



## COURS 19

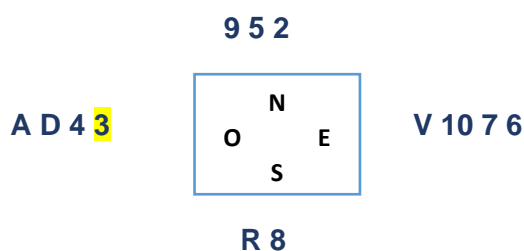
### Les entames à la couleur d'ATOUT

Le choix de la couleur compte parmi les situations de jeu de la carte les plus complexes qui soient. N'oubliez pas que vous êtes aveugle au moment d'entamer et que vous devez alors fonder votre décision sur l'analyse des enchères et votre propre jeu.

#### Réalisation de levées d'Honneur

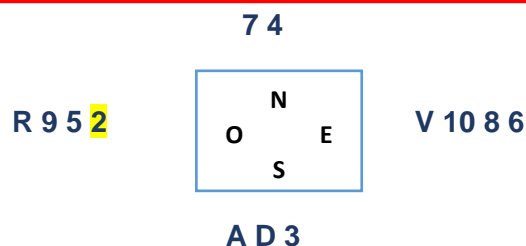
- Entamer d'une tête de séquence avec 3 Honneurs équivalents, 2 suffisent pour entamer par le + gros. Exemples **RDV** **RD10** **DV10** **RD4** **DV5** **V103**
- Entamer dans une couleur nommée par le partenaire
- Entamer dans une couleur longue quand les adversaires jouent à l'atout.

#### Entames à ne pas faire



*L'entame du 2 offre 3 levées au moins dans la couleur.*

**L'entame sous un gros honneur est à éviter dans un contrat à l'Atout.  
Principe ABSOLU: L'entame sous un As est à proscrire dans un contrat à l'atout.**



*L'entame du 3 offre une levée au déclarant.*

**Dans un contrat à l'Atout, il vaut mieux ne pas entamer dans une couleur où l'on possède 2 Honneurs non équivalents (ex : ♥ RV42)**

### ➤ Entamer atout

C'est le meilleur moyen d'empêcher le déclarant de dédoubler ses atouts.  
C'est aussi une possibilité, si aucune autre entame n'est satisfaisante.

**Principe : On n'entame pas d'un singleton**

## Les atouts de la défense

- Les levées de coupe réalisées par la défense

<div><div>♠</div><div>8 7 4</div></div> <div><div>♥</div><div>2</div></div> <div><div>♦</div><div>V 10 9 5 3</div></div> <div><div>♣</div><div>V 10 7 6</div></div>	<div><div>♠</div><div>A 10 5 2</div></div> <div><div>♥</div><div>V 8 3</div></div> <div><div>♦</div><div>A 7 6</div></div> <div><div>♣</div><div>9 4 2</div></div>	<div><div>♠</div><div>D</div></div> <div><div>♥</div><div>A 9 6 5 4</div></div> <div><div>♦</div><div>D 8 2</div></div> <div><div>♣</div><div>A 8 5 3</div></div>	<div><div>Enchères</div><div><div>S</div><div>O</div><div>N</div><div>E</div></div><div><div>1♠</div><div>-</div><div>2♠</div><div>-</div></div><div><div>3♠</div><div>-</div><div>-</div><div>-</div></div></div>
<div><div>Entame :</div><div>2♥</div></div>			
<div><div>♠</div><div>R V 9 6 3</div></div> <div><div>♥</div><div>R D 10 7</div></div> <div><div>♦</div><div>R 4</div></div> <div><div>♣</div><div>R D</div></div>			

L'entame 2♥ est prise de l'As par Est. Est rejoue ♥ coupé par Ouest.

Ouest voit A♠ et A♦ au mort, sa seule chance c'est A♣.

Il doit jouer ♣ pris en Est par l'As qui rejoue ♥ coupé à nouveau.

- Empêcher le déclarant de dédoubler ses atouts

		♠ R 3 ♥ 8 7 2 ♦ V 8 6 3 ♣ A D 5 2			<b>Enchères</b> S O N E 1♥ - 3♥ - 4♥ - - - Entame : V♠
♠ V 10 9 4 ♥ A D 3 ♦ 7 4 ♣ 10 8 6 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">         N O E S       </div>	♠ A 8 6 5 ♥ 6 5 ♦ D 10 9 5 2 ♣ V 9			
		♠ D 7 2 ♥ R V 10 9 4 ♦ A R ♣ R 7 3			

Sur l'entame V♠, le mort fournit le Roi et Est prend de l'As.

Il doit rejouer absolument Atout.

Son partenaire en Ouest encaisse la Dame et l'As et joue un 3<sup>ème</sup> tour d'Atout.

Le déclarant devra encore concéder une levée à ♠.

**Jouer atout n'est pas naturel pour un défenseur car c'est la couleur choisie par ses adversaires.**

*Jouer Atout en défense n'a pas pour but de réaliser des levées dans la couleur mais d'empêcher le déclarant de dédoubler ses atouts en réalisant la coupe de la main courte.*

### • La coupe de la main courte

La **coupe de la main courte** est une technique de base du déclarant dans les contrats à l'atout qui consiste à couper une perdante de la main longue à l'atout par un des atouts de la main courte. Ainsi sont réalisées le nombre de levées d'atout prévu + le nombre de coupes.

#### Exemple

	Main de NORD	
♥	5 4 3	5 4 3
♦	3	A 4
	Main de SUD	
♥	A R D V 2	A R D V 2
♦	A 4	3
	S'il joue atout et fait 5 tours, le déclarant concèdera 1 ♦. S'il commence par jouer l'As de ♦ puis coupe le 4 avec un atout du mort il réalisera une levée supplémentaire.	Que le déclarant commence par tirer les atouts ou par couper le 2 de ♦, il ne réalisera que 6 levées. La coupe de la main longue ne lui a rien rapporté.

**La coupe rapporte toujours une levée quand elle est effectuée par « la main courte ». (Main qui possède le moins d'atouts)**

#### AUTRE EXEMPLE

Contrat 4♥ par E, Entame R♦

	Main de NORD (mort)
♠	5
♥	8 6 2
♦	A 9 7 5 4
♣	A V 7 3
	Main de SUD
♠	8 7 4
♥	A R D 5 4
♦	3
♣	R 10 5 2

Un singleton à côté de 3 petits atouts (au mort, main courte).

• **Compte des levées:** 3 en dehors des atouts, donc 7 à l'atout pour gagner: 5 atouts de la main + 2 coupes de la main courte.

• **Communications :** le R♣ et une coupe à ♦:

L'atout n'est pas une communication: les garder au mort pour couper !

• **Minutage:** ouvrir la coupe le plus tôt possible (craindre le retour atout !).

• **Déroulement du coup:**

A♦, et, immédiatement, jouer 5♠ pour ouvrir la coupe.

Retour atout pris de l'A♥, petit ♠ coupé, petit ♣ pour le R♣, dernier ♠ coupé, petit ♦ coupé pour revenir en main, et R♥ et D♥ pour éviter de se faire couper indûment des levées de ♣.

Vous jouerez alors petit ♣ vers le V♣ pour une éventuelle levée supplémentaire.

• **Remarques:** Pas d'impasse ♣ tout de suite: si elle rate, l'adversaire rejouera atout: 1 de chute. La coupe ♦ ne constitue pas une «double coupe», seulement une «reprise de main».