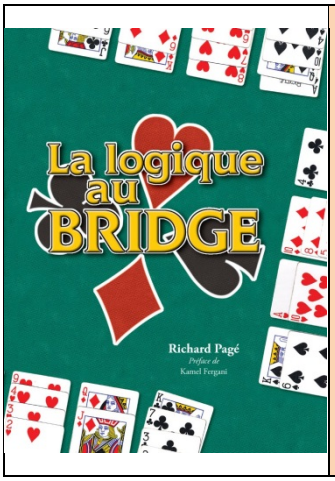

Contrat à la couleur.

Signalisation sur l'entame du partenaire, ou lorsque le partenaire ouvre une nouvelle couleur en cours de jeu.

Partie 1

Exercices et solutions et un commentaire.

Par : Richard Pagé

Dans les exemples qui suivent nous utiliserons le compte et l'attitude standards.

Attitude standard

L'appel

Cette couleur me plaît, je désire que vous la continuiez. Une carte haute, 6 – 7 – 8 – 9, encourage. Fournissez votre plus haute carte inutile.

Le refus

Je n'ai pas d'intérêt dans cette couleur. Une basse carte, 2 – 3 – 4 – 5, décourage. Fournissez la plus petite carte.

Attitude inversée

L'appel

Cette couleur me plaît, je désire que vous la continuiez.
Une basse carte, 2 – 3 – 4 – 5, encourage. Fournissez la plus petite carte.

Le refus

Je n'ai pas d'intérêt dans cette couleur. Une carte haute, 6 – 7 – 8 – 9, décourage. Fournissez votre plus haute carte inutile.

Compte standard

Une première carte suivie d'une plus petite indique un nombre pair de cartes :

8 2 le 8 puis le 2.

Une première carte suivie d'une plus haute indique un nombre impair de cartes :

8 5 **2** le 2 puis le 8.

On dit que le pair impair donne le compte de la main. ☺

Le partenaire ouvre une nouvelle couleur comme s'il était sur l'entame dans un contrat à la couleur.
Lorsque le partenaire ouvre une nouvelle couleur, on donne **un signal d'attitude** tout comme sur la carte d'entame du partenaire.

Signalisation sur l'entame ou en cours de jeu dans un contrat à la couleur.

⇨ **Attitude positive ou appel avec un honneur équivalent, *equal honor*.**

L'As promettant le Roi : La Dame est l'honneur équivalent, ou doubleton pour une coupe.

Le Roi promettant la Dame : L'As et le Valet sont des honneurs équivalents.

La Dame promettant le Valet: Le Roi et le 10 sont des honneurs équivalents.

Donc, si vous possédez un honneur équivalent, vous donnez un signal d'attitude positive.

Exercices

Dans les exemples qui suivent nous utiliserons le compte et l'attitude standards.

Votre partenaire joue l'As dans un contrat à la couleur, à l'entame ou en cours de jeu.

Partenaire	Mort	**Vous**	**Quelles carte jouez-vous?**
ARx (x)	xxx	D**8**3	?
	xxx	**8**3	?
	54	**8**6	?
	xxx	**D**V8	?
	xxx	D**x**	?
	Dxx	**8**3	?
	Vxx	**D**x	?
Ax	xxx	R**9**43	?

Votre partenaire joue le Roi dans un contrat à la couleur, à l'entame ou en cours de jeu.

Partenaire	Mort	**Vous**	**Quelles carte jouez-vous?**
RDx (x)	xxx	A**8**3, V**8**3	?
	xxx	**A**x	?
	xxx	9**2**	?
	xxx	V**x**	?
	Vx**x**	A**8**3	?
	Ax**x**	V**8**3	?
	xx	**V**108	?
	AVx	**8**3	?
	A109	V***x***	?

Si vous avez des questions, suggestions ou commentaires, vous pouvez me joindre à :

richardpage21@videotron.ca

Solutions à la page suivante.

Solutions

Partenaire	Mort	**Vous**	**Quelles carte jouez-vous?**
		La carte jouée est dans le rectangle	
ARx (x)	xxx	D**8**3	Appel avec la D, (le 3 si attitude inversée).
	xxx	**8**3	Appel, doubleton, pour une coupe. (le 3 si attitude inversée).
	54	**8**6	Appel avec doubleton et peut surcouper le mort.
	xxx	**D**V8	Joue la D promettant le V. Le part. jouera petit vers le V.
	xxx	D**x**	Joue x, car la D promet V.
	Dxx	**8**3	Appel, doubleton, (le 3 si attitude inversée).
	Vxx	**D**x	Jouez la D, le V étant au mort, donc singleton ou doubleton.
Ax	xxx	R**9**43	Appel, et retour pour le R et petit pour la coupe. (le 3 si attitude inversée).
RDx (x)	xxx	A**8**3, V**8**3	Appel avec **honneur équivalent**, soit l'As ou le V, afin de prévenir le coup de Bath; le déclarant avec l'As et le V donne la première levée afin de capturer la D et réaliser deux levées. Jouez le 3 si vous jouez l'attitude inversée.
	xxx	**A**x	As, retour petit pour la coupe, sinon on bloque la main.
	xxx	9**2**	Refus, car pas d'honneur équivalent, As ou V.
	xxx	V**x**	Le V promettant le 10.
	Vx**x**	A**8**3	Appel, vous avez l'As.
	Ax**x**	V**8**3	Appel avec le V.
	xx	**V**108	Joue le V promettant le 10.
	AVx	**8**3	Appel d'un doubleton, car pas d'honneur équivalent possible.
	A109	V***x***	Joue x car le V donnerait le 10 au déclarant.

Commentaire. N'oubliez pas que le signal romain est interdit.

Normalement sur l'entame du partenaire on donne un signal d'attitude. Par contre on ne peut pas donner un signal d'attitude et de préférence à la fois. Les doubles signaux au bridge sont interdits et illégaux. Le signal romain est donc interdit car il consiste à donner un double signal d'attitude et de préférence lorsque l'on fournit sur une carte jouée par le partenaire.

Voici un exemple de double signal interdit :

♠ atout

	Part.	Mort	Vous
♥	ARx	xxx	xxx

Mon partenaire entame de l'As de Co et je lui donne un signal :

- d'attitude positive si je fournis une carte impaire ;
- d'attitude négative si je fournis une carte paire :

• une basse carte paire demande de plus un retour dans la couleur la moins chère ;

• une haute carte paire demande de plus un retour dans la couleur la plus chère,.

Voir la chronique sur le signal romain dans la section quiz sur le site de St-Lambert.

♠ atout

Mon partenaire entame de l'As de ♥.

Part.	Mort	Vous	
♥ ARx	xxx	D52	Vous jouez le 5, carte impaire, car vous aimez.
♥ ARx	xxx	852	Vous jouez le 8, carte paire, vous n'aimez pas et demander un retour dans la couleur la plus chère, soit carreau
♥ ARx	xxx	852	Vous jouez le 2, carte paire, vous n'aimez pas et demander un retour dans la couleur la moins chère, soit trèfle.

Les doubles signaux au bridge sont interdits et illégaux.