

# La signalisation à la couleur en questions

par MICHEL BESSIS

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 convoier 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.

## A ce propos, quand faut-il entamer atout ?

L'entame atout a deux aspects :

- l'un actif : essayer d'empêcher un jeu de coupe,
- l'autre passif : tenter de ne rien compromettre dans les autres couleurs.

Les séquences comme :  $1\heartsuit 2\heartsuit$   $1\heartsuit 2\heartsuit$   
 $4\heartsuit$

qui tendent à montrer des valeurs de coupe plutôt que des valeurs d'affranchissement au mort, justifient, en l'absence d'entame évidente, une entame à l'atout.

Plus généralement, quand vous possédez de fortes oppositions dans les couleurs annoncées par l'adversaire, il est légitime de protéger vos levées en contrariant le plan de coupe.

Méfiance toutefois : contrairement à une idée répandue, l'entame atout n'est pas forcément efficace contre un fit 4-4. D'autre part, certaines teneurs interdisent cette entame ou la rendent très dangereuse. Citons en vrac : V 6 2, V 6, R 10 8, A 10 3, 10 2, 10 7 3 et bien sûr D 6 (5) ou singleton.

N'oubliez pas d'entamer atout contre les sacrifices adverses et contre les partielles contrées « au poids » en tournoi par paires.

## Quelles sont les grandes règles de la signalisation sur l'entame à la couleur ?

La grande difficulté vient du fait qu'il n'y a plus deux, mais trois signaux possibles sur l'entame. Dans un contrat à l'atout, il peut tout à fait y avoir un appel de préférence de la part de votre partenaire. Néanmoins, le signal le plus fréquent sera le pair-impair. Il est donc fondamental de savoir le manier et l'interpréter. La  **règle d'or**  pour éviter toute ambiguïté est la suivante :

**Avec quatre cartes, c'est toujours la seconde meilleure qu'il faut fournir pour marquer le compte.**

Cela permet de clarifier la couleur d'entame dès la première levée.

Considérez le diagramme suivant :

D1084

$\heartsuit$ R53  6

V

Sur votre entame de l'As, votre partenaire fournit le 6 et le déclarant le Valet. Pensez-vous que le Roi puisse être coupé ? La réponse est non : si le Valet du déclarant était vraiment sec, votre partenaire détiendrait 9 7 6 2 et, d'après la règle ci-dessus, il aurait fourni le 7. Son 6 provient donc de 9 7 6 ou de 6 (2).

**Quand une seule carte inférieure n'est pas visible (ici le 2), votre partenaire ne peut pas posséder quatre cartes dans la couleur.**

Quelle conclusion tireriez-vous si Est avait fourni le 9 dans la même configuration (et Sud le Valet) ? Facile, le 9 est la plus grosse, il s'agit donc d'un doubleton ou d'un singleton. C'est Est qui possède la coupe.

## Doit-on indiquer un doubleton commandé par un honneur ?

Cela dépend de l'entame. Mais les règles sont assez strictes :

- sur entame de l'As, on montre le doubleton du Valet, mais on fournit petit avec D x.
- sur entame du Roi ou sur l'entame d'une petite carte, on ne montre pas son doubleton avec une carte supérieure au 10.

Il en résulte que :

854

**1**  $\heartsuit$ R62   $\diamondsuit$

La Dame est sèche ou accompagnée du Valet et éventuellement d'autres cartes.

$\heartsuit$ A42

**2** D65   $\heartsuit$ V

Est possède V 10 9 (x) ou RV 10 (x), mais pas V x.

## Quand doit-on faire un appel de préférence sur l'entame ?

Citons deux cas principaux :

- l'un très connu : il y a une courte (singleton ou chicane) au mort.

4

$\heartsuit$ R97  D853

En Est, fournissez le 3, si vous souhaitez un retour dans la moins chère des autres couleurs (atout exclu), et le 8, si vous préférez la plus chère.

- l'autre moins populaire, mais tout aussi important : si votre partenaire a visiblement entamé d'un singleton.

Il est logique de penser que le renseignement dont il a besoin concerne la couleur où il peut vous retrouver. Indiquez-la lui par une carte préférentielle.

Ceci se retrouvera d'ailleurs également en cours de jeu : chaque fois que vous ferez couper votre partenaire, donnez-lui, par la hauteur de votre carte, une indication de retour.

## L'appel direct pur et simple pour indiquer que l'on souhaite une continuation de la couleur existe-t-il toujours ?

Oui, mais dans le style de la signalisation « à la française », on ne l'utilise que très rarement :

- face à l'entame, uniquement quand le mort étale **trois petites cartes** ou le Valet troisième sur entame de l'As.
- dans le cours du jeu, quand il y a visiblement **urgence**, que le partenaire joue un As ou quand il prend la main, alors que vous devez défausser.

1

S	O	N	E
1♠	2♥	1♦	1♥
4♠	fin	2♠	3♥

  

	♠ V953	
	♥ 854	
	♦ RDV6	
	♣ AR	
♠ 862	O N E O S E	♠ A7
♥ V73		♥ RD10962
♦ A		♦ 9842
♣ 1096542		♣ V
	♠ 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.

2

S	O	N	E
1♥	pas	2SA*	pas
4♥	fin		

\*fit 3<sup>e</sup> / 11-12DH

  

	♠ RV5	
	♥ A96	
	♦ V52	
	♣ D1065	
♠ A864	O N E O S E	♠ D10932
♥ 83		♥ 74
♦ D10873		♦ AR
♣ V3		♣ 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 manquement 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.