

Les entames à Sans Atout

Le flanc a une longueur d'avance lorsqu'il entame à Sans Atout.

Sa priorité va être d'affranchir une couleur de façon à réaliser un nombre maximum de levées.

Pour choisir la meilleure entame, le joueur placé après le déclarant s'appuie sur la séquence d'enchères, la répartition des couleurs de sa main et le nombre de points qu'il peut évaluer dans la main de son partenaire.

Les entames préconisées

- En parité dans la couleur que son partenaire aurait nommée. Cette entame est prioritaire, surtout si cette couleur est une majeure, une mineure nommée en ouverture pouvant n'être que de 3 cartes.
Si l'entameur possède Dame ou Valet dans la couleur de son partenaire, il entame de cet Honneur.
- La 4^{ème} carte d'une longue (ou une carte équivalente, dans le cas d'une séquence) : le 4 avec **A V 7 4 2**, mais le Valet avec **A V X 9 3**
- Une tête de séquence ou de séquence brisée de 3 cartes. À Sans Atout, on considère qu'une séquence doit comporter au moins 3 cartes : la Dame avec **D V 10** ou **D V 9**
- En 9 ou 10 de Kantar : le 9 promettant le 10 et un Honneur décalé, le 10 promettant le Valet et un Honneur décalé : le 9 avec **R 10 9 7**, le 10 avec **R V 10 7**
- La 2^{ème} meilleure dans une couleur de 4 cartes sans Honneur : le 8 avec **9 8 6 3**
- La petite carte la plus forte dans une couleur de 3 cartes sans honneur (top of nothing) : le 8 avec **8 6 3**
- L'As avec **A R x x**, le Roi avec **R D x x**.
- En parité dans la couleur verte avec 1 Honneur ou d'une carte moyenne (top or nothing).
- En parité dans la couleur présumée longue chez son partenaire avec un jeu sans longue ni reprise de main.