

L'ENTAME HORS TOUR - Loi 54

A qui cette mésaventure n'est-elle pas arrivée ? Vous n'avez pas regardé les enchères, ou les adversaires ont retiré trop vite leurs cartons, ou de toute façon vous étiez dans la lune ... et vous avez entamé alors que c'était à votre partenaire de le faire... **Arbitre !**

Pour éviter cela, prenez quelques précautions :

- 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.

Si cependant vous entamez **Hors Tour**, n'essayez pas de trouver de bonnes raisons ; si vous êtes déclarant, et que votre adversaire entame Hors Tour, 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 risque d'être pénalisé.

Cependant, 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.

Vous êtes déclarant, vous avez différentes options :

- 1. Vous pouvez 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.
- 2. Vous pouvez refuser l'Entame Hors Tour.** En ce cas, l'entame sera faite de la bonne main, et vous avez trois options:
 - **Interdire l'entame dans la couleur attaquée.** Dans ce cas, le joueur fautif reprend sa carte sans pénalité et entame une autre couleur. S'il garde la main (il a par exemple entamé 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 et c'est son partenaire qui va entamer la couleur et s'il garde la main, (il a par exemple entamé un as), il doit continuer à jouer 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 sans faire de commentaire.)

- **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).

Lorsque, en tant que déclarant, le choix vous est donné à la suite d'une **Entame Hors Tour**, prenez le temps d'examiner votre jeu et attendez que l'arbitre ait énoncé l'ensemble des possibilités avant de vous prononcer. Si l'arbitre vous dit « est-ce que vous acceptez l'entame ? », demandez-lui de vous donner également les options dans le cas du refus d'entame.

Exemple 1 : l'Entame Hors Tour est le Valet de Carreau, couleur où vous possédez le Roi second. Vous refusez l'Entame Hors Tour et exigez l'entame Carreau du bon côté. L'adversaire fautif reprend son Valet sans pénalité, mais l'adversaire de gauche, qui a As-Dame, est obligé d'entamer Carreau, et votre Roi est sauvé.

Exemple 2 : 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.