

## A K Romanet

### Mémento

#### Convention d'entame à la couleur

(ne se joue pas au cours de la donne après l'entame; ne se joue pas contre SA)

- L'entame de l'As demande au partenaire de faire un appel / refus direct dans la couleur (utilisez votre méthode préférée d'appel / refus)
- L'entame du Roi demande au partenaire de donner sa parité dans la couleur

Sur l'entame de l'As le partenaire appelle s'il a la Dame ou un doubleton (espoir de coupe). Dans les autres situations il refuse.

Note: ne vous fiez pas aveuglément à l'adage "l'As promet le Roi"; il y a de nombreuses situations où on doit entamer un As sans avoir le Roi.

L'entame de l'As avec une couleur longue (5+) est souvent inefficace – si je suis long le partenaire sera court et aura donc peu de cartes à sa disposition pour faire un signal standard<sup>1</sup>. Il vaut mieux entamer le Roi, au moins on aura la parité.

Corollaire : l'entame de l'As (du moins quand elle a aussi le Roi) provient toujours d'une couleur courte : A R x (x); l'entame du Roi (du moins quand elle a aussi l'As) proviendra souvent d'une couleur longue : A R x x x (x)

#### A K Romanet étendu

Pour réduire au maximum la confusion entre l'entame du Roi avec l'As et l'entame du Roi avec la Dame, on peut adopter la convention dite de séquence inversée : l'entame d'un honneur promet l'honneur juste au-dessus **ou** est tête de séquence de 3 cartes. Ainsi :

| <u>Entame</u> | <u>Promet</u>  |
|---------------|----------------|
| K             | A K ou K Q J   |
| Q             | K Q ou Q J 10  |
| J             | Q J ou J 10 9  |
| 10            | J 10 ou 10 9 8 |

Le partenaire, au vu de ses cartes et de celles du mort, pourra très souvent lever l'équivoque sur la provenance de l'entame.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Si vous appelez par les grosses il n'aura que des petites; si vous appelez par les petites il n'aura que des grosses; si vous appelez par des impaires, il n'aura que des paires...

<sup>2</sup> Avec cette convention vous vous interdisez d'entamer la plus haute d'une séquence brisée. P. ex. avec K Q 10 vous ne pouvez pas entamer le K – le partenaire en possession

Avec cette extension de la convention, sur l'entame de la Dame le partenaire fera un appel / refus (comme sur l'As); typiquement, il appellera avec l'As ou le Valet ou s'il entrevoit une possibilité de coupe.

### Quelques situations où on déroge à la convention

- Chicane ou singleton au mort

Que l'entame soit l'As ou le Roi, le partenaire signale en Lavinthal

- Q x au mort

Lavinthal sur l'entame de l'As, parité sur l'entame du Roi

- Q x x au mort

Lavinthal sur l'entame de l'As, parité sur l'entame du Roi

- x x au mort

On ne déroge pas, l'appel sur l'As promet en principe la Dame

### Rappel sur signalisation Lavinthal

On exclut la couleur de la carte qu'on fournit et celle de l'atout; la hauteur de la carte que je fournis détermine alors dans laquelle des deux autres couleurs j'ai un intérêt; exemple: atout Coeurs, entame Roi de Piques, singleton au mort: fournir un gros Pique signale un intérêt à Carreaux, fournir un petit Pique signale un intérêt à Trèfle.

Astuce Lavinthal (Lavinthal pour la couleur impossible) : que veut dire un Lavinthal pour une couleur dont la configuration au mort (et / ou ce qu'on sait de la main du déclarant) exclut toute possibilité que j'y aie un intérêt? Réponse : c'est quand même un appel pour la couleur d'entame (malgré la courte au mort)!

(Le Lavinthal se joue le plus souvent sur la première défausse, pas en suivant à la couleur; mais les principes restent les mêmes : une fois les couleurs de l'atout et de la carte qu'on fournit exclues, la hauteur de la carte que je fournis détermine dans laquelle des deux autres j'ai un intérêt; exemple: atout Coeurs, je dois défausser au troisième coup d'atout: si je fournis un petit Trèfle j'ai un intérêt à Carreaux, si je fournis un gros Trèfle j'ai un intérêt à Piques).

---

du J croira que vous avez l'As (ou alors vous le faites quand même mais vous êtes en train de vous imposer une bonne dose de compréhension mutuelle et un bon effort intellectuel...)

Notices importantes

- Le but d'un système de signalisation est de vous aider à avoir au plus tôt:
  - une idée claire de la forme et de la force de la main du déclarant (et, partant, de la main du partenaire)
  - une idée claire de comment le coup pourrait se dérouler au mieux de vos intérêts (plan de jeu en défense)

Mais vos signaux ne sont que des 'aides'. Ils ne vous permettront jamais de faire l'économie de l'effort inlassable de reconstruction de la main du déclarant et de mise au point du plan de jeu de la défense. Vos signaux ne seront pleinement efficaces qu'une fois intégrés à ces données<sup>3</sup>

- Si, en utilisant votre système de signalisation, vous tombez sur une situation nouvelle où le système a posé problème, prenez le temps d'en discuter avec votre partenaire et d'agrèer ce que vous ferez la prochaine fois que vous la rencontrerez. **NE LAISSEZ PAS PASSER L'OPPORTUNITE D'ETOFFER VOTRE SYSTEME**
- Si, en étoffant votre système de signalisation, vous commencez à introduire plus d'exceptions que de cas 'normaux'... changez de système!

---

<sup>3</sup> Prenez comme exemple de ceci le cas extrême où votre reconstruction de la main du déclarant vous amène à la conclusion que votre partenaire à 0 points et aucune valeur de coupe (ou, plus généralement, aucun intérêt dans aucune couleur). Il est évident que vous ne lirez aucun de ses signaux que comme des signaux de parité stricte – même si vous jouez, en principe, un système de signalisation qui fait des appels