

## La signalisation à la couleur

Eternel sujet de discorde entre partenaires, la signalisation est un domaine particulièrement intéressant et important du jeu de la défense. Dans un contrat à la couleur, la multiplication des problèmes et leur variété rendent très difficile la tâche des joueurs en flanc, confrontés parfois à plusieurs interprétations. Rigueur indispensable.

### Y a-t-il de grandes différences entre la signalisation à la couleur et celle à Sans-Atout ?

Les principes restent les mêmes. Une carte ne doit convoquer qu'un message, mais les plans de jeu en flanc sont beaucoup plus nombreux, ce qui oblige les défenseurs à être encore plus vigilants pour le choix de leurs signaux.

### Quelles sont les principales règles d'entame ?

Je ne pense pas que l'on puisse vraiment parler de règles pour ce qui concerne la couleur d'entame. Le choix de celle-ci est le résultat d'une analyse des enchères et de l'établissement, compte tenu de votre jeu, d'un plan de défense. Il n'existe pas de recettes miracles. Mais il convient de connaître un certain nombre de situations classiques. Quand il n'y a pas d'entame dite « évidente », il faut s'interroger sur le plan de jeu du déclarant et répondre à la question suivante : « *Dois-je prendre des risques ou plutôt essayer de ne rien donner ?* » C'est la notion fondamentale d'entame agressive ou neutre. Une fois déterminée la couleur, la carte d'entame ne devra, elle, rien au hasard et obéira à des principes techniques extrêmement rigoureux.

### Quels sont ces principes ?

**Principe 1 :** si la couleur choisie comporte une séquence, il faut entamer de la tête de séquence.

**Principe 2 :** sans séquence, on entamera suivant les règles du pair-impair.

Règle 1 : avec un nombre impair de cartes, il faudra choisir la plus petite carte, que l'on possède ou non un honneur dans la couleur.

972  
76532  
D8742  
R65

Règle 2 : avec un nombre pair de cartes, on choisira :

- la plus grosse avec un doubleton :

84  
V5

- la seconde meilleure avec quatre petites cartes :

7652  
9843

- la troisième meilleure avec un honneur quatrième :

R1052  
R987

### Comment définir une entame agressive ?

C'est une entame sous un honneur. Elle sera d'autant plus risquée que l'honneur sera de rang élevé (il est plus agressif d'entamer sous un Roi que sous une Dame ou un Valet) et l'entame sera d'autant plus agressive que l'honneur sera court. L'idée fondamentale est la suivante :

**Ne choisissez une entame agressive que si la situation l'exige, c'est-à-dire s'il semble y avoir urgence.**

### Comment déterminer d'après les enchères que l'on est en situation d'urgence ?

Imaginez que vous entendiez la séquence suivante :

1♠ 2♥  
2♠ 4♠

Vous vous attendez à trouver une longue à Cœur au mort. Un plan d'affranchissement est alors probable.

Si vous possédez quelque chose comme :

♠852  
♥D85  
♦974  
♣D1063

il paraît clair que les Cœurs du mort vont s'affranchir rapidement pour fournir les défausses nécessaires. Il est donc logique de prendre des risques dès l'entame en essayant de gagner la course à l'affranchissement. Trèfle est l'entame la plus agressive : c'est un choix logique.

En revanche, si vous détenez :

♠852  
♥DV104  
♦R43  
♣D106

l'affranchissement de la longue adverse à Cœur sera en principe difficile. Il ne serait donc pas judicieux de « se mouiller » à l'entame, il est préférable d'entamer atout.



## La signalisation (Exercice 1)

**1**

S	O	N	E
		1♦	1♥
1♠	2♥	2♠	3♥
4♠	fin		

  

	♠ V953 ♥ 854 ♦ RDV6 ♣ AR					
♠ 862 ♥ V73 ♦ A ♣ 1096542	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S	♠ A7 ♥ RD10962 ♦ 9842 ♣ V
N	E					
O	S					
	♠ RD104 ♥ A ♦ 10753 ♣ D873					

**Contrat** : 4 Piques par Sud

**Entame** : Ouest entame de l'As de Carreau pour le 6, le 8 et le 3. Il joue Cœur pour l'As du déclarant qui rejoue atout. En main à l'As de Pique, Est donne la coupe à son partenaire et le déclarant marque 620 points. En faisant les points, Est-Ouest constatent que, dans l'autre salle, la paire adverse a réussi à faire chuter le déclarant.

### Voyez-vous comment ?

Pour faire chuter ce contrat, il faut qu'Est réussisse à couper un Trèfle. Grâce à sa reprise à l'atout, il peut y parvenir. Il lui suffit d'appeler à Trèfle sur l'entame. Il doit donc fournir le 2 de Carreau qui sera interprété comme un appel de préférence, puisque l'entame est visiblement un singleton. Retour Trèfle donc pour l'As du mort. Est plonge de l'As de Pique et rejoue le 4 de Carreau coupé. Puis, Trèfle coupé et Carreau coupé à nouveau : deux de chute.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

N'oubliez pas de faire un appel de préférence quand votre partenaire entame d'un singleton.

## La signalisation (Exercice 2)

**2**

S	O	N	E	
1♥	pas	2SA*	pas	* fit 3 <sup>c</sup> / 11-12DH
4♥	fin			
		♠ RV5 ♥ A96 ♦ V52 ♣ D1065		
♠ A864 ♥ 83 ♦ D10873 ♣ V3		N O E S	♠ D10932 ♥ 74 ♦ AR ♣ 9874	
		♠ 7 ♥ RDV1052 ♦ 964 ♣ AR2		

**Contrat** : 4 Cœurs par Sud

**Entame** : 3 de Carreau pour le 2, le Roi d'Est, qui tire l'As (pour le 6, le 7 et le 5) et rejoue Trèfle.

Le déclarant gagne facilement son contrat.

### Voyez-vous l'erreur ?

En fait, elle est double. Au deuxième tour de Carreau, Ouest aurait dû fournir le 10 pour indiquer une préférence pour la couleur la plus chère, ici les Piques. Mais Est ne lui a pas montré qu'il avait un besoin urgent de ce signal, alors qu'il désirait couper un Carreau.

Il aurait dû, pour attirer l'attention de son partenaire, prendre la première levée de l'As et rejouer le Roi. Ce maniement inhabituel de la séquence As-Roi montre qu'ils sont secs. C'est le même principe que ce que l'on fait à l'entame. Vous le savez, avec As et Roi secs, on inverse le jeu normal et on entame du Roi suivi de l'As. En troisième position, l'inversion consiste à prendre de l'As et à rejouer le Roi.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

Sachez montrer votre envie de couper pour provoquer des appels de préférence chez votre partenaire.



## La signalisation (Exercice 4)

S		O	N	E
1♥	1♥	1♠	1♠	1♠
2♥	2♥	4♥	4♥	4♥
		♠ V742		
		♥ V8		
		♦ ARDV		
		♣ D42		
♠ RD5				♠ A93
♥ D42				♥ 65
♦ 1075				♦ 9842
♣ V1075				♣ R963
		♠ 1086		
		♥ AR10973		
		♦ 63		
		♣ A8		

**Contrat** : 4 Cœurs par Sud

**Entame** : Ouest entame du Roi de Pique pour le 2, le 9 et le 6. Il poursuit de la Dame de Pique pour le 4, le 3 et le 10 malin chez Sud. Puis il rejoue le Valet de Trèfle. Le déclarant saute alors sur l'occasion. Il prend de l'As de Trèfle, tire As et Roi de Cœur et défile ses Carreaux.

Ouest coupe au troisième tour de la couleur, mais il est trop tard, les perdantes noires se sont évaporées.

**Qui a «refilé» ce contrat ?**

Vu de la main d'Ouest, son partenaire, qui a fourni le 9, puis le 3 de Pique, possède quatre cartes dans la couleur. En conséquence, le troisième Pique est coupé par Sud. La peur des Carreaux le conduit tout naturellement à essayer d'encaisser rapidement une levée à Trèfle. Il n'a fait strictement aucune erreur.

C'est Est, en fournissant le 9 de Pique, qui est responsable de ce mauvais coup. Il ne se trouve pas dans une situation d'appel direct, d'une part, parce qu'il n'y a pas trois cartes au mort, et surtout d'autre part, parce que son partenaire saura pertinemment qu'il possède l'As de Pique, quand il fera la levée du Roi. En effet, si Sud avait cet As, il prendrait le Roi pour assurer deux levées dans la couleur.

	♠V742	
♠RD5	<input type="text"/>	♠3
	♠A86	

Est aurait dû simplement donner le compte des Piques. Son partenaire aurait alors su que trois levées pouvaient être réalisées dans la couleur.

### LE CONSEIL DE L'EXPERT

Ne faites pas d'appel pour signaler une carte que votre partenaire sait que vous possédez. Donnez le compte.