

Leçon n°14 : LA SIGNALISATION A LA COULEUR

Dans un contrat à la couleur, les principes de signalisation sont sensiblement les mêmes que ceux à Sans-Atout :

- L'indication de **parité** : entamer ou fournir dans une couleur en « montant » indique un nombre impair de cartes, en « descendant », un nombre pair.
- L'**appel direct** : une grosse carte défaussée ou fournie sur un honneur du partenaire, montre un intérêt pour la couleur.
- L'**appel de préférence** : appeler indirectement dans une autre couleur.

C'est dans le domaine de l'**entame** que les différences sont les plus marquées.

I. LES ENTAMES

Dans le jeu à l'atout, l'établissement de levées de longueur par la défense est rare, car le déclarant est en situation de couper. Il en va autrement de la capacité à réaliser des levées d'honneur. Celle-ci dépend du nombre de cartes détenues dans la couleur : donner le compte est donc capital. Néanmoins, il faudra toujours privilégier l'entame d'une tête de séquence à celle d'une petite carte en pair-impair.

A. Les entames têtes de séquence.

A la couleur, à la différence de ce qui se passe à Sans-atout, une séquence, peut ne comporter que deux honneurs (en incluant le 10) ou cartes équivalentes qui se suivent.

AR(x)	RD(x)	DV(x)	V10(x)	109(x)	RV10(x)	D109(x)
-------	-------	-------	--------	--------	---------	---------

Dans toutes ces situations, il faut choisir la plus forte carte de la séquence, la « **tête de séquence** ».

<u>A</u> R(x)	<u>R</u> D(x)	<u>D</u> V(x)	<u>V</u> 10(x)	<u>1</u> 09(x)	<u>R</u> V10(x)	<u>D</u> 109(x)
---------------	---------------	---------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------

A la couleur, il suffit de deux honneurs en séquence pour entamer de la plus forte.

Si la couleur choisie ne comporte pas de séquence, la carte d'entame est choisie selon les règles du **pair-impair**.

B. Les entames en pair-impair et les déductions du N°3.

Lorsqu'un joueur entame dans la couleur du partenaire, il le fait en pair-impair. Dans une couleur non nommée il agira de la même façon.

En effet, connaître la longueur de la couleur d'entame est essentiel pour le défenseur qui voit son jeu et celui du mort. Il peut ainsi déduire le nombre de cartes possédées par le déclarant. D'où la nécessité d'appliquer, strictement, dès l'entame, la technique et les principes du pair-impair ;

➤ Avec un nombre **impair** de cartes on entame de la plus **petite** :

V97654 <u>3</u>	V975 <u>3</u>	V7 <u>3</u>	<u>3</u>
-----------------	---------------	-------------	----------

Le partenaire, à la vue du mort, de son jeu et de la carte fournie par le déclarant, aura peu de doute.

♠ DV109
♥ R862
♦ A2
♣ V87

Contrat 4♠
Entame :
4 de Cœur

♠ A54
♥ ADV103
♦ D87
♣ 95

Puisque les deux cartes inférieures au 4, le 3 et le 2 sont visibles, Ouest possède à Cœur un nombre impair de cartes. L'un des deux joueurs est singleton. Lequel ?

Le plus souvent les enchères donneront la réponse. Si Sud a ouvert à ou fait une redemande à SA, c'est Ouest. Dans d'autres séquences le doute subsistera.

➤ Avec un nombre **pair**, le choix varie en fonction de la longueur et du contenu :

- Avec **deux** cartes, toujours **la plus grosse**. Attention, avec un honneur second dans une couleur non nommée par le partenaire on ne l'entame pas sauf Vx ou 10x.
- Avec **quatre** cartes, l'entame est différente selon la teneur de la couleur :
 - **La seconde meilleure** avec quatre cartes sans honneur : 8642.
 - **La troisième meilleure** avec au moins, un honneur : D642, RV42.

Dans les trois combinaisons choisies, les cartes seront jouées en descendant. Mais une petite carte sera plus « prometteuse ». Cette différence permet au partenaire de déceler, en observant les cartes visibles, si la couleur comporte ou non un honneur.

♠ R983
♥ D6
♦ ARV8
♣ V74

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♥	-	4♥	-

Contrat 4♥
Entame :
8 de Trèfle

♠ AD2
♥ 32
♦ 7654
♣ AR62

Est prend du Roi pendant que Sud fournit le 5. Avant de rejouer, Est observe les cartes visibles de la couleur pour faire l'état des lieux.

Première déduction: Sud ne peut être singleton Trèfle auquel cas, Ouest avec cinq cartes, aurait entamé du 3.

Deuxième déduction : le 8 ne provient pas d'un doubleton car Sud posséderait quatre cartes à Trèfle et les aurait annoncées. Enfin, Ouest aurait entamé du 10 avec 10983 ou

1098, combinaisons qu'il ne peut posséder à la différence de D98, D108, D983 ou D1083.

Qu'il ait trois ou quatre cartes, Ouest possède la Dame. Il sera donc possible de lui donner la main si nécessaire, ici pour « traverser » le Roi de Pique du mort.

♠ 7654	♠ R983	♠ AD2
♥ 1054	♥ D6	♥ 32
♦ 92	♦ ARV8	♦ 7654
♣ D1083	♣ V74	♣ AR62
	Contrat 4♥ Entame : 8 de Trèfle	
	♠ V10	
	♥ ARV987	
	♦ D103	
	♣ 95	

L'analyse complète de la situation et les déductions faites à partir de la carte d'entame, permettent à Est de rejouer sous son Roi, pour donner la main à son partenaire qui ne manquera pas de jouer Pique.

Tirer précipitamment l'As de Trèfle permettait au déclarant de gagner son contrat.

Prenez le temps d'analyser la carte d'entame avant de rejouer.

Un + : la parité inversée dans la couleur d'atout.

Conventionnellement, quand un défenseur entame atout, il inverse la parité.

Avec deux ou quatre cartes, il choisit la plus petite : 93, 105, D982.

Avec trois cartes, la deuxième : 975, 1062.

Il s'agit de préserver naturellement les atouts qui pourraient servir en surcoupe ou promotion d'atout. C'est clairement le cas du doubleton à l'atout.

II. L'ATTITUDE DU N° 3

Dès l'entame, les défenseurs échangent des **informations** destinées à bâtir un plan de défense efficace. Choisie et fournie en fonction du contexte, chaque carte est analysée, puis interprétée par le partenaire. Il est donc impératif d'être en phase, et de ne pas prendre un appel pour une parité ou vice-versa !

De plus, vous ne pouvez donner qu'une information par carte jouée.

Une carte ne transmet qu'un seul message.

Les signaux utilisés :

- **Le pair-impair** marque la parité du nombre de cartes dans la couleur jouée.
- **L'appel / refus** encourage ou dissuade de poursuivre la couleur jouée.
- **L'appel de préférence** encourage indirectement dans une autre couleur.

Se posent également, sur l'entame d'un honneur, des problèmes de **débloques**.

A. Les déblocages à la couleur.

A la différence des entames à Sans-Atout, les têtes de séquences à la couleur ne promettent que deux cartes équivalentes. En conséquence, le joueur N°3 évitera des déblocages coûteux sur l'entame du Roi ou de la Dame.

RD72 $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{1} \end{matrix}$ A85 V109 RD972 $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{2} \end{matrix}$ A5 V109 *Sur l'entame du Roi, le N°3 possède l'As. Quelle carte doit-il jouer ?*

1 : Mettre l'As ferait cadeau d'une levée au déclarant.

2 : Mettre l'As et en rejouer immédiatement permet de réaliser trois levées : l'As, la Dame et une coupe au troisième tour de la couleur.

DV75 $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{3} \end{matrix}$ R82 A109 DV975 $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{4} \end{matrix}$ R2 A108 *Sur l'entame de la Dame, le N°3 possède le Roi. Doit-il le fournir ?*

3 : Mettre le Roi est dangereux. Et risque d'offrir une levée au déclarant si celui-ci possède les cartes intermédiaires comme dans le diagramme.

4 : Avec le Roi second, la situation est différente. Ne pas le mettre bloquerait la couleur ultérieurement. Mettre le Roi permet de communiquer et, éventuellement, de réaliser une coupe.

Mais quelle carte fournir quand on ne débloque pas son honneur ? Une grosse carte, qui signale sa présence.

Inversement, jouer sa plus petite carte montre un désintérêt pour la couleur.

Quand il ne **débloque** pas un honneur second sur l'entame d'un honneur, le joueur N°3 réagit en **appel / refus**.

R $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{1} \end{matrix}$ A85 R $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{2} \end{matrix}$ V95 R $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{3} \end{matrix}$ 8752 R $\begin{matrix} 643 \\ \boxed{4} \end{matrix}$ A9

1 : le 8 pour appeler.

2 : le 9 pour appeler.

3 : le 2 pour refuser.

4 : l'As pour débloquer la couleur.

Sur l'entame du Roi, on appelle quand on possède l'As ou le Valet.

Un + : Lorsque l'As, le Valet ou le 10 sont visibles au mort.

R $\begin{matrix} A43 \\ \boxed{1} \end{matrix}$ 875 R $\begin{matrix} A43 \\ \boxed{2} \end{matrix}$ V85

1 et 2 : l'As est au mort et le déclarant n'a pas pris. Ouest (s'il ne l'a pas) a besoin de savoir où se situe le Valet, pour ne pas être victime du « coup de Bath ». Une grosse carte confirme sa présence chez le N°3 et une petite la dénie.

En 1 : il faut refuser avec le 5 et en 2, appeler avec le 8.

Le « coup de Bath » est une manœuvre qui consiste à fournir, sur l'entame du Roi, une petite carte avec AVx pour empêcher l'entameur (qui détient la Dame) de rejouer la couleur sans donner une levée.

R	V43 3	2	R	1043 4	8
---	----------	---	---	-----------	---

3 et 4 : Le déclarant ne détient pas As/10 (en 3) ou As/Valet (en 4) car il se serait empressé de prendre. Le joueur N°1 sait que le N°3 possède un des honneurs manquants. Pour ce dernier, nul besoin de lui communiquer l'information en appelant ou en refusant. Les cartes fournies seront alors une indication de parité.

Le 2 un nombre impair de cartes. Le 8, très probablement un nombre pair.

Sur l'entame de la Dame, on appelle quand on possède le Roi ou le 10.

D	643 1	1085	D	643 2	872	D	643 3	R75	D	643 4	R9
---	----------	------	---	----------	-----	---	----------	-----	---	----------	----

1 : le 8 pour appeler.

2 : le 2 pour refuser.

3 : le 7 pour appeler.

4 : le Roi pour ne pas bloquer la couleur.

B. Appel ou parité ?

Nous venons de voir quelle attitude adopter sur le Roi et la Dame. La situation est plus complexe sur l'entame de l'As. Le choix du signal est fonction du renseignement attendu par le joueur qui a entamé, une fois le mort exposé.

♦ ARV8	♦ 742	Contrat 4♠ Entame : As de Carreau	<i>Ouest a besoin de localiser la Dame, pour poursuivre dans la couleur. En effet, avec trois petites cartes au mort, il peut envisager de réaliser trois levées dans la couleur si la Dame se situe en Est.</i>
--------	-------	--	--

En revanche si elle est dans la main de Sud, mieux vaut qu'Est rejoue la couleur. La lecture de la carte fournie donnera l'information. Est appelle avec la Dame (ou un doubleton) en jouant une grosse carte. Inversement, c'est en fournissant une petite carte, qu'Est, sans la Dame, refuse la continuation de la couleur.

Sur l'entame de l'As, en présence de trois petites cartes au mort, **le joueur N°3 appelle ou refuse.**

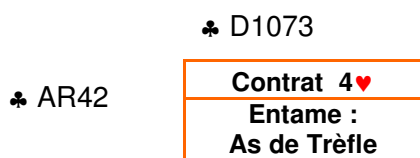
A noter que le joueur N°3, avec un doubleton dans sa main et trois petites cartes au mort, appelle pour couper le troisième tour de la couleur.

En revanche, quand le mort affiche la Dame ou un doubleton, il n'est plus question d'appel ou de refus.

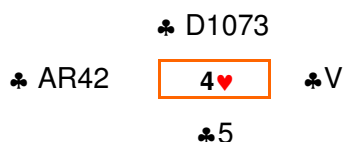
C. L'indication de parité sur l'entame de l'As.

Pour indiquer la parité sur l'As du partenaire lors de la première levée, le joueur N°3, utilise les mêmes principes qu'à l'entame, à une différence près :

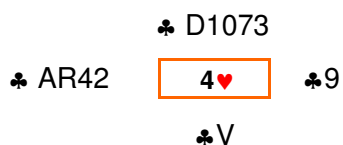
- la plus petite carte avec un nombre impair.
- la plus grosse carte (à l'exception de la Dame), avec deux cartes.
- **toujours la « seconde meilleure » avec quatre cartes.**
 - Il ne peut y avoir confusion, car l'appel / refus n'intervient que lorsqu'il y a trois petites cartes au mort.
 - La difficulté est de déterminer si le partenaire possède deux ou quatre cartes. Les enchères, l'examen des cartes visibles, et ensuite, la façon de jouer du déclarant permettront de lever le doute.



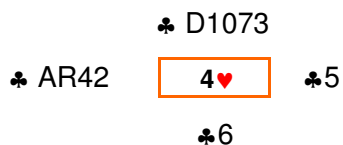
*A la vue du mort, il n'est pas question d'appeler ou de refuser. Est fournit en donnant **le compte de la couleur**. C'est ainsi qu'Ouest saura qui coupe et à quel moment.*



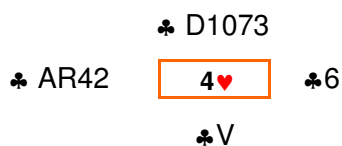
Le Valet est la plus forte des cinq cartes restantes. Est possède donc une ou deux cartes. Pas davantage. Ouest peut donc encaisser son Roi et faire couper son partenaire.



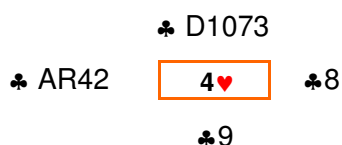
Est ne peut posséder plus fort que le 9. Sud cherche à tromper la défense en fournissant le Valet. Mais pour Ouest, aucun doute : Est possède une ou deux cartes. Car si le Valet était sec, Est aurait 9865 et aurait joué le 8.



Le 5 étant la plus petite carte non visible, Est détient un nombre impair de cartes : une ou trois. Ouest a-t-il intérêt à jouer son Roi affranchissant ainsi deux levées au bénéfice du déclarant ? Il a sans doute mieux à faire en jouant une autre couleur.



Le 6 ne peut provenir de 9865, combinaison avec laquelle Est aurait fourni le 8, la deuxième meilleure. Est possède donc, soit 65, soit 986. Les enchères ou la vue du mort peuvent guider Ouest sur la suite à donner.



Le 8 ne peut en aucun cas être la plus petite carte. Est ne possède donc pas trois Trèfles. Le 8 est soit sec, soit issu de 86,85, V865. Prudence...

Sur l'entame de l'As, le joueur N°3 fournit

- La plus petite avec un nombre impair de cartes.
- La plus grosse avec deux.
- La « seconde plus grosse » avec quatre.

Comme le montrent les deux derniers diagrammes, l'entameur ne parvient pas toujours à connaître la répartition exacte de la couleur. Il doit émettre une hypothèse de nécessité pour décider ou non de la continuation dans la couleur.

Un + : Fournir la Dame sur l'As.

Sur l'entame de l'As (qui promet le Roi), le partenaire ne fournit la Dame que dans deux cas :

ARxx DVxx

- Dame/Valet.
- Dame sèche.

Ainsi, celui qui a entamé, aura, s'il le souhaite, la possibilité de donner la main à son partenaire.

La situation est identique sur l'entame du Roi (qui promet la Dame) avec V10 :

RDxx V10x

D. Quand faire un appel de préférence ?

Sur l'entame de l'As, le N°3 appelle ou refuse la couleur lorsqu'il y a trois petites cartes au mort et donne la parité si la Dame est au mort ou s'il y a deux petites cartes. Il utilisera les appels de préférence dans les situations où chacun sait que ni l'appel/refus, ni l'indication de parité, n'intéressera le joueur qui a entamé.

Première situation : le mort est court (singleton ou chicane) dans la couleur d'entame.

Deuxième situation : la carte d'entame est, à l'évidence, un singleton.

Quand le N°1 ou le mort reste maître, la carte fournie par le N°3, indique alors une préférence pour une des deux couleurs restantes, l'atout et la couleur jouée étant

exclues. Une carte de rang élevé marque une préférence pour la plus chère des deux couleurs restantes. Une « petite » carte montre soit un intérêt pour la moins chère des couleurs restantes, soit l'absence d'intérêt.

Première situation : le mort est court dans la couleur d'entame.

<p>♥ A</p>	<p>♠ V10976 ♥ 10 ♦ RV8 ♣ RV87</p>	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">S</td> <td style="padding: 2px 5px;">O</td> <td style="padding: 2px 5px;">N</td> <td style="padding: 2px 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">1♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> <td style="padding: 2px 5px;">4♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	4♠	-	<p>♠ 5 ♥ <u>V962</u> ♦ AD1043 ♣ 1065</p>
S	O	N	E								
1♠	-	4♠	-								

Le mort est singleton Cœur. Les signaux prioritaires n'ont plus de raison d'être.

Est indique sa préférence entre les deux couleurs restantes. En fournissant le Valet, plus forte des quatre cartes inutile, il marque sa préférence pour les Carreaux.

<p>♠ 84 ♥ AR853 ♦ 97 ♣ 9432</p>	<p>♠ V10976 ♥ 10 ♦ RV8 ♣ RV87</p>	<p>Contrat 4♠</p> <p>Entame : As de Cœur</p>	<p>♠ 5 ♥ V962 ♦ AD1043 ♣ 1065</p>
	<p>♠ ARD32 ♥ D76 ♦ 652 ♣ AD</p>		

A la vue du Valet de Cœur, préférentiel pour la plus forte des deux couleurs restantes, Ouest rejoue Carreau. Le 9, plus grosse carte manquante, puis le 7, l'indication de deux cartes. La défense réalisera l'As de Cœur, deux Carreaux et une coupe. Tout autre retour permettait au déclarant d'aligner onze levées.

Quand le mort affiche un singleton dans la couleur d'entame, le joueur N°3 marque sa préférence pour l'une des deux couleurs restantes.

Deuxième situation : la carte d'entame est, à l'évidence, un singleton.

<p>♥ 2</p>	<p>♠ V106 ♥ RDV87 ♦ R52 ♣ R4</p>	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">S</td> <td style="padding: 2px 5px;">O</td> <td style="padding: 2px 5px;">N</td> <td style="padding: 2px 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">1♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> <td style="padding: 2px 5px;">2♥</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">2♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> <td style="padding: 2px 5px;">4♠</td> <td style="padding: 2px 5px;">-</td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	2♥	-	2♠	-	4♠	-	<p>♠ 54 ♥ 10965<u>4</u> ♦ 43 ♣ AD65</p>
S	O	N	E												
1♠	-	2♥	-												
2♠	-	4♠	-												

Le 2, plus petite carte manquante ne peut être qu'un singleton. Ouest aura besoin de savoir dans quelle couleur retrouver Est pour qu'il lui donne une coupe. Le 4 de Cœur, la plus petite de ses cartes, marque un désintérêt pour les Carreaux. Ouest jouera Trèfle.

♠ A32 ♥ 2 ♦ 9876 ♣ 108732	♠ V106 ♥ RDV87 ♦ R52 ♣ R4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">Contrat 4♠</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Entame : 2 de Cœur</td></tr> </table>	Contrat 4♠	Entame : 2 de Cœur	♠ 54 ♥ 109654 ♦ 43 ♣ AD65
Contrat 4♠					
Entame : 2 de Cœur					
	♠ RD987 ♥ A3 ♦ ADV10 ♣ V9				

Le déclarant prend et joue atout. Ouest plonge de l'As et tente sa chance en jouant Trèfle.

Avec l'As d'atout, deux Trèfles et une coupe, la chute est consommée.

Sur l'entame d'un singleton, le partenaire marque sa préférence pour l'une des deux couleurs restantes.

Un + : un singleton chez le déclarant.

Si la vue du mort permet **aux deux défenseurs** de déduire la présence d'un singleton dans la main cachée, le N°3 aura la même attitude que précédemment : il indiquera sa préférence pour une des deux couleurs restantes.

♠ A	♠ V874 ♥ D103 ♦ DV8 ♣ D63	<table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #ffcc00;">S</th> <th style="background-color: #ffcc00;">O</th> <th style="background-color: #ffcc00;">N</th> <th style="background-color: #ffcc00;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4♥</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	2♥	2♠	4♥	-	-	-	♠ 1052 ♥ 62 ♦ AR753 ♣ 754
S	O	N	E												
1♥	1♠	2♥	2♠												
4♥	-	-	-												
♠ ARD93 ♥ 74 ♦ 94 ♣ V1092	♠ V874 ♥ D103 ♦ DV8 ♣ D63	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">Contrat 4♥</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Entame : As de Pique</td></tr> </table>	Contrat 4♥	Entame : As de Pique	♠ 1052 ♥ 62 ♦ AR753 ♣ 754										
Contrat 4♥															
Entame : As de Pique															
	♠ 6 ♥ ARV985 ♦ 1062 ♣ AR8														

De la découverte de quatre cartes à Pique au mort, les deux défenseurs déduisent le singleton dans la main du déclarant. Donner une quelconque parité ne mène à rien, pas plus qu'appeler ou refuser dans la couleur.

La carte fournie par Est ne pourra être interprétée que comme un appel de préférence.

Et il n'a pas à lésiner pour appeler à Carreau : le 10 de Pique convient parfaitement. Ouest comprendra qu'il faut jouer Carreau.

Quand le singleton du déclarant est connu, le joueur N°3 marque sa préférence pour l'une des deux couleurs restantes.

Attention à ne pas voir des appels de préférence partout. Ils ne s'emploient que lorsque, de toute évidence, les deux autres signaux ne sont d'aucune utilité.

III. LA SIGNALISATION EN COURS DE JEU

La signalisation ne se limite pas à la première levée. Elle se poursuit en cours de jeu, avec les mêmes signaux. Attention toutefois à ne pas les utiliser au seul profit du déclarant.

A. Lorsque le déclarant joue.

Pas question, évidemment, d'appeler ou de refuser la couleur jouée par le déclarant. En revanche il sera assez fréquent d'en indiquer la parité.

En effet, comme dans les contrats à Sans-Atout, la connaissance du nombre de cartes détenues dans une couleur par le déclarant est indispensable pour tenter de couper les communications avec un mort dépourvu de rentrées.

<p>♠ 63 ♥ DV109 ♦ 102 ♣ D10942</p>	<p>♠ 874 ♥ 852 ♦ DV853 ♣ V6</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Contrat 6♠ Entame : Dame de Cœur</p> </div> <p>♠ ARDV109 ♥ AR3 ♦ R6 ♣ AR</p>	<p>♠ 52 ♥ 764 ♦ A974 ♣ 8753</p>
--	--	---

Le déclarant cherchera à rejoindre Nord pour encaisser deux honneurs Carreaux. Est a besoin de connaître la répartition de la couleur pour prendre de l'As au bon moment, ici précisément au deuxième tour de la couleur.

Ouest marquera son doubleton en fournissant le 10 puis le 2.

En revanche, pas question d'indiquer le compte pour faciliter le maniement d'une couleur par le déclarant.

<p>♣ V643</p>	<p>♣ AD98</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px; margin: 5px auto;"></div> <p>♣ R75</p>	<p>♣ 102</p>
---------------	--	--------------

Quand le déclarant joue l'As, puis le Roi, Est ne doit pas marquer méticuleusement et inutilement sa parité en jouant le 10 suivi du 2.

Les défenseurs ne doivent indiquer le compte que si le renseignement leur est utile.

B. Un des deux défenseurs est en main.

La signalisation classique est appliquée, adaptée aux besoins.

1/ La parité.

Elle est indiquée lorsque le N°3 est en main après avoir fourni une carte « forcée ». S'il rejoue la couleur c'est, comme dans les contrats à Sans-Atout, en indiquant la **parité du résidu**.

♣ D1063 ♣ V84
 ♣ A972
 ♣ R5

Est prend de l'As et rejoue le 2, indiquant un nombre impair de cartes restantes. Ultérieurement, Ouest pourra décider de raccourcir le déclarant ou de contre-attaquer dans une autre couleur.

2/ Appel/refus.

C'est le signal pratiqué en cas d'urgence.

♠ ARD98
 ♥ D62
 ♦ 843
 ♣ V7

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	-
4♥	-	-	-

Est prend de l'As et voit très vite qu'il y a une menace de défausses si le déclarant prend la main.

Que faire?

Rejouer l'As de Carreau sur lequel, le partenaire appelle ou refuse.

Contrat 4♥
Entame :
5 de Trèfle

♠ V107
 ♥ 3
 ♦ A1065
 ♣ A9862
 ♠ ARD98
 ♥ D62
 ♦ 843
 ♣ V7

♠ 654
 ♥ R54
 ♦ V92
 ♣ R1053

Contrat 4♥
Entame :
5 de Trèfle

♠ V107
 ♥ 3
 ♦ A1065
 ♣ A9862

Sur l'As de Carreau, Ouest fournit le 2, clairement un refus Carreau. De ce fait, Est rejoue Trèfle.

♠ 32
 ♥ AV10987
 ♦ RD7
 ♣ D4

3/ L'appel de préférence.

Il indique une rentrée ultérieure permettant de faire couper le partenaire.

♠ RV4
♥ D107
♦ RDV109
♣ RV

Contrat 4♥
Entame : 2 de Carreau

S	O	N	E
1♥	-	2♦	-
2♥	-	4♥	-

♠ AD8
♥ 32
♦ 86543
♣ 762

En entamant du 2 de Carreau Ouest sait que son partenaire, à la vue du mort et de son jeu, comprendra qu'il s'agit d'un singleton.

Pour indiquer une nette préférence à Pique, Est doit fournir le 8.

♠ 9762
♥ A64
♦ 2
♣ 109854

♠ RV4
♥ D107
♦ RDV109
♣ RV

Contrat 4♥
Entame : 2 de Carreau

♠ 1053
♥ RV985
♦ A7
♣ AD3

♠ AD8
♥ 32
♦ 86543
♣ 762

Lorsque le déclarant joue atout, Ouest prend de l'As, et retrouve Est à Pique. Celui-ci lui donne la coupe Carreau qui consomme la chute.

Sans la nette préférence Pique marquée en fournissant le 8 de Carreau, le déclarant gagnait son contrat.

En cours de jeu, quand le partenaire a la possibilité de couper et qu'il cherche une communication, vous lui montrez la voie par un appel de préférence.

Un + : La signalisation appropriée.

En toutes circonstances, un défenseur ne doit pas réagir mécaniquement mais raisonner et utiliser le signal approprié.

♠ A4
♥ R974
♦ DV
♣ V10982

Contrat 4♥
Entame : As de Carreau

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	4♥	-

♠ R7532
♥ DV3
♦ 82
♣ 654

Est recense trois levées : As et Roi de Carreau dans la main d'Ouest et, dans la sienne, une levée d'atout quoiqu'il advienne.

S'il indique la parité en jouant successivement le 8 et le 2, il ne fera jamais le Roi de Pique quand Ouest insistera à Carreau.

S'il fournit le 2, que fera Ouest ?

♠ 986	♠ A4	♠ R7532
♥ 52	♥ R974	♥ DV3
♦ AR10654	♦ DV	♦ 82
♣ 73	♣ V10982	♣ 654
	♠ DV10	
	♥ A1086	
	♦ 973	
	♣ ARD	

Contrat 4♥
Entame : As de Carreau

Ouest pensera que son partenaire possède trois cartes à Carreau et logiquement, rejouera Pique.

Dans ce cas, Sud n'aura plus le temps de défausser ses Piques sur les Trèfles du mort.

Ne jouez pas machinalement. Planifiez votre défense et envoyez le signal approprié.

EXERCICES D'APPLICATION

A. Quelle carte à Cœur choisissez-vous pour entamer après la séquence d'enchères suivante ?

	O	E				
	1♠	4♠				
	♠ R53 ♥ DV62 ♦ 987 ♣ A54	♠ 8 ♥ V9653 ♦ R874 ♣ A52	♠ R2 ♥ V953 ♦ V74 ♣ D862	♠ R2 ♥ 9753 ♦ R743 ♣ 1086	♠ A32 ♥ 65 ♦ V743 ♣ 10864	♠ AV32 ♥ 974 ♦ V74 ♣ D86
			1	2	3	4
					5	6

B. Après la séquence 1SA - 3SA, quelle carte à Cœur auriez-vous choisie ?

C. Quelle remarque peut-on faire en comparant les entames à la couleur et celles à Sans-Atout avec les mêmes cartes?

D. Pour Est, combien le partenaire et le déclarant possèdent-ils de cartes à Cœur ?

	S	N			
	1SA	2♣			
	2♠	4♠			
			♥ 973	♥ 973	♥ 973
	♥ 5	1	♥ AR2	♥ 8	2
			♥ 4		3
			♥ 4		♥ 4

E. Que déduit Ouest de la carte jouée par son partenaire dans la première levée? Le contrat est 4♥. Doit-il insister dans la couleur ?

♣ DV8	♣ DV8	♣ DV8
♣ AR952	♣ AR952	♣ AR952
1	2	3
♣ 10	♣ 3	♣ 7
♣ 6	♣ 6	♣ 6

F. Quelle carte doit fournir Est sur l'entame de l'As de Cœur? Pourquoi ?

♠ A63 ♥ 763 ♦ 95 ♣ RDV84	♠ A63 ♥ D86 ♦ 95 ♣ RD984	♠ A653 ♥ 6 ♦ R954 ♣ R954
♠ 75 ♥ V52 ♦ V8643 ♣ A92	♠ 754 ♥ 75 ♦ D873 ♣ V732	♠ 98 ♥ V987 ♦ ADV8 ♣ V76
1	2	3
4♠	4♠	4♠

SOLUTIONS

- A.** 1/ Tête de séquence : Dame de Cœur. 2/ Avec un nombre impair, la plus petite, le 3 de Cœur. 3/ Avec quatre cartes dont un honneur la troisième meilleure, le 5 de Cœur. 4/ Avec quatre cartes sans honneur, la deuxième meilleure, le 7 de Cœur. 5/ Avec un doubleton, la plus forte, le 6 de Cœur. 6/ Le 4, la plus petite avec un nombre impair.
- B.** 1/ Sans séquence de trois cartes, à Sans-Atout, l'entame se fait en quatrième meilleure, le 2. 2/ Le 5 en quatrième meilleure. 3/ Le 3 en quatrième meilleure. 4/ Quatre cartes mais sans honneur, la deuxième meilleure, le 7. 5/ Evitez d'entamer d'un doubleton à Sans-Atout sauf si c'est la couleur nommée par le partenaire, dans ce cas le 6 en pair-impair.
- C.** Une seule entame est identique : la deuxième meilleure avec quatre cartes sans honneur.
- D.** 1/ Ouest possède un nombre impair de cartes, 3 ou 5. Il en a 5 car Sud (enchères) ne peut en avoir 4. 2/ Ouest ne peut avoir 3 cartes, Sud en aurait 4. Ni cinq car il aurait entamé du 5 ou de la Dame. Il en a quatre, D1086 (ou 5) car avec V1086 il aurait entamé du Valet. Sud en a trois. 3/ Impossible de savoir. D'après les enchères, Sud en a 2 ou 3, donc Ouest 5 ou 4.
- E.** 1/ Est possède une ou deux cartes. Pas plus. Sud en a quatre ou trois. Ouest peut en rejouer pour faire couper son partenaire. 2/ Le 3 est la plus petite carte manquante. Est en a un nombre impair, une ou trois. Les enchères peuvent aider Ouest. 3/ Le 7 est la deuxième meilleure carte manquante et peut être issue de 7 singleton, de 7x, ou de 10743. Sud possède le complément. Ouest devra tenir compte des enchères pour poursuivre ou non.
- F.** 1/ Le 2, sa plus petite carte, refus de la couleur. Avec trois petites cartes au mort Est doit appeler (avec la Dame) ou refuser 2/ La situation est différente car avec la Dame troisième au mort, il faut indiquer la parité. Ici, le 7. 3/ Avec un singleton dans la couleur d'entame, Est doit montrer sa préférence pour les Carreaux en fournissant sa plus forte carte à Cœur, le Valet.

DONNES D'APPLICATION

1 ♠ 6 ♥ R10763 ♦ V83 ♣ 8752	♠ A82 ♥ 94 ♦ 9752 ♣ AV63	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="background-color: #90EE90;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: #90EE90;">O</td><td style="background-color: #90EE90;">E</td></tr> <tr><td style="background-color: #90EE90;">S</td><td></td></tr> </table>	N		O	E	S		♠ R43 ♥ V852 ♦ ARD10 ♣ 94
N									
O	E								
S									

Don : N
Vul : P

S	O	N	E
1♠	-	-	1♦
4♠	-	-	-

Entame : 3 de Carreau

En réponse à l'intervention de 1 à la couleur, le soutien simple promet une force de 8 à 12 HLD. Certain du fit, Sud évalue sa main à 18HLD, suffisant pour nommer la manche. L'entame du 3 de Carreau (le 2 est au mort) montre un nombre impair de cartes dans la couleur. Après le deuxième tour Est sait que Sud va couper. Il arrête la couleur et cherche à Cœur la levée qui consommera la chute.

2 ♠ A3 ♥ RD104 ♦ AD6 ♣ A852	♠ 6 ♥ AV8 ♦ 97532 ♣ DV104	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td style="background-color: #90EE90;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: #90EE90;">O</td><td style="background-color: #90EE90;">E</td></tr> <tr><td style="background-color: #90EE90;">S</td><td></td></tr> </table>	N		O	E	S		♠ 94 ♥ 9752 ♦ R84 ♣ R976
N									
O	E								
S									

Don : S
Vul : P

S	O	N	E
4♠	X	-	-
-			

Entame : Roi de Cœur

Sur le barrage de Sud, le contre d'Ouest est d'appel. Il montre un jeu fort et régulier riche en levées de défense. Le partenaire nomme une couleur au niveau de 5 avec une main irrégulière et passe avec une distribution régulière ce qui est le cas ici.

Sur l'entame du Roi, le déclarant met le 8 et Est le 7, carte interprétée comme la seconde de quatre. Le camp Est/Ouest doit encaisser rapidement ses levées car pèse la menace d'une défausse sur un Cœur du mort. Sur l'As de Trèfle, Est fournit le 9. Sur l'As de Carreau, le 4. Dans ce cas assez particulier d'une ouverture de barrage qui promet 8 cartes et où deux autres sont connues à Cœur, c'est le compte qu'Est doit donner. Cette information permet à Ouest d'encaisser un deuxième pli à Carreau.

3

♠ D1093			
♥ D1052			
♦ D7			
♣ D86			
♠ 762		♠ 54	
♥ AR63		♥ 98	
♦ 843		♦ V10952	
♣ V97		♣ R1042	
	♠ ARV8		
	♥ V74		
	♦ AR6		
	♣ A53		

Don : S
Vul : P

S	O	N	E
2SA	-	3♣	-
3♠	-	4♠	-
-	-		

Entame : As de Cœur

Sur l'ouverture de 2SA, Nord fait un Stayman. La réponse de 3♣ conduit le camp Nord/Sud à la manche à Pique.

Sur l'entame de l'As (qui promet le Roi) et avec quatre cartes au mort, dont la Dame, Est doit « donner le compte ». Le 9 montre un nombre pair de cartes, forcément deux puisque Sud possède une main régulière sans quatre cartes à Cœur. Après l'As et le Roi, le 3 joué par Ouest dénie un intérêt pour les Carreaux mais ne promet rien à Trèfle. Si Est compte les points, il saura, en outre, qu'Ouest ne peut avoir l'As de Trèfle. Pour ne pas « donner » la Dame du mort, il doit, tranquillement jouer son Valet de Carreau.

4

♠ D83			
♥ D832			
♦ AD			
♣ R532			
♠ ARV54		♠ 9762	
♥ 7		♥ 5	
♦ 10987		♦ V6543	
♣ 1098		♣ DV7	
	♠ 10		
	♥ ARV10964		
	♦ R2		
	♣ A64		

Don : N
Vul : EO

S	O	N	E
		1♣	-
2♥	-	3♥	-
4SA	-	5♦	-
6♥	-	-	-

Entame : As de Pique

Sud, face à un ouvreure fitté et avec tous les contrôles, est en mesure de poser le Blackwood, puis de nommer le chelem.

Ouest entame de l'As de Pique, carte sur laquelle, avec la Dame au mort, Est indique la parité. Avec quatre cartes il doit être très précis en fournissant la deuxième meilleure, ici le 7. Surtout pas le 9, carte qu'il fournirait avec un doubleton, ni le 6, carte qui pourrait provenir de 976.

Il évite ainsi à son partenaire de rejouer la couleur, ce qui affranchirait la Dame au profit du déclarant.

5

♠ AR84	♠ 10973	♠ V5
♥ V82	♥ A765	♥ 103
♦ 1032	♦ DV5	♦ 98764
♣ A75	♣ DV	♣ 9432

♠ D62	♠ 3
♥ RD94	♥ DV82
♦ AR	♦ 107652
♣ R1086	♣ V108

Don : S
Vul : P

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♥	-	4♥	-
-	-		

Entame : As de Pique

Sur l'As de Pique, Est fournit le Valet suivi, sur le Roi, du 5 pour indiquer un nombre pair de cartes, forcément deux.

Ouest rejoue alors le 4, sa plus petite carte pour montrer son absence d'intérêt pour la couleur la plus chère, Carreau. Après avoir coupé une première fois du 3, Est rejoue Trèfle. Pour l'As d'Ouest qui rejoue Pique. Est doit, même s'il sait être surcoupé, couper avec son 10, provoquant un uppercut. En effet, avec V82 à Cœur, son partenaire réalisera encore une levée d'atout, la deuxième levée de chute.

6

♠ D106	♠ R94	♠ 3
♥ AR943	♥ 106	♥ DV82
♦ 93	♦ ARD8	♦ 107652
♣ R96	♣ 7543	♣ V108

♠ AV8752	♠ 3
♥ 75	♥ DV82
♦ V4	♦ 107652
♣ AD2	♣ V108

Don : O
Vul : N/S

S	O	N	E
	1♥	-	2♥
2♠	-	4♠	-
-	-		

Entame : As de Cœur

L'intervention de Sud, promet une petite ouverture et, en principe, six cartes. Dans ces conditions, Nord peut facilement nommer la manche.

A la vue du mort, Ouest imagine pouvoir réaliser trois levées : deux Cœurs et un atout. Il peut aussi espérer faire un Trèfle, mais uniquement si c'est son partenaire qui joue la couleur.

Ce dernier, en fournissant la Dame qui promet le Valet, lui facilite la tâche. Rien de plus simple, alors, que de rejouer un petit Cœur pour donner la main à Est, lequel jouera forcément Trèfle. Sud aura beau refuser l'impasse pour encaisser les Carreaux, Ouest coupe au troisième tour et réalise son Roi de Trèfle. Une de chute !

7

♠ DV6
♥ V95
♦ V52
♣ V987

♠ A82
♥ RD1072
♦ D103
♣ 64

N		
O	E	
	S	

♠ 53
♥ 86
♦ 98764
♣ A532

♠ R10974
♥ A43
♦ AR
♣ RD10

Don : S
Vul : P

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

Entame : Roi de Cœur

Sud a de quoi conclure à la manche sur le soutien de son partenaire.
Ouest entame du Roi de Cœur sur lequel Est fournit le 8, en indiquant la parité (le Valet, honneur manquant est visible au mort).
En analysant cette carte, la plus grosse de celles qui ne sont pas visibles, Ouest sait qu'il ne peut s'agir de 8643, combinaison avec laquelle il aurait joué le 6, deuxième meilleure, mais d'un singleton, ou d'un doubleton.
Aussi, quand Sud joue atout, Ouest se précipite sur son As pour offrir à son partenaire la coupe espérée.

8

♠ 105
♥ A107
♦ R632
♣ R642

♠ ARD73
♥ 82
♦ V107
♣ V108

N		
O	E	
	S	

♠ V962
♥ 95
♦ AD84
♣ 975

♠ 84
♥ RDV643
♦ 95
♣ AD3

Don : O
Vul : EO

S	O	N	E
1♥	1♠	X	2♠
3♥	-	4♥	-
-	-		

Entame : As de Pique

Nord, avec trois cartes à Cœur et 11HLD, ne peut exprimer son soutien de façon directe et utilise le contre. Est soutient l'intervention de son partenaire au niveau de 2, pas de 3, faute de distribution. L'ouvreur en profite pour signaler une belle couleur sixième. Nord réévalue sa main en raison du fit neuvième et déclare la manche.

Sur l'As de Pique, Est donne le compte en fournissant le 9, deuxième de quatre cartes. Le Roi va donc « passer ». Mais ensuite, que rejouera Ouest ?
Après avoir indiqué sa parité sur l'As, Est fournit le Valet affichant sa préférence pour la plus chère des couleurs restantes, Carreau.