

L'ENTAME HORS TOUR

À qui cette mésaventure n'est-elle pas arrivée ? Vous n'avez pas regardé les enchères, ou les adversaires ont retiré trop vite leurs cartons, et de toutes façons vous étiez dans la lune ... Et voilà ! Arbiitire !

Tout d'abord, quelques précautions à prendre :

- Demandez aux adversaires – et prenez l'habitude de le faire vous-même - de laisser leurs cartons d'enchères sur la table jusqu'à ce que l'entame soit visible.
- Posez toujours votre carte d'entame face cachée, vous pourrez la reprendre si vous vous êtes trompé.

En tous cas : ne commencez pas par essayer de donner des explications. Vous n'avez pas vu, bon ! Et vous, le déclarant, ne commencez pas à avoir des exigences. C'est l'arbitre seul qui peut vous expliquer les différentes options, le joueur qui s'auto-arbitre est pénalisé.

Le déclarant a différentes options :

1. Il peut accepter l'Entame Hors Tour.

Regardez bien votre jeu, elle peut vous arranger. Vous avez deux possibilités :

- Jouer le coup vous-même. En ce cas, le mort s'étale, et, après l'avoir examiné, vous jouez de votre main la deuxième carte de la levée.
- Faire jouer le coup par votre partenaire. En ce cas, vous devenez le mort et vous étalez vos cartes.

Rappelons que si, à la suite d'une Entame Hors Tour, le mort a commencé à s'étaler, ou si le déclarant a montré une carte, cette entame est considérée comme acceptée.

2. Il peut refuser l'Entame Hors Tour.

En ce cas, l'entame sera faite de la bonne main. Il y a trois options :

- **Interdire l'entame dans la couleur attaquée.** Dans ce cas, le joueur fautif reprend sa carte sans pénalité. Si le joueur qui entame garde la main (il joue par exemple un As), il ne peut toujours pas rejouer de la couleur attaquée hors tour.
- **Exiger l'entame dans la couleur attaquée.** Dans ce cas également, le joueur fautif reprend sa carte sans pénalité. Si le joueur qui entame garde la main (il joue par exemple un As), il doit continuer à jouer de cette couleur. **Un cas particulier :** la carte entamée hors tour est un 7 de Pique, le déclarant exige l'entame Pique. Mais le joueur qui doit légalement entamer est chicane Pique. En ce cas, il entame autre chose, bien sûr. Il n'y a pas de commentaire à faire.
- **Laisser l'entame libre** (y compris dans la couleur attaquée). Dans ce cas, **la carte exposée hors tour est pénalisée**, elle reste exposée sur la table et le joueur fautif doit la fournir à la première occasion légale (pour fournir, défausser ou couper s'il s'agit de la couleur d'atout).

Dans tous les cas, lorsque, en tant que déclarant, le choix vous est donné, prenez le temps d'examiner votre jeu avant de vous prononcer.

Un exemple parmi tant d'autres : l'Entame Hors Tour est le Valet de Carreau, couleur où vous possédez le Roi second. Chic ! Je refuse l'Entame Hors Tour, j'exige l'entame Carreau du bon côté. L'adversaire fautif reprend son Valet sans pénalité, mais l'adversaire de gauche, qui possède l'As et la Dame, est obligé d'entamer Carreau, et votre Roi est sauvé.

Autre exemple : votre adversaire de gauche est intervenu à Pique, vous avez l'As troisième, vous avez conclu à Sans-Atout. L'adversaire de droite entame Pique Hors Tour, et votre arrêt va sauter tout de suite. Refusez l'Entame Hors Tour et interdisez l'entame Pique, vous pouvez gagner un temps pour affranchir une autre couleur avant que les adversaires n'aient touché aux Piques.

Examinez bien votre jeu, ainsi que les enchères, avant de prendre une décision : ce n'est pas parce que « mon partenaire joue mieux que moi » qu'il faut le faire jouer à votre place, même un champion du monde ne peut changer la place des cartes !