

Une question d'arbitrage : L'entame hors tour

Entamer hors tour, c'est entamer quand c'était en fait au partenaire de le faire.

Avant d'expliquer ce qui va se passer ensuite, le mieux est d'éviter l'entame Hors-tour... Le meilleur moyen est toujours d'entamer face cachée (carte retournée) et d'attendre que **notre partenaire** nous donne son feu vert.

Quand l'entame hors tour a lieu, l'arbitre appelé va d'abord demander à l'entameur si c'est son adversaire qui lui a suggéré d'entamer. Si c'est le cas, le jeu continue normalement. Le joueur qui devait être déclarant devient mort.

S'il n'y a pas eu suggestion par le camp attaquant, l'arbitre va proposer plusieurs options au déclarant.

Les options que l'arbitre va proposer au déclarant sont :

D'accepter l'entame hors tour. Dans ce cas, le déclarant choisit :

De devenir le mort,

De faire étaler le mort. Il joue en 2°, le mort en dernier.

De refuser l'entame hors tour. La carte est pénalisée. Le partenaire du joueur fautif entame. Le déclarant peut imposer ou interdire l'entame dans la couleur entamée par erreur. La carte pénalisée devra être fournie à la première occasion possible (en fournissant ou en défaussant).

Remarque : Si le déclarant ou le mort a commencé à exposer son jeu, Le déclarant étale sa main et devient le mort ou le mort s'étale en entier et jouera en dernier.

Trois remarques complémentaires :

A l'inverse d'autres situations (renonce, défaut d'alerte...), l'arbitre ne rétablira pas l'équité si l'entame hors tour ou son traitement défavorise finalement le camp attaquant.

La contre-attaque hors tour (attaque en cours de jeu par la défense) est gérée dans le même esprit par l'arbitre.

En cours de jeu, si le déclarant joue de la mauvaise main, 2 cas sont à envisager :

Le joueur qui suit joue à son tour. Le jeu continue normalement.

On s'aperçoit de l'erreur. La carte jouée est remise à sa place et le jeu reprend normalement. Le déclarant joue la couleur qu'il veut.

Voilà : Vous savez tout (ou presque !) sur l'entame Hors tour !