



L'entame contre 3 SA

1 La couleur d'entame dans un contrat de 3 SA .

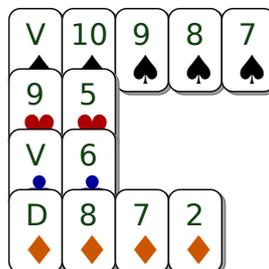
N'oubliez pas, le choix de l'entame à SA dépend :

- du palier du contrat : les règles d'entame contre 1SA, 3 SA ou 6SA sont différentes
- et bien sûr des indications données par les enchères.

Contre 3 SA avec avec 25H en moyenne chez l'adversaire il faut réussir à créer des levées de longueur... Les 15 points d'honneur de votre camp ne suffiront pas souvent ,à eux seuls, à créer 5 levées et donc à faire chuter.

- La priorité absolue est donc d'entamer dans la couleur 5ème, la sienne, ou celle de son partenaire
- A égalité de longueur entre deux couleurs 5èmes, privilégiez l'entame dans celle qui s'affranchira le plus facilement
- Le second choix sera votre couleur 4ème en privilégiant les majeures
- A égalité de longueur entre 2 majeures ou 2 mineures tenez compte des cartes intermédiaires qui peuvent faciliter l'affranchissement
- Avec deux couleurs 4èmes contenant un seule honneur, choisissez celle ayant le plus petit honneur : vous gardez ainsi comme reprise de main le plus gros honneur (Avec ♠ R945 et ♥ D854 entamez du 4 ♥)

S	O	N	E
			1 SA
Passe	3 SA	Passe	Passe
Passe			



QCM 2051

Choisissez les ♠ bien sûr ! Une couleur 5ème intéressante et non annoncée par les adversaires ...



L'entame contre 3 SA

Le choix de la carte d'entame.

- avec une séquence (trois cartes qui se suivent dans une couleur) entamez tête de séquence.
 - Par exemple, le valet avec V 10 9 7 6
 - la séquence peut être brisée : le valet encore avec A V 10 8 4
- avec une couleur au moins 4ème par un honneur : la 4ème meilleure carte en partant du haut
- dans la couleur 5ème annoncée par votre partenaire ou dans votre propre couleur d'intervention : pair impair strict
- avec 4 petites cartes choisissez la deuxième meilleure.
Par exemple de 7 avec 9 7 5 3
- avec trois cartes :
 - sans honneur : la plus forte top of nothing
 - avec un honneur : celle du milieu

S	O	N	E
			1 SA
Passe	3 SA	Passe	



OCM 2018

Entamez du 6, la 4ème meilleure. Il faudrait D1098 pour entamer du 10 (tête de séquence interne).



L'entame contre 3 SA

Cas particuliers

- L'entame de l'as promet :
ARxx ou ARVx ou encore ARx
- L'entame du roi promet une couleur solide (5ème en général) commandée par trois honneurs. Entamez du Roi avec

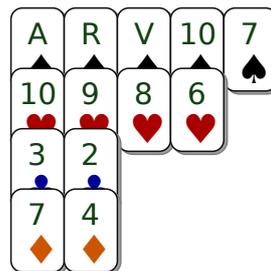
- RDV85 ou ARVxx ou RD10xx
- mais aussi ARV10 ou ARD10

- L'entame de la Dame promet :

- DV10xx, DV9xx, ADVxx
- RDVx, RD10x, RDxx
- RDx, DV10 ou enfin DVx

Rappels : surtout évitez l'entame sous l'as 4ème : vous risquez de donner 2 levées à l'adversaire.

S	O	N	E
			2 SA
Passe	3 SA	Passe	Passe
Passe			



OCM 3883

Choisissez le Roi ♠ bien sûr qui montre une séquence forte : au moins 5 cartes et généralement trois honneurs. L'entame de l'as montrerait une couleur As Roi X.