



# Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines<sup>o</sup> stagiaires de  
l'Atelier Bridge des Copains

**Le grand lexique du jeu de la carte**

## Le lexique du jeu de la carte de l'A.B.C.

- À la table de Bridge, l'objectif est de gagner son contrat le mieux possible pour le déclarant, de minimiser le nombre de levées des adversaires pour les défenseurs.
- Le déclarant doit être attentif à la signalisation des adversaires.
- Ne pas fournir alors que l'on a encore une carte d'une couleur s'appelle une renonce. C'est toujours sanctionné pour rétablir l'équité entre les paires.
- Chez les défenseurs, il y a celui qui entame (E) et son partenaire (PE).

# Entamer

- Lourde responsabilité que celle de l'entame
- Elle dépend de deux choses essentiellement

1. Enchères
2. Couleur ou S.A.

Sans information durant les enchères, ce sera un peu plus délicat.

- Les enchères sont la 1<sup>ère</sup> information utile :
- Impératif : entamer dans la couleur du partenaire, sauf cas particulier
- Couleur : **jamais sous un As**, déconseillé sous un Roi mais pas interdit sous R 4<sup>ème</sup>
- Sans Atout : sous un As ou sous un Roi : sans problème
- Oui, le bridge est empli de ce genre de contradictions apparentes.

## Entamer

- Le partenaire a parlé :
- Entamer en « pair-impair » dans sa couleur pour lui indiquer que vous possédez un nombre pair ou impair de cartes dans sa couleur
- Pair : entamez d'une plus grosse en descendant
- Impair : entamez votre plus petite carte en montant.
- Exception : vous possédez l'As (A,x,x) dans la couleur du partenaire. Entamez dans une autre couleur. Votre partenaire devrait comprendre.
- Toutefois avec A,x dans la couleur du partenaire, allez-y franchement.

- Soyons plus précis :
- « pair-impair » concerne le nombre de cartes possédées. Ne concerne surtout pas la valeur faciale « paire » ou « impaire » de la carte posée
- Si vous possédez un nombre pair de cartes, choisissez bien la carte d'entame :
- La 2<sup>ème</sup> plus grosse ne promet rien
- La 3<sup>ème</sup> plus grosse promet un honneur
- Par principe
- Fournir une petite est prometteur
- Fournir une grosse est sans promesse

## Entamer à la couleur

- Le partenaire n'a pas parlé :
- As dans A,R,x ou A,R,x,x
- R dans A,R (sec)
- R dans R,D,x ou ...
- D dans D,V,x ou ...
- Singleton (à décoder en face – pas toujours évident)
- Atout avec 3 petits atouts
- Doubleton pourquoi pas
- **Jamais As, x dans 2 cartes.** L'As est fait pour prendre un honneur

- Soyons plus précis :
- Si vous possédez un nombre pair de cartes, choisissez bien la carte d'entame :
- La 2<sup>ème</sup> plus grosse ne promet rien
- La 3<sup>ème</sup> plus grosse promet un honneur
- Par principe
- Fournir une petite est prometteur
- Fournir une grosse est sans promesse

## Entamer à la couleur

- Quelques exemples peuvent être utiles :
- Atout ♠
- Vous entamez pour votre partenaire qui est intervenu à ♥
- Que faire avec votre jeu ?

5H ♠ A8	4H ♠ A8	8H ♠ A8
♥ V762	♥ 9762	♥ A62
♦ 843	♦ 843	♦ 8432
♣ 9864	♣ 9864	♣ 9864

- Entamez ♥, (mais pas toujours) en choisissant bien la carte. Laquelle ?

- Ex 1 : Entamez du 6 puis fournissez le 2. Pourquoi ? La 3<sup>ème</sup> plus grosse promet un honneur (le V).
- Ex 2 : Entamez du 7 puis fournissez le 2. Pourquoi ? La 2<sup>ème</sup> plus grosse indique que cette couleur ne vous intéresse pas.
- Ex 3 : Entamez dans une autre couleur. Votre partenaire doit comprendre que vous avez l'As dans sa couleur. Et, comme l'As est fait pour prendre le Roi, vous préférez attendre.
- Alors, ici, entamez au 4 ♦ ou du 8 ♣.
- Prenez également en compte les enchères

## Entamer à la couleur

- Quelques exemples peuvent être utiles :
- Atout ♠
- Vous entamez pour votre partenaire qui est intervenu à ♥
- Que faire avec votre jeu ?

8H ♠98	7H ♠9854	4H ♠98
♥V76	♥72	♥62
♦AR32	♦AR	♦A432
♣9864	♣98643	♣9864

- Entamez ♥ ou ♦, en choisissant bien la carte. Laquelle ?

- Ex 1 : As ♦, puis 6 ♥. Votre partenaire sait maintenant que vous possédez le R ♦ et 3 cartes à ♥ (a priori c'est une confirmation si vous aviez donné le fit lors des enchères)
- Ex 2 : R puis As ♦. Cela garantit que vous coupez ensuite. Vous ferez suivre du 7 ♥. Si votre partenaire possède l'As ♥, il prendra et reviendra immédiatement à ♦ pour votre coupe.
- Ex 3 : 6 ♥, sans hésitation en pair-impair

## Entamer à la couleur

- Quelques exemples peuvent être utiles :
- Atout ♠
- Vous êtes à l'entame
- Votre partenaire n'a pas parlé
- Quelle entame ?

10H ♠ A8	5H ♠ A83	5H ♠ A83
♥ V762	♥ 9762	♥ 62
♦ RD3	♦ 84	♦ 8432
♣ 9864	♣ 9864	♣ 9864

- Ex 1 : Entame naturelle R ♦, sans hésitation.
- Ex 2 : Atout ou 8 ♦. Doubleton pas toujours couillon. Vous pouvez espérer couper un ♦.
- Ex 3 : Même chose. Atout ou 6 ♥
- Notez bien que l'on a choisi 8 ♦ pour fournir le 4 ensuite ; le 6 ♥ pour fournir le 2 ensuite
- « pair-impair » : 2 cartes, je commence par la plus grosse des 2.

## Entamer à la couleur

- Quelques exemples peuvent être utiles :
- Atout ♠
- Vous êtes à l'entame
- Votre partenaire n'a pas parlé
- Quelle entame ? Atout ? Parfois

10H ♠862	5H ♠983	5H ♠3
♥R762	♥A762	♥8632
♦R9	♦A42	♦R432
♣R864	♣R86	♣AD43

- Ex 1 : 3 interdits. Atout ou bien ♥ ou ♣, sous un R 4<sup>ème</sup> (le R n'est pas en danger).
- Ex 2 : 3 interdits. Atout est la seule possibilité.
- Ex 3 : Des interdictions. Jamais atout avec un singleton. Surtout ni A♣ ni D♣ dans AD43. La fourchette est faite pour tenter de prendre le R.
- Alors 6 ♥ est bien neutre, ne promet rien. Vous préservez votre potentiel de levées et de prise d'honneurs adverses.

## Entamer à la couleur

- Balayez rapidement vos possibilités et choisissez le moindre mal à chaque fois
  - Que les enchères n'ont pas donné d'indication utile.
  - Que vous ne disposez pas d'entame « naturelle »
- Restez concentrés sur votre objectif
- Battre le contrat à chaque fois que c'est possible
- Maximiser vos levées de défense
- N'oubliez jamais de réaliser la levée de chute quand elle vous tend les bras.
- Marquer dans sa colonne reste l'objectif prioritaire
- Marquer le moins possible dans la colonne des adversaires est également essentiel.

## Entamer à sans atout

- Le b.a. ba est d'entamer la 4<sup>ème</sup> de sa longue
- Oui, mais ... nous sommes au bridge et cette règle **essentielle** connaît des exceptions multiples
- Contrat 3 S.A. : quelle est votre entame dans le silence de votre ligne

4H ♠98	8H ♠985	4H ♠98
♥V76	♥762	♥A62
♦R1032	♦AR	♦8432
♣9864	♣V8643	♣9864

- Ex 1 : Vous appliquez la règle en entamant du 2 ♦ .
- Ex 2 : Préférez le 4 ♣ (4<sup>ème</sup> d'une longue de 5 qui peut s'affranchir). Chance vous possédez 2 reprises à ♦
- Ex 3 : Préférez le 8 ♣ qui indique votre manque d'intérêt pour la couleur

## Entamer à sans atout

- Quand déroger à la règle de la 4<sup>ème</sup> de la longue ?
  - **Votre partenaire a parlé :** entamez en pair impair dans sa couleur
  - **Vous possédez une suite intéressante**
  - Ex : ARD, ARV, RDV, RD10, RV10, ADV, ...
  - Toujours 3 cartes collées ou presque
- Collées c'est mieux ARD, RDV, entamez de la plus grosse et recommencez un tour pour déblayer le chemin, mais jamais davantage : vous risquez d'affranchir les cartes de l'adversaire. Ne faites jamais son travail
  - Suite incomplète c'est pas mal : ARV, RD10 : entamez alors de la plus grosse et attendez la suite avec votre fourchette

## Entamer à sans atout



- Suite brisée : RV10, ADV, D109, ..., c'est pas mal également
- Entamez de la 2<sup>ème</sup> carte « sacrifiée » (pas toujours) pour organiser une belle fourchette
- Quand vous entamez d'un honneur, **votre partenaire doit rapidement comprendre ce que vous possédez** ... et penser éventuellement à « débloquer » pour éviter de « bloquer » la couleur.
- Entame de l'As promet toujours ARD.
- Sur ARV, on entamera du R. Le partenaire qui détient la D la posera immédiatement pour « libérer » le V.
- Avec RV10, on n'entame pas du R, mais du V

- Sur entame d'un honneur, le partenaire doit penser à débloquer la couleur.

♠	<b>R</b>	Sur l'entame du R ♠,
♥		le P.E. doit fournir la D.
♦		L'E. pourra continuer et
♣		gagner 5 levées dans
		presque tous les cas
		Hypothèse : les 5 ♠ des
		adversaires sont 3-2
♠	<b>D109</b>	
♥	<b>V742</b>	
♦	<b>96</b>	
♣	<b>10852</b>	

## Entamer à sans atout

- Quand déroger à la règle de la 4<sup>ème</sup> de la longue ?
- **Votre jeu est totalement creux**
- Répartition 4432. Votre jeu est nul. Lancez « top of nothing » : 9 ♣ : ce sera souvent mieux que ♥ ou ♠
- Le 3 ♥ sous un V 4<sup>ème</sup> n'est pas une bonne idée. Le 7 aurait plus de sens (pas de promesse)

4H ♠ 9842

♥ V763

♦ R10

♣ 986

- Quand respecter la règle de la 4<sup>ème</sup> ?
- Votre partenaire n'a pas parlé
- Vous n'avez pas de suite utile à dévoiler
- Vous espérez gagner une levée dans cette couleur, parfois deux. Avec As, R ou D c'est mieux.
- Vous possédez 5 ou 6 cartes dans cette couleur et au moins une reprise de main

## Entamer à sans atout

- Le b.a. ba est d'entamer la 4<sup>ème</sup> de sa longue
- Mon partenaire n'a pas parlé ; ma couleur  $\diamond$  est plutôt prometteuse
- Aussi, j'entame  $\diamond$
- Mais pas forcément la 4<sup>ème</sup>

4H $\spadesuit$ 98	7H $\spadesuit$ 9	7H $\spadesuit$ 98
$\heartsuit$ V76	$\heartsuit$ 762	$\heartsuit$ A62
$\diamond$ R1032	$\diamond$ AR863	$\diamond$ DV8753
$\clubsuit$ 9864	$\clubsuit$ 9864	$\clubsuit$ 98

- Ex 1 : Vous appliquez la règle en entamant du 2  $\diamond$ .
- Ex 2 : Préférez l'As (même sans vraie suite) et continuez avec le 3  $\diamond$ .
- Si votre partenaire possède la D., il « appelle » avec une grosse carte du type 8 ou 9, s'il a cette hauteur de carte.
- Si votre partenaire possède 3 cartes sans la D, il reviendra toujours à  $\diamond$  pour espérer la chute
- Ex 3 : Surtout pas la D. Préférez le 7  $\diamond$  : 4<sup>ème</sup> d'une belle longue. La possession de l'As  $\heartsuit$  peut être décisif au moment de la chute

## Entamer à sans atout

- À chaque fois que vous utilisez l'entame classique « 4<sup>ème</sup> de la longue » (de loin l'entame la plus fréquente)
- La table se doit d'appliquer la règle des 11 (déclarant et adversaires).
- Le déclarant se doit d'appliquer aussi la règle de 7.

- La règle des 11 consiste à déterminer combien de cartes au dessus de la carte d'entame possède le joueur dont on ne voit pas le jeu (déclarant ou adversaire selon).
- La règle de 7 consiste à organiser le « laisser passer » chez le déclarant quand on constate que le camp de la défense possède beaucoup de cartes dans une couleur

## Entamer à sans atout : la règle des 11

- Règle des 11
  - La hauteur de la carte d'entame doit être analysée. Elle transmet des informations quant aux cartes détenues par vos adversaires.
  - Considérez ceci quelque soit la hauteur de la carte d'entame
  - Dès lors qu'il s'agit bien de la 4<sup>ème</sup> de la longue, c'est infaillible.
  - Si ce n'est pas la 4<sup>ème</sup>, à vous de vous en rendre compte. Bridger = réfléchir
- Comptez les cartes visibles tant au mort que dans votre main pour déduire le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame détenues dans la main non visible
  - Ajoutez ce compte à la hauteur de la carte d'entame.
  - Si vous parvenez à 11 : il n'y a pas de carte au dessus de la carte d'entame dans la dernière main non visible.
  - Si vous parvenez à 10, il y en a 1 ; à 9, il y en a 2 ; à 8, il y en a 3 ...
  - Lesquelles ? « Boule de cristal » pour le savoir.
  - En connaître le nombre est déjà bien.

Entamer à sans atout : la règle des 11  
2 exemples sur contrat 3 S.A.

	♠	<b>ARV52</b>	
	♥		
	♦	<b>96</b>	
	♣	<b>97643</b>	
♠			♠ <b>D1087</b>
♥			♥ <b>98753</b>
♦	<b>7</b>		♦ <b>A42</b>
♣			♣ <b>5</b>

- Ex 1 : entame 7 ♦ à gauche
- Vous voyez les cartes du mort et les vôtres :
- Mort : 1 au dessus du 7 :  $(7+1 = 8)$
- Votre jeu : 1 au dessus du 7  $(8+1 = 9)$
- Vous pouvez affirmer que le déclarant (Sud) possède 2 cartes au dessus du 7 car  $(11-9 = 2)$

## Entamer à sans atout : la règle des 11 2 exemples sur contrat 3 S.A.

- Ex 2 : entame 10  $\diamond$  à droite
- Vous voyez les cartes du mort et les vôtres :
- Mort : 1 au dessus du 10 (10+1) et 2 chez vous (ce n'est donc pas la 4<sup>ème</sup> mais c'est lié à une séquence. Laquelle ?)
- Mettez le V pour éviter de bloquer la couleur. Où est la D ? Mystère absolu. Mais vous gardez tout de même l'As pour prendre le R.
- Continuez en pair impair avec l'As suivi du 6 (5 levées d'entrée dans de nombreux cas quand la D est du côté de l'entame)

		♠ ARV52	
		♥ V4	
		♦ R7	
		♣ V643	
♠			♠ D1087
♥			♥ 98753
♦	10		♦ AV6
♣			♣ 5

## Entamer à sans atout : la règle des 11 2 exemples sur contrat 3 S.A.

- Ex 2 : variante : entame du 8  $\diamond$  à droite
- Vous voyez les cartes du mort et les vôtres :
- Mort : 1 au dessus du 8 (8+1) et 2 chez vous. Donc vous prenez en pleine sécurité avec le V. certitude : la D. est chez celui qui a posé l'entame.
- Continuez en pair impair avec l'As suivi du 6 (5 levées d'entrée probables)

	♠	<b>ARV52</b>	
	♥	<b>V4</b>	
	♦	<b>R7</b>	
	♣	<b>V643</b>	
♠			♠
			<b>D1087</b>
♥			♥
			<b>98753</b>
♦	/	<b>8</b>	♦
			<b>AV6</b>
♣			♣
			<b>5</b>

## Entamer à sans atout : règle des 11

- La carte d'entame peut révéler ses secrets

		♠	<b>ARV52</b>
		♥	
		♦	<b>875</b>
		♣	<b>97643</b>
♠			
♥			
♦	<b>R1032</b>		
♣			

- Vous avez entamé du 2 ♦ (a priori 4<sup>ème</sup> de la longue sous un Honneur)
- Votre partenaire applique la règle des 11 et compte les cartes au dessus du tout petit « 2 », au mort (3), dans sa main (3) pour déduire que le D. possède 3 cartes au dessus du 2 dans cette couleur. Lesquelles : mystère ? Mais une certitude : la couleur est 4333.
- Si le partenaire prend de l'As (sa plus grosse), il renverra en pair-impair du résidu (son résidu est ici de 2 cartes)
- S'il n'a pas gagné la levée, il enregistre l'information et jouera cette couleur dès qu'il en aura l'occasion (en pair impair du résidu)

## Entamer à sans atout : règle des 11

- La carte d'entame peut révéler ses secrets

	♠	<b>ARV52</b>
	♥	
	♦	<b>975</b>
	♣	<b>97643</b>
♠		
♥		
♦	<b>RD863</b>	
♣		

- Vous avez entamé du 6 ♦ (a priori 4<sup>ème</sup> de la longue sous un Honneur)
- Votre partenaire applique la règle des 11 et compte les cartes au dessus du « 6 », au mort (2), dans sa main (3) (non représentée ici) pour déduire que le D. ne possède aucune carte au dessus du 6 dans cette couleur.
- Donc le déclarant possède le 4 et le 2.
- Le partenaire de l'entame possède : AV10 (3 cartes au dessus du 6).
- Il prend de l'As et retourne V (pair impair du résidu)
- La défense doit encaisser 5 levées de ♦

## Entamer à sans atout : règle des 11

- La carte d'entame peut révéler ses secrets

	<b>8H ♠</b>	<b>ARV52</b>
	♥	
	♦	<b>96</b>
<b>7H</b>	♣	<b>97643</b>
♠	<b>98</b>	
♥	<b>A62</b>	
♦	<b>DV8753</b>	
♣	<b>98</b>	

- Vous avez entamé du 7 ♦
- Votre partenaire applique la règle des 11 et compte les cartes au dessus « 7 », au mort (1), dans sa main (1) (non représentée ici) pour déduire que le D. possède 2 cartes au dessus du 7 dans cette couleur. Lesquelles : mystère ?
- Si le partenaire prend de l'As (sa plus grosse), il renverra en pair-impair du résidu.
- Certitude : il possède encore 1 ou 2 cartes. La carte qu'il pose l'indiquera le plus souvent.
- S'il n'a pas gagné la levée, il enregistre l'information et jouera dès qu'il en aura l'occasion (en pair-impair du résidu)

## Entamer à sans atout : la règle de 7

- Règle de 7
- Dans un contrat à SA, sur l'entame d'une couleur contrôlée seulement par l'As, il est recommandé de laisser passer l'entame (et les cartes qui suivent dans cette même couleur) autant de fois que la différence entre 7 et le nombre total de cartes détenues par son camp.
- Vous possédez A82 en main et trouvez 107 au mort. Donc 5 cartes au total.
- La règle de 7 implique de faire la soustraction  $7 - 5 = 2$
- Vous laissez passer 2 fois (vous ne pourriez pas davantage) en espérant avoir coupé les communications des adversaires dans cette couleur.
- Exception : Prenez de suite si vous êtes certain de ne pas mettre votre contrat en danger.

## Entamer à sans atout : la règle de 7

- C'est valable quand vous possédez l'As en main ou au mort.
- Si vous possédez R98 en main et 74 au mort, il est évident que vous saisissez votre unique chance quand elle passe.
- Pas question de laisser passer même un seul tour.
- Vous risqueriez de vous faire croquer votre R.
- Vous prenez la levée et tentez ensuite de réussir votre contrat

- Et si vous ne possédez que D98 en main et 74 au mort, vous risquez bien de tout perdre dans cette couleur.
- C'est la vie du bridgeur.
- Aparté : sur entame à S.A. si vous ne possédez que 2 cartes au mort dont un honneur menacé, tentez de le gagner, sauf s'il est protégé par un honneur en main. Ne tentez pas le diable.
- Soit cela tournera bien pour vous, soit vous aurez fait tomber un autre honneur encombrant.
- C'est toujours gagnant-gagnant

## Entamer à sans atout : la règle de 7

♠	D4
♥	AR
♦	5432
♣	V10982
♠	A63
♥	V976
♦	AV106
♣	AR

- Ex 1 : contrat SA : Entame ♠
- Vous possédez A63 en main et trouvez D4 au mort. Donc 5 cartes au total.
- La règle de 7 implique de faire la soustraction  $7 - 5 = 2$
- Vous laissez passer 2 fois (vous ne pourriez pas davantage) en espérant avoir coupé les communications des adversaires dans cette couleur.
- Toutefois, ne vous privez pas de placer la D au 1<sup>er</sup> tour. Si l'entame a été sous le R. c'est toujours bon à prendre, sans rendre la main.
- Ex 2 : contrat S.A. : Entame ♥
- Vous possédez A65 en main et 43 au mort. Vous laisserez passer 2 fois car vous ne possédez que 5 sûres et immédiates. Inutile de leur affranchir les ♥
- Communications coupées à ♥, vous n'avez plus qu'à espérer l'As ♣ en Est. Sinon, c'est sans risque grave.

♠	A72
♥	43
♦	V43
♣	DV1074
♠	R86
♥	A65
♦	AR75
♣	R65

# Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

[bridgedescopains.grandreims@gmail.com](mailto:bridgedescopains.grandreims@gmail.com)

Ouvert aux membres des différentes sections de  
l'Amicale Jamin

