite à l'atout ou à Sans-Atout, vous vous attacherez en face à indiquer si vous possédez quelque chose d'intéressant dans la couleur. Le renseignement fourni sur cette entame se révélera souvent déterminant pour la suite du flanc.

Comment réagir sur l'entame de l'As dans un contrat à Sans-Atout ?

Dans un contrat à Sans-Atout, l'entame de l'As est celle qui demande au partenaire le plus gros support pour s'avérer productive. En faisant cette entame, votre partenaire vous demande si vous possédez la Dame ou une longue en complément (cinq cartes et plus voire quatre cartes si vous en voyez trois au mort). C'est donc un signal d'appel ou refus que l'entameur attend de votre part. Le principe est le suivant :

► vous devez appeler avec une grosse carte (la plus grosse carte inutile) si vous possédez un complément d'honneur ou si vous voulez tout simplement que votre partenaire continue la couleur.

► vous devez refuser par une petite carte (la plus petite que vous possédez) dans le cas contraire.

Si votre partenaire appelle, continuez la couleur en tirant votre Roi.

Comment réagir sur l'entame de l'As dans un contrat à l'atout ?

Ici, il ne suffit pas de regarder son jeu pour savoir quel message envoyer au partenaire. Il faut aussi observer le mort. Car il est évident que dans un contrat à l'atout, on ne réagira pas de la même façon si on voit une, deux ou trois petites cartes au mort.

S'il n'y a qu'une seule carte (ou zéro) dans la couleur d'entame au mort,

l'entameur ne va pas continuer dans la couleur puisque le déclarant coupe. Il a donc besoin de savoir dans laquelle des deux couleurs restantes (à part la couleur d'entame et l'atout) il doit rejouer après l'entame. Un appel de préférence lui permettra de trouver le retour qui vous plaît le plus. Une grosse carte sera un appel pour la plus chère des couleurs restantes tandis qu'une petite carte sera un appel pour la moins chère. Cette façon de procéder est d'ailleurs efficace quelle que soit la carte d'entame.

S'il y a trois petites cartes au mort, qu'aimerait savoir l'entameur de votre part ? Il compte faire deux levées (voire plus). Son problème est de savoir si vous êtes en mesure de lui apporter la troisième levée (soit avec la Dame ou soit par la coupe avec un doubleton). Vous devez lui indiquer avec un signal d'appel ou refus. Si vous fournissez une grosse carte (Appel), vous lui demandez de rejouer son Roi puis un troisième tour de la couleur. Dans le cas contraire (si vous fournissez une petite carte sur l'entame), vous refusez qu'il continue la couleur d'entame.

Dans tous les autres cas, vous devez donner la parité. Pour terminer, si vous détenez la Dame et le Valet face à un partenaire qui vient de montrer As et Roi en entamant de l'As, vous devez fournir la Dame. En fournissant la Dame, vous indiquez que vous possédez la suite de la séquence (ou la Dame sèche, évidemment).

À VOUS DE JOUER ! Sur toutes les donnes, votre partenaire entame de l'As de Cœur. Quelle carte fournissez-vous ?

<p>1 ♠ RD5 ♥ 742 ♦ ADV102 ♣ 75</p> <p>Contrat 3SA ♠ 83 ♥ D963 ♦ 975 ♣ 9863</p>	<p>2 ♠ AR2 ♥ V75 ♦ V98 ♣ V1075</p> <p>Contrat 3SA ♠ 987 ♥ 94 ♦ RD 105 ♣ 8642</p>	<p>3 ♠ RDV5 ♥ 742 ♦ ADV10 ♣ 75</p> <p>Contrat 4♠ ♠ 8 ♥ 9863 ♦ 9752 ♣ A863</p>	<p>4 ♠ A98752 ♥ 4 ♦ D98 ♣ D98</p> <p>Contrat 4♠ ♠ 43 ♥ V9753 ♦ ARV ♣ 752</p>
---	---	--	---

SOLUTIONS

1 Vous voulez que votre partenaire continue la couleur puisque vous possédez quatre cartes dont la Dame. Appelez en fournissant le 9. La main d'Ouest est la suivante : ♠ 9742 ♥ ARV ♦ 863 ♣ V104. Continuer la couleur est votre seule façon de faire quatre levées.

2 Ici, vous ne voulez surtout pas encourager votre partenaire à continuer la couleur. Fournissez le 4 (la plus petite) pour montrer un refus et non pas le 9 en voulant donner votre parité.

3 Avec trois petites cartes au mort, vous devez appeler si vous êtes en mesure de faire la troisième levée. Malheureusement, vous n'avez ici rien pour l'aider. Fournissez le 3 pour refuser.

La main de l'entameur : ♠ 742 ♥ ARV ♦ 863 ♣ DV42

4 À la vue du singleton Cœur au mort, vous devez lui indiquer la couleur à rejouer par un appel de préférence. Fournissez le 9 de Cœur (la plus grosse carte) pour appeler à Carreau (la plus chère des deux couleurs restantes). La main du déclarant : ♠ RD6 ♥ D8 ♦ 763 ♣ ARV104