

# LES ENTAMES FONDAMENTALES

→ par Pierre Saporta

*Pour bien entamer au bridge, deux éléments sont à prendre en compte : la séquence d'enchères et son propre jeu. Quand on ne connaît pas le plan que va mettre en œuvre le déclarant, ce dernier élément est prépondérant. Nous allons ici dresser le hit parade des entames, qu'Alain Lévy\* appelle les entames fondamentales.*

\* Il est en particulier l'auteur d'un ouvrage remarquable sur ce sujet difficile auquel bien peu d'auteurs ont osé s'attaquer : La logique de l'entame (Éditions du Bridgeur).

## LES ENTAMES FONDAMENTALES À LA COULEUR

### L'AS DANS UNE COULEUR (autre que l'atout)

**COMMANDÉE PAR AS-ROI.** (Le Roi avec As-Roi secs).

Cette entame permet de voir les treize cartes du mort ainsi que la carte fournie par le partenaire. Voilà qui permet souvent d'orienter la défense, comme par exemple :

- ▶ donner la coupe dans la couleur d'entame,
- ▶ traverser une couleur du mort,
- ▶ rejouer atout quand le plan du déclarant est manifestement un jeu de coupe.

### UN SINGLETON

Avec clairement pour but de couper. On évitera cependant cette entame si notre teneur à l'atout ne s'y prête pas (DV10 par exemple). Même si le partenaire ne prend pas tout de suite la main pour nous donner la coupe, cette entame a l'avantage de mettre la pression sur le déclarant. Il pourrait en particulier, pour purger les atouts, être tenu de renoncer à ses propres manœuvres de coupe ou d'affranchissement.

### UNE TÊTE DE SÉQUENCE

Si possible de trois cartes (RDVx, DV10x, V109x) à défaut de deux cartes seulement (RDxx, DVxx, V10xx).

L'avantage est ici double :

- ▶ entreprendre l'affranchissement d'honneurs,
- ▶ ne pas (souvent) donner de levée.

### UNE COULEUR SANS HONNEUR

Pour éviter de donner une levée. Alain Lévy propose, dans l'ordre de ses préférences :

- ▶ un doubleton (l'expression « entame du doubleton, entame de couillon » n'est clairement plus de mise),
- ▶ trois atouts,
- ▶ cinq cartes ou plus,
- ▶ quatre cartes,
- ▶ trois cartes.

### SOUS UN HONNEUR

Pour limiter autant que possible les risques de livrer une levée, on préférera :

- ▶ entamer une couleur longue qu'une couleur courte,
- ▶ entamer sous un petit honneur que sous un gros,
- ▶ et, en cas de conflit entre ces deux consignes, donner la priorité au critère de longueur.

## LES ENTAMES FONDAMENTALES À SANS-ATOUT

Si l'on possède RDV109 dans une couleur et un As à côté, pas de problème. Quand rien n'est évident, on choisira, dans l'ordre :

### UNE COULEUR CINQUIÈME

Le credo de la défense est l'affranchissement de levées de longueur. On choisira la plus belle couleur cinquième, celle qui aura vocation à s'affranchir rapidement. Par ordre : ARxxx, ADxxx, AVxxx, RDxxx, RVxxx, R10xxx, D10xxx, V10xxx, 10xxxx.

### UNE COULEUR QUATRIÈME

L'objectif est ici moins d'affranchir une levée de longueur que d'affranchir des levées d'honneur. On choisira la couleur commandée par le plus petit honneur donc, dans l'ordre, avec un seul honneur :

Vxxx, Dxxx, Rxxx, Axxx,

Avec deux honneurs, dans l'ordre :

V10xx, DVxx, D10xx, RDxx, RVxx, ADxx, AVxx.

Ces recommandations s'expliquent aisément :

- ▶ plus on est riche dans la couleur d'entame, plus grand est le risque de livrer une levée.
- ▶ les gros honneurs sont des levées naturelles, il n'y pas lieu de les affranchir.
- ▶ les gros honneurs d'une couleur sont des reprises pour affranchir une autre couleur.

La présence de cartes intermédiaires sera également importante dans le choix. C'est ainsi qu'on pourra préférer D1082 à V543 par exemple.



## L'exemple des champions



Joséphine Culbertson

On comprendra que notre choix de donnes célèbres n'aura rien à voir avec les entames fondamentales, cela manquerait quelque peu de piquant ! On se souvient du "match du siècle" qui a opposé l'équipe d'Ely Culbertson, le père du bridge contrat, à celle de Sydney Lenz dans une partie fixe de 150 robres. À l'issue de cette rencontre, où Culbertson n'avait cessé de provoquer Lenz, ce dernier serra la main de Joséphine Culbertson, mais dédaigna la main tendue de son mari.



Quatre ans plus tard, au printemps 1935, un nouveau match défi, également de 150 robres, fut organisé entre deux paires mixtes : les Culbertson et les Sims. Hal Sims était alors considéré comme le numéro un américain du jeu de la carte mais les Culbertson possédaient à l'évidence un gros avantage à l'enchère. **Qu'auriez-vous entamé à la place de Joséphine Culbertson avec ♠A54 ♥8432 ♦R96 ♣A107 ?**

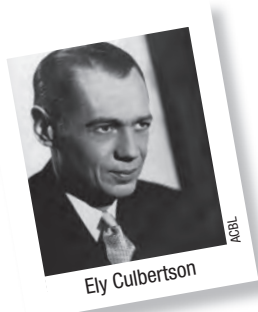
Don. : O - Vuln. : Tous

Hal	Joséphine	Dorothy	Ely
S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
3♥	-	2♦	-
4♥	-	3SA	-



Hal Sims

Connaissant une force à Pique au mort et probablement pas chez le déclarant, Joséphine entama astucieusement (et courageusement) du 4 de Pique. Voici le décor :



Ely Culbertson

♠RV3	♥7	♦AD74	♣RD942
♠A54	♥8432	♦R96	♣A107
♠982	♥ARDV96	♦8	♣V85
♠D1076	♥105	♦V10532	♣63

Hal Sims passa le 3 du mort et le 10 de Pique fit la première levée. Ely rejeta Trèfle pour l'As de Joséphine qui poursuivit du 5 de Pique. Le déclarant réfléchit un bon moment avant de passer le Valet. Une de chute sur ce flanc brillant. « *Je savais que Joséphine était capable de jouer deux fois sous son As* » expliqua plus tard Hal Sims à la presse « *mais une entame sous la Dame était quand même plus plausible* ». La lourde victoire des Culbertson renforça le prestige d'Ely dans le monde de bridge et boosta de façon impressionnante les ventes de ses deux premiers best-sellers : le *Blue Book* et le *Red Book*. Quant à Joséphine, discrète, douce et appréciée de tous, elle s'affirma une fois encore comme la meilleure joueuse de son époque.



Mike Passell

Restons aux États-Unis mais transportons-nous dans le temps, en 1993, lors de la coupe Reisinger, le championnat américain d'hiver. Vous possédez les cartes de Mike Passell, un grand champion international, et vous jouez contre les numéro 1 et 2 mondiaux : Jeff Meckstroth et Eric Rodwell : ♠ADV32 ♥84 ♦V763 ♣A6

Don. : N - Vuln. : Pers.

Meckroth	Passell	Rodwell	Lair
S	O	N	E
1♣*	1♠	-	-
2SA	-	2♣	2♥
		3SA	-

\*Artificiel ; au moins 16 points H.

### Quelle entame choisissez-vous ?

Pour faire cinq levées, il faut essayer d'affranchir une des deux couleurs longues de notre camp. Les Cœurs, cependant, paraissent inexploitable car, si l'adversaire n'est pas fou, le partenaire n'a pratiquement rien. C'est donc Pique qu'il faut entamer. Mais quelle carte ?

- Entamer de la Dame serait maladroit si Sud a le Roi second et que le 10 est quatrième au mort par exemple.
- Entamer d'une petite carte pourrait permettre à Sud de faire la levée économiquement avec le 10 tout en gardant encore la couleur.

Alors, Passell mit sur la table une carte bien pensée : l'As de Pique ! Son idée était, au vu du mort et des cartes de la première levée, de repartir de la Dame ou d'un petit selon la situation. Le résultat dépassa ses espérances les plus folles :

♠97654	♥R10	♦D	♣RV982
♠ADV32	♥84	♦V763	♣A6
♠R	♥AV	♦AR10852	♣D1073
♠108	♥D976532	♦94	♣54

Le Roi tomba sous l'As. Passell rejeta le 2 de Pique pour le 10 de Lair et le retour Trèfle lui permit d'encaisser la Dame et le Valet de Pique pour une de chute. Cette donne contribua à la victoire finale de Passell, Lair, Burger, Chagas et Branco par une marge infime.

## ▶ À VOUS DE JOUER! ◀

### JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ RD103  
♥ 842  
♦ 8  
♣ V10862

S	O	N	E
1♥ 4♥	-	1♦ 2♥	- -

### JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

♠ AR52  
♥ 842  
♦ 5  
♣ V10832

S	O	N	E
1♥ 4♥	-	1♦ 2♥	- -

### JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

♠ AV965  
♥ DV108  
♦ V7  
♣ 96

S	O	N	E
1SA	-	1♦ 3SA	-

### JEU N°4

DIFFICULTÉ ★

♠ A976  
♥ D865  
♦ 9873  
♣ 6

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

### JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

♠ 97  
♥ 876  
♦ RD86  
♣ DV65

S	O	N	E
1♥ 2♥	- -	1♠ 4♥	- -

### JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

♠ A52  
♥ 9654  
♦ 95  
♣ 9876

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	1♣ 2♠	- -

### JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

♠ 65  
♥ D876  
♦ V987  
♣ 965

S	O	N	E
1♥ 1SA	- -	1♦ 1♠ 3SA	- -

### JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★

♠ AV76  
♥ AV6  
♦ 92  
♣ 10986

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

### JEU N°9

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 9  
♥ D9876  
♦ V76  
♣ RV65

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	3♠	-

### JEU N°10

DIFFICULTÉ ★★★

♠ A52  
♥ 96  
♦ D96  
♣ RV872

S	O	N	E
1♣ 1♠ 4♠	- -	1♥ 2♠	- -

### JEU N°11

DIFFICULTÉ ★★★

♠ AR5  
♥ 87542  
♦ D82  
♣ V10

S	O	N	E
1SA	-	1♥ 3SA	-

### JEU N°12

DIFFICULTÉ ★★★

♠ A76  
♥ 9876  
♦ 982  
♣ R53

S	O	N	E
1♣ 2♥ 3SA	- -	1♠ 3♦	- -

## SOLUTIONS

**JEU N°1** ▶ 8 de Carreau. L'entame de votre singleton doit être préférée à celle de la tête de séquence à Pique. Le simple fait de ne pas à avoir à vous casser la tête à ce moment de la donne vous libèrera les neurones pour la suite.

**JEU N°2** ▶ As de Pique. Un coup de périscope sur le mort et la première levée va vous en apprendre des tonnes sur la suite à donner à la défense. Notez que si vous entamiez de votre singleton à Carreau, votre partenaire serait fondé à penser que vous n'avez pas As-Roi de Pique et pourrait par la suite faire une erreur (une de plus...)

**JEU N°3** ▶ 6 de Pique. L'entame dans cette belle couleur cinquième est porteuse de gros espoirs. Si vous êtes, par exemple, en mesure de rafler cinq Piques à l'entame, vous vous mordriez les doigts d'une entame « Ponce-Pilate » de la Dame de Cœur.

**JEU N°4** ▶ 5 de Cœur. Cette séquence appelle plutôt une entame dans une majeure puisque le mort n'a pas fait de Stayman. L'entame sous la Dame est très supérieure à l'entame sous l'As. D'abord, elle livrera moins souvent une levée ; ensuite, votre As de Pique est conservé comme reprise.

**JEU N°5** ▶ Roi de Carreau. Il est logique de chercher à établir des levées dans une des couleurs non nommées. Des deux courtes séquences qui vous sont proposées, optez pour la plus élevée, qui a le mérite d'affranchir immédiatement une levée si l'adversaire possède l'As ou de réaliser immédiatement une ou plusieurs levées si c'est le partenaire qui le possédait.

**JEU N°6** ▶ 9 de Carreau. Votre partenaire, qui s'est tu tout le temps, dispose rarement des trois levées d'honneur qui amèneraient le déclarant à la chute. En pareil cas, il est légitime de chercher une coupe dans votre camp. Cette entame du petit doubleton est ici d'autant plus attrayante que vous possédez l'As d'atout.

**JEU N°7** ▶ 9 de Trèfle. Ne cherchez pas à toucher le jackpot en entamant une des couleurs nommées par l'adversaire. Attaquez prosaïquement de la couleur « verte » (celle qui n'a pas été nommée). Choisissez bien sûr le 9, « top of nothing » dans trois petites cartes.

**JEU N°8** ▶ 10 de Trèfle. C'est vrai, les enchères suggèreraient plutôt une entame majeure. Outre que ce n'est pas une obligation, la combinaison As-Valet quatrième n'est guère attractive et vous possédez une séquence à Trèfle. Enfin, garder ses fourchettes intactes derrière l'ouvreur d'1SA n'est jamais une mauvaise chose.

**JEU N°9** ▶ 6 de Cœur. Aucune entame n'est attractive mais il faut pourtant se décider. Éliminons d'entrée l'entame à Trèfle car le risque de livrer un pli est trop grand. L'entame atout, quant à elle, serait désastreuse si elle devait faire capturer un honneur du partenaire, que le déclarant, livré à lui-même, n'aurait que peu de chances de trouver. Restent les couleurs rouges. La couleur longue est ici le critère le plus important à considérer. Si vous aviez possédé la Dame quatrième à Cœur et le Valet quatrième à Carreau, l'entame à Carreau aurait, en revanche, tenu de peu la corde.

**JEU N°10** ▶ 2 de Pique. Si votre partenaire possède une opposition à Cœur du même type que celle que vous possédez à Trèfle, le déclarant ne pourra s'en sortir que par un jeu de coupe. L'entame atout est ici judicieuse pour contrecarrer ce plan. Si votre partenaire ou vous-même êtes amenés à prendre rapidement la main, vous serez en mesure de rejouer As de Pique et Pique pour renvoyer le déclarant à ses chères études !

**JEU N°11** ▶ As de Pique. Vos Cœurs sont très inquiétants car ils suggèrent que ceux du déclarant sont maîtres ou vont le devenir très rapidement. Une mesure d'urgence s'impose : rafler en toute hâte tout ce que vous pouvez rafler. De temps en temps, vous serez en mesure de prendre les cinq premiers Piques (le partenaire a le Valet cinquième et le déclarant la Dame seconde par exemple) alors qu'une entame mineure autoriserait l'ennemi à faire onze ou douze levées !

**JEU N°12** ▶ As de Pique. Ici, la couleur verte, les Carreaux, ne devrait pas être très rémunératrice, d'abord parce que votre partenaire n'est pas très riche, ensuite parce qu'il n'a pas fait un contre d'entame sur la quatrième couleur à 3 Carreaux (contre qu'il aurait fait avec RDVxx par exemple). Dans cette séquence, le déclarant est le plus souvent distribué 1-4-3-5 et la couleur fragile de l'adversaire pourrait bien être les Piques. Attaquez de l'As de Pique (pour capturer assez fréquemment un honneur sec). Vous pourrez ensuite, si cela s'impose, rejouer la couleur pour affranchir des levées chez votre partenaire.



**POUR ÊTRE AU TOP DE L'INFO,**  
RECEVOIR LA NEWSLETTER DE LA FFB ET SUIVRE L'ACTUALITÉ DU BRIDGE...  
AVEZ-VOUS COCHÉ LA BONNE CASE ?

### NEWSLETTERS



Licencié : être informé mensuellement de l'actualité fédérale et des partenaires FFB.

[WWW.FFB.RIDGE.FR](http://WWW.FFB.RIDGE.FR) ▶ ESPACE LICENCIÉ ▶ MON COMPTE ▶ ABONNEMENTS ET NOTIFICATIONS