

LES ENTAMES

ENTAME après 1♠ - passe - 2♠

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

Ce mois-ci, nous allons tenter de déterminer la meilleure stratégie à l'entame après une séquence aussi banale que fréquente : 1♠ - passe - 2♠.

Voici ce que l'analyse des enchères nous permet d'avancer :

Le déclarant possède cinq cartes à Pique dans un jeu de première zone (de 11/12 à 14 points, rarement 15). Il n'a pas souvent six cartes à Pique, car il n'a pas « prolongé le barrage » à 3♠. Il possède rarement un bicolore 5-5, avec lequel il aurait exploré la manche même avec un jeu faible.

Le mort, quant à lui, possède un fit de trois ou quatre cartes à Pique, dans un jeu faible (au maximum de 10 points d'honneurs) dont la distribution n'est pas précisée.

Nous disposons en fait d'assez peu d'informations, si ce n'est que les adversaires n'ont pas tellement plus de jeu que nous et qu'en conséquence, ils ont des chances de chuter fréquemment leur contrat.

Nous devons donc nous ingénier à :

- ne pas donner de levée : pas d'entame agressive.
- empêcher le déclarant de réaliser une (des) coupe(s) de la main courte : l'entame atout est souvent à considérer, d'autant que nous pourrons fréquemment reprendre la main.
- nous servir de l'atout à nos propres fins : entamons nos courtes !

À VOUS DE JOUER !

1	♠ R74 ♥ 7 ♦ V1092 ♣ R10743	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♠</td> <td></td> <td>1♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♠		1♠	2	♠ 873 ♥ D1043 ♦ V5 ♣ AV73	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♠</td> <td></td> <td>1♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♠		1♠
S	O	N	E																		
-	2♠		1♠																		
S	O	N	E																		
-	2♠		1♠																		
3	♠ V74 ♥ DV83 ♦ V1074 ♣ R6	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♠</td> <td></td> <td>1♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♠		1♠	4	♠ R84 ♥ D953 ♦ 75 ♣ R1052	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>2♠</td> <td></td> <td>1♠</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	2♠		1♠
S	O	N	E																		
-	2♠		1♠																		
S	O	N	E																		
-	2♠		1♠																		

SOLUTIONS

1 7 de Cœur : Vous avez la chance de posséder un singleton, oubliez votre séquence à Carreau et entamez-le sans hésiter. C'est lui qui peut le plus facilement produire la chute. D'autant que votre partenaire, marqué avec au moins une dizaine de points, aura les reprises nécessaires pour vous donner vos coupes.

2 7 de Pique : Des honneurs partout, pas de bonne couleur à entamer... L'entame atout s'impose, à la fois parce qu'elle est neutre et parce qu'elle vous permet de lutter contre les coupes de la main courte. Attaquer du Valet de Carreau serait une grave erreur.

3 Dame de Cœur : l'entame atout sous le Valet troisième est dangereuse et il faut donc choisir entre les deux séquences d'honneurs dans les couleurs rouges. Une règle simple à retenir : entamez dans la séquence la plus haute.

4 7 de Carreau : moins efficace qu'un singleton, l'entame d'un doubleton peut quand même permettre de couper une carte maîtresse adverse. Surtout, comme ici, quand vous possédez une reprise à l'atout et une main relativement faible.