



LA SIGNALISATION AU BRIDGE

Le jeu de la carte avec le mort réclame de la part du déclarant une sérieuse dose d'attention et d'application ; notamment, il ne saurait être question pour lui d'appeler la première carte du mort sans avoir au préalable arrêté un plan de jeu logique et cohérent.

Cependant, il faut bien réaliser que le déclarant voit ses difficultés considérablement allégées par la connaissance des vingt-six cartes de son camp. Par exemple, il peut circuler sans le moindre problème d'une main à l'autre avec, dans une couleur :

♦ A D 4 2

♦ R V 3

ou bien aisément couper une perdante de sa main de base avec, à l'atout Pique:

♣ 3 2

♣ A R 4

On se rend compte que la plupart du temps, la tâche des défenseurs va s'avérer encore beaucoup plus ardue, car chacun d'entre eux ne voit que la moitié du potentiel de son camp, soit les treize cartes de sa main.

Dans ces conditions, il n'y a rien d'étonnant à ce que la réalisation d'un flanc harmonieux (et victorieux) nécessite de ses auteurs une coopération la plus étroite possible, reposant sur l'adoption d'un langage commun et "codé", **la signalisation**.

N.B: précisons d'emblée que pour qu'il y ait véritablement signalisation, il faut bien évidemment qu'il y ait choix possible de carte.

Exemple :

Contrat : 3SA

Entame : 6 de Trèfle

♣ 5 4 3

♣ D V

♣ 10 8 2

♣ A R 9

Le 10 de Trèfle que doit fournir Est constitue une carte "forcée", on ne peut donc parler de signalisation à son propos.

Par ailleurs, il existe deux situations de signalisation : la signalisation en défaussant et celle en fournissant ; c'est cette dernière qui nous préoccupera dans ce cours. Vous devrez peu à peu vous familiariser avec les deux principaux types de signaux: l'appel-refus et le pair-impair.

I - L'APPEL ET LE REFUS

Pour "appeler", on fournit délibérément la plus grosse carte "gratuite" de la teneur détenue, afin d'engager le partenaire à continuer (dès que possible) la couleur qu'il a attaquée.

A l'occasion des contrats à l'atout, ce souhait peut être motivé :

a) par un désir de coupe

b) par la possession d'un honneur complémentaire de la séquence promise.

Exemples :

Contrat : 4♠ - Entame : As de Cœur

	♥ 754	
♥ AR962		♥ 83
	♥ DV10	
	♥ 754	
♥ ARV2		♥ D83
	♥ 1096	

Dans les deux cas, Est appelle son vis-à-vis par l'entremise du 8 de Cœur afin que son camp puisse s'adjuger les 3 premiers plis.

Contrat : 3SA - Entame: Dame de Cœur

	♥ 754	
♥ DV92		♥ R83
	♥ A106	

Ici aussi, Est fournit le 8 de Cœur ; de la sorte, Ouest ne craindra pas la présence d'As-Roi-10 dans la main du déclarant.

Remarques:

1 - Il arrive que de temps à autre les cartes soient difficilement lisibles :

	♥ 1086	
♥ ARV		♥ D432
	♥ 975	

Dans ce contexte précis, le 4 est une "énorme" carte, donc un appel. Accoutumez-vous à visualiser les toutes petites cartes : s'il en manque au moins une, il y a de fortes chances pour que vous ayez affaire à un appel.

2 - Si vous possédez plusieurs cartes d'appel équivalentes, fournissez la plus forte :

Contrat : 4♥ - Entame : Roi de Trèfle

	♣ 754	
♣ RD32		♣ V109
	♣ A86	

Déposez le Valet de Trèfle sur le tapis, car le 10 (ou le 9) dénierait la carte immédiatement supérieure.

3 - Sur l'entame de l'As (qui promet le Roi), le fait de fournir la Dame promet le Valet. L'entameur peut ainsi rejouer petit sous son Roi pour donner la main à son partenaire qui traversera le déclarant dans une autre couleur.

Contrat : 4♥ - Entame : As de Trèfle

	♣ 75	
♣ AR43		♣ DV92
	♣ 1086	

Mettez calmement la Dame sur l'As et après une continuation d'un petit pour votre Valet, il ne vous restera plus qu'à découvrir la contre-attaque mortelle.

La conséquence de cet appel de la Dame avec Dame-Valet coule de source : avec la Dame seconde (Dx), on fournit petit et non la Dame sur l'entame de l'As ; après un tel départ, on ne marque son doubleton que jusqu'au Valet inclus. Avec la volonté de "refuser", c'est-à-dire de ne pas encourager votre vis-à-vis à continuer de la couleur attaquée, jouez la plus petite carte en votre possession dans cette couleur. En fonction de ce qu'il y possède, votre partenaire avisera.

Exemples :

Contrat : 4♠ - Entame : As de Cœur

a)

	♥ 754	
♥ ARV82		♥ 963
	♥ D10	

b)

	♥ 754	
♥ ARV2		♥ 963
	♥ D108	

Dans les cas a) et b), le 3 renseignera utilement le joueur à l'entame.

Exemple : Une situation typique d'indication de préférence concerne la carte que l'on donne à couper au partenaire.

Contrat : 4♥ - Entame : 2 de Carreau (singleton)

	♦ RDV10	
♦ 2		♦ A9843
	♦ 765	

Après l'As, Est donne à couper :

- le 9 avec une reprise à Pique
- le 3 avec une reprise à Trèfle

En guise de conclusion, nous vous préconisons de commencer à mettre en pratique les diverses techniques de signalisation qui viennent de vous être présentées. Toutefois, ne perdez jamais de vue qu'il s'agit avant tout d'outils au service d'une stratégie et non d'une fin en soi.

Ce qui importe par-dessus tout, c'est que vous vous efforciez toujours d'apporter à votre partenaire le renseignement vital dont il a besoin. Dans la résolution de tous les problèmes de flanc, le bon sens et la logique doivent systématiquement l'emporter sur toute autre considération.

Le mois prochain : Donnes d'application de ce cours