

LA SIGNALISATION

0. Principes généraux

La signalisation est un domaine où les deux partenaires doivent être exactement sur la même longueur d'ondes. De plus, la signalisation demande de connaître parfaitement les différentes situations d'appels directs et préférentiels. Dans ce cours nous allons vous donner les grands principes à partir desquels vous pourrez progresser en flanc en se basant sur un système simple mais qui vous imposera une réflexion avant d'agir.

La Signalisation ne doit jamais coûter de levée

La signalisation permet de transmettre trois types d'informations au partenaire :

- Intérêt pour la couleur jouée : **APPEL – REFUS (Cf petit prometteur qui n'est autre qu'un appel refus inversé)**
 - Nombre de cartes de la couleur jouée : **PAIR -IMPAIR**
 - Intérêt pour une autre couleur : **APPEL DE PRÉFÉRENCE**
- Dans 80% des cas ce sera le pair-impair, donc il faudra reconnaître les situations d'appels préférentiels et d'appels directs.**

UNE SEULE CARTE = UN SEUL MESSAGE

Quelles sont les informations à transmettre en priorité entre les flancs :

- 1) Reconstitution de la main du déclarant (parité des couleurs jouées)
 - 2) Localisation des honneurs du déclarant
 - 3) Localisation d'honneurs d'une couleur secondaire ou d'honneurs pouvant servir de reprise
- Contre des contrats élevés : **Priorité à la distribution**, plutôt qu'à la localisation des honneurs ou lorsqu'un joueur sait que son partenaire n'a pas de points.
 - **Lorsque que la couleur d'entame est sans avenir, on passe au point 3.**

PRINCIPE 1 : Appel direct
 Petit prometteur en jouant une nouvelle couleur
 Sur Entame voir les cas définis dans les chapitres suivants

Une grosse carte invite à en rejouer, une petite est un refus.

Remarques :

À l'atout, la règle du pair impair inversé indique une envie de couper. Toutefois cette information n'a souvent aucun intérêt ; on utilise alors l'atout pour des appels de préférence.

PRINCIPE 2 :

La carte doit être la plus lisible possible tout en respectant les contraintes énoncées précédemment. Pour la lecture de la carte voici la règle de Michel BESSIS :

Lorsqu'il manque 3 cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient de jouer une grosse carte

Lorsqu'il manque 2 cartes inférieures à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient plutôt de jouer une grosse carte

Lorsqu'il manque 1 carte inférieure à celle fournie par le partenaire, celui-ci vient de jouer plutôt une petite carte

Lorsqu'aucune carte inférieure à celle fournie par le partenaire n'est manquante, celui-ci vient de jouer évidemment une petite carte

PRINCIPE 3 :

Pour la signalisation Appel-Refus, il faut préciser le point suivant et se mettre d'accord avec le partenaire :

- **Appeler = je veux que tu rejeues la couleur**
- **Refuser = la couleur ne m'intéresse pas pour l'instant (bien que j'aie peut être quelque chose dans cette couleur), cherche autre chose.**

Remarque importante :

Nous souhaitons nous arrêter un instant sur un système d'appels et de défausses qui nous semble inapte à vous faire progresser. Il s'agit du système italien.

Ce système, à base d'appels et de défausses impératifs (lorsqu'il s'agit de petites cartes) nous semble totalement inadapté pour des joueurs non chevronnés. Il est sans doute très efficace pour de très forts joueurs qui sauront faire la part des choses et décoder toutes les situations (celles où il s'agit d'un compte de main, d'un appel ou d'un appel impératif voire préférentielle), mais ce système de défausse italien induit la confusion et favorise la paresse du flanc : on attend la défausse du partenaire pour savoir quoi rejouer.

Enfin un dernier point important qui vous imposera de réfléchir avant de jouer une carte plutôt qu'une autre.

La Technique prime sur la signalisation

1. Règle des entames

Nous allons rappeler brièvement les règles d'entames contre les différents types de contrats.

Nous rappellerons les éléments qui vous permettent de décider du choix de la couleur d'entame puis nous insisterons davantage sur le choix de la carte d'entame qui obéit à une technique que vous devez absolument maîtriser.

1.1 L'entame à Sans atout

1.1.1 Choix de la couleur d'entame

Il convient rapidement de bien distinguer les contrats suivants :

- **3SA** : on choisira d'attaquer dans l'ordre de préférence
 - La couleur cinquième annoncée par le partenaire
 - Sa propre couleur cinquième, sauf si l'adversaire l'a annoncée
 - Quand aucune recherche de majeure n'a été effectuée, il est préférable d'attaquer une majeure qu'une mineure (pas de couleur cinquième)

Exemple 1 :

♠ V976	préférable à	♠ V543
♠ D1094	préférable à	♠ D732

Règle : Les entames sous la Dame et le Valet doivent être privilégiées aux entames sous le Roi.

Pas d'entame sous un As quatrième

Une exception : après 3SA Fin, il y a urgence à prendre ses levées, donc on entame d'un As pour voir le mort et la carte du partenaire.

Enfin, il ne faudra pas avoir une quelconque répugnance à attaquer dans un groupement de trois cartes (ou 4 cartes sans honneur), deux idées peuvent vous y conduire :

- Trouver la couleur cinquième du partenaire
- Ne pas livrer de levées dans d'autres couleurs présentant peu d'espoir d'affranchissement.
- **1SA (2SA)** : le but est de ne pas livrer le contrat à l'entame, donc on sera plutôt conservateur ; la notion de course à l'affranchissement est moins cruciale. Il est donc souhaitable de traverser les honneurs du mort et du déclarant. La priorité est :
 - o **Couleur cinquième**
 - o **Couleur quatrième**
 - o **Entames neutres pour ne rien donner**

Règles : Entames agressives d'affranchissement si couleur cinquième, sinon entames neutres pour ne rien donner (souvent dans 3 cartes)

- **6SA (7SA)** : ici le problème est différent : le but est de ne pas livrer le contrat sachant que vous vous battez avec 6-7H contre 33-34 H, donc entame la plus neutre possible.

1.12 Choix de la carte d'entame

Le choix de la carte d'entame dépend de règles que vous devez absolument connaître. Je vous invite pour ce paragraphe, à lire dans la rubrique maîtrise du site Bridge ENS (wiki.crans.org/ClubBridge), le jeu de la carte, le fichier Entame_SA.pdf.

1.2 L'entame à la couleur

Comme précédemment nous allons procéder en deux étapes :

- Choix de la couleur à entamer : cela résulte d'un raisonnement et nous allons vous donner quelques conseils.
- Choix de la carte d'entame : cela résulte de règles (technique d'entame) en déterminant avec précision la carte choisie dans la teneur de la couleur sélectionnée.

1.21 Choix de la couleur d'entame

Dans certains cas, votre tâche sera aisée car vous n'aurez pas à réfléchir.

- a. Vous possédez As Roi dans une couleur :
Entamez de l'As sans réfléchir sauf si le mort possède cette couleur longue ou si vous avez As Roi sec, alors vous entamez du Roi puis l'As.
- b. Vous possédez un singleton :
Entamez de votre singleton : attention toutefois au cas où, les enchères vous laissent penser que votre partenaire ne détient aucune reprise (compte des points).
- c. Vous n'avez pas d'entame évidente :
Quelques conseils peuvent vous être utiles :
Si vous possédez une bonne séquence (RDVx, DV10x etc...) dans une couleur non nommée par les adversaires, cette couleur constituera un choix prioritaire bien que non automatique.
Avant de prendre votre décision :
 - analyser les enchères
 - analyser la valeur défensive de votre jeu

Suite à cette analyse, vous aurez les éléments pour choisir une entame neutre ou agressive surtout si le déclarant va développer un jeu d'affranchissement que vous ne pouvez contre carrer : il y a urgence à prendre vos plis.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemple 2 :

♠ 10875	♠ D1043	♠ 975	♠ D1083	N S
♥ R72	♥ R5	♥ 872	♥ 872	1P 2T
♦ D6532	♦ DV73	♦ R1054	♦ D873	2C 4C
♣ 4	♣ V64	♣ D104	♣ 82	

Main 1 : vous avez un singleton, votre main est faible donc votre partenaire possède des reprises, entamez le.

Main 2 : l'entame de la dame de carreau s'impose, couleur verte.

Main 3 : vous avez peu d'oppositions dans les couleurs adverses (Dame de trèfle bien placée pour les adversaires) : une entame agressive s'impose, choisissez le 5 de Carreau.

Main 4 : ici, malgré la faiblesse de votre main, vous possédez des valeurs défensives (D10xx à pique, deux Trèfles laissant présager une longue chez le partenaire). Vous devez lutter contre un plan de coupe du déclarant : entamez atout.

1.22 Quand entamer atout ?

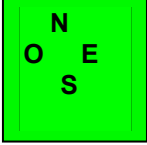
L'entame atout présente deux aspects : un premier aspect offensif, où on essaie d'empêcher le plan de coupe du déclarant, un deuxième aspect neutre, qui résulte de la volonté de ne pas donner de levées au déclarant en le laissant se débrouiller seul, cf exemple 3 ci dessous :

Exemple 3 :

♠ RD954	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 76			1P	-
♦ D754	1SA	2C	passé	3C
♣ A6	passé	4C	passé	passé
	contre	Fin		

Vous êtes en Nord et il faut entamer : le contrat a été contré par votre partenaire, certainement au poids, il n'a pas des atouts longs. Donc il faut entamer neutre sur cette donne. L'entame atout ne devrait rien refiler. Pour aller plus loin dans le raisonnement, votre partenaire a au maximum 2 cartes à Piques, si vous entamez du Roi, il faut parier sur le Valet second chez lui (ou 10 second avec Valet en Ouest) pour ne pas refiler une levée : vous êtes à moins de 30% de réussite.

Les 4 jeux

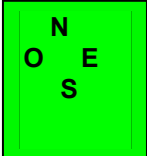
♠ AV6 ♥ DV10942 ♦ R3 ♣ 82	♠ RD954 ♥ 76 ♦ D754 ♣ A6 	♠ 1032 ♥ AR3 ♦ 1086 ♣ R954
♠ 87 ♥ 85 ♦ AV92 ♣ DV1053		

L'entame du Roi de pique refile le contrat, l'entame atout condamne le déclarant à la chute.

Les classiques d'entame atout :

Le déclarant nomme un jeu bicolore, le futur mort est misfitté dans la première couleur, que vous tenez solidement, et préfère la seconde.

Exemple 4 :

♠ AV96 ♥ 87 ♦ R1052 ♣ D73		<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1P</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">1SA</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2C</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1P	-	1SA	-	2C	Fin		
S	O	N	E											
1P	-	1SA	-											
2C	Fin													

L'entame cœur s'impose.

Après une séquence où une seule couleur a été nommée et fittée, quand vous ne disposez pas d'une bonne teneur à entamer.

Exemple 5 :

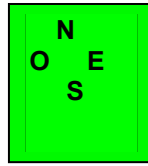
♠ 762 ♥ R42 ♦ A1073 ♣ D95		<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1P</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">2P</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4P</td> <td style="text-align: center;">Fin</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1P	-	2P	-	4P	Fin		
S	O	N	E											
1P	-	2P	-											
4P	Fin													

L'entame pique s'impose.

Contre les contrats partiels où les adversaires ont un Fit 5-3, surtout si vous les y avez poussés.

Exemple 6 :

♠ D742
♥ 853
♦ AV103
♣ A2



S	O	N	E
1C	-	2C	-
-	X	-	2P
-	-	3C	Fin

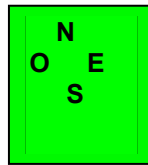
L'entame cœur s'impose.

Contre les contrats contrés : Cf exemple 3

Contre les sacrifices adverses :

Exemple 7 :

♠ AV965
♥ 7
♦ D1042
♣ A72



S	O	N	E
3C	3P	4C	4P
-	-	5C	X
Fin			

Cette entame du 7 de cœur a pour but de sauver au maximum toutes les levées d'honneur qui pourront l'être (se ramener à un contrat de Sans Atout où les points d'honneurs prennent toute leur importance).

1.23 Quand choisir une entame agressive?

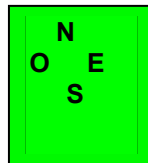
Nous rappellerons qu'une entame est d'autant plus agressive qu'elle se situe sous un gros honneur. En outre, c'est l'entame sous l'honneur le plus court qui sera la plus offensive.

Ce type d'entame doit être réservée à des situations exceptionnelles.

Quand le mort a annoncé une belle couleur que vous ne contrôlez pas :

Exemple 8 :

♠ R72
♥ A5
♦ 875
♣ V9643



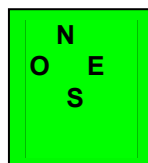
S	O	N	E
1C	-	2K	-
2C	-	3K	-
3C	-	4C	Fin

Cette entame du 7 de pique a pour but de trouver des levées chez le partenaire tant que nous contrôlons les atouts et avant que le déclarant ne défasse sur les carreaux du mort.

Contre une ouverture de barrage adverse :

Exemple 9 :

♠ 852
♥ R104
♦ A732
♣ 764



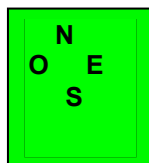
S	O	N	E
4P	Fin		

L'entame du 4 de cœur ou de l'As de carreau sont les deux envisageables.

Contre un chelem déclaré à l'emporte pièce :

[Exemple 10 :](#)

♠ R1064
♥ 85
♦ 8742
♣ 873



S	O	N	E
1C	-	3C	-
6C	Fin		

Cette entame du 6 de pique a pour but de trouver des levées rapides chez le partenaire.

Attention toutefois, où il faudra le plus souvent être plus modeste et se contenter d'une entame neutre pour ne pas donner le contrat.

1.24 Quand entamer neutre ?

Cette entame sera souvent prise. Il vaut mieux adopter à l'entame une politique statistiquement moyenne plutôt que d'essayer de chercher le coup dur, voir le coup brillant. Sur le long terme vous serez plutôt gagnant.

Quand vous aurez le choix, dans une séquence d'enchères peu explicite, entre une entame sous un honneur et une entame neutre, choisissez de préférence cette dernière sauf si vous avez de bonnes raisons de flairer une situation d'urgence.

L'entame neutre sera sélectionnée chaque fois qu'aucune autre entame ne s'impose.

Vous trouverez ci-dessous, à titre indicatif, un petit hit parade (cf Michel BESSIS) des entames à recommander sans oublier celle d'atout.

- ♣ La combinaison As Roi
- ♣ Un singleton
- ♣ Une bonne séquence d'honneurs
- ♣ Une attaque neutre (atout notamment) si la situation ne présente pas de cas d'urgence
- ♣ Une entame sous un honneur. Evitez quand même l'entame sous un Valet et l'entame dans une couleur où vous détenez l'As sans le Roi.

1.25 Choix de la carte d'entame?

Comme il a été dit sur l'entame à Sans Atout, le choix de la carte d'entame résulte de règles qu'il est nécessaire de connaître absolument.

Le système choisi est le **pair impair strict, indication du nombre de cartes** possédées par l'entameur qui sera le renseignement privilégié. **Ce ne sera plus le cas en cours de jeu.**

Cela dit, ces considérations n'entrent en ligne de compte que si la couleur choisie ne comporte pas de séquence, car dans cette éventualité, ce sera bien entendu la tête de séquence que nous choisirons.

L'entame tête de séquence : ARx(x), RDx(x), DVxx(x), V10x(x), 109x(x)

Dans certains cas, vous aurez une séquence brisée, il faut entamer de la carte milieu en vue de conserver une fourchette : RV10x, R109x, D109x

Une exception : avec AR sec, on entame du Roi.

Remarques : Contrairement à beaucoup de joueurs qui ont choisi (à tort) d'entamer de l'As ou du Roi en fonction du signal qu'il souhaite obtenir. Je vous rappelle le point essentiel : vous entamez sans voir le mort, donc vous demandez un signal à l'aveuglette, tandis que votre partenaire voit le mort et peut décider du signal à fournir (il a plus d'élément que vous pour décider). La défense se joue à deux.

Conseil : adopter la convention suivante, qui consiste à entamer d'un Roi avec As Roi pour switcher dans une autre couleur où vous êtes singleton. Cela évitera certains pataquès sur l'entame du singleton mal lue par le partenaire.

L'entame en pair impair (vous n'avez pas de séquence) :

- Nombre impair de cartes : la plus petite (xxx, Hxx, xxxxx, Hxxxx)
- Vous avez deux cartes : la plus grosse (xx, Hx)
- Vous avez 4 cartes sans honneur : la deuxième meilleure (xxxx)
- Vous avez 4 cartes avec un honneur : la troisième meilleure (Hxxx)

Exemple 11 :

♠ D1083 ♥ D94 ♦ V976 ♣ D2	S O N E 1C 1P 2C - 4C Fin	♠ AR742 ♥ R52 ♦ 84 ♣ 765	♠ V95 ♥ 76 ♦ A1052 ♣ 10984
------------------------------------	--	-----------------------------------	-------------------------------------

♠ 6 ♥ AV1083 ♦ RD3 ♣ ARV3			
------------------------------------	--	--	--

Vous entamez de l'As et à la vue du mort vous rejouez le 8 de carreau. Votre partenaire doit laisser passer. Quand vous reprenez la main à l'atout, vous rejouez votre deuxième carreau pour la coupe : le contrat chute d'une levée. Si vous aviez eu le 8 de carreau sec, alors l'entame aurait été le Roi de pique.

1.26 L'interprétation de la carte d'entame.

Nous allons essayer de vous donner quelques conseils. Dès que le mort s'étale, le partenaire de l'entameur doit alors s'attacher, comme à Sans Atout, à reconstituer les mains cachées afin de pouvoir préparer son plan de défense. Il doit alors essayer de déterminer la longueur de la couleur d'entame chez le partenaire et ajouter ce renseignement à ceux glanés pendant les enchères.

Voyons cela sur plusieurs exemples :

Exemples 12 :

La séquence : 1SA 2T
 2C 4C

	A985 N O E S 6	R1072	
--	-------------------------------	-------	--

Entame 3 de Pique

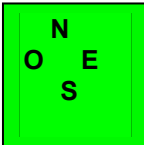
Combien de cartes a le déclarant : le 3 est la plus petite carte visible sur la table, donc Ouest a 1,3 ou 5 cartes.

Si il avait une carte, le déclarant aurait 4 cartes à pique (impossible il a répondu 2 cœurs).

Si il avait 5 cartes, le déclarant aurait une carte (impossible il a ouvert de 1SA).

Donc Ouest a 3 cartes et Sud 2 cartes.

Exemples 13 :

S	O	N	E	R108	
			2C		
2SA	-	3C*	-		
3P	-	4P	-	6	AV9732
Entame 6 de Coeur					
				?	

Combien de cartes a le déclarant : le 6 peut provenir d'un singleton ou d'un doubleton.

Si c'est un singleton, alors Sud a la dame seconde (impossible d'après les enchères), donc le 6 est un singleton.

Comme vous l'avez constaté, c'est une résolution d'énigme où à chaque levée une partie du voile va se lever (il faut réagir rapidement).

2. La signalisation sur l'entame

2.1 Sur l'entame à Sans atout

Je vous invite pour ce paragraphe, à lire dans la rubrique maîtrise du site Bridge ENS (wiki.crans.org/ClubBridge), le jeu de la carte, le fichier Entame_SA.pdf.

Nous citerons les règles suivantes :

- Sur l'entame du partenaire à Sans Atout il n'y a pas d'appel préférentiel.S
- Sur l'entame à Sans Atout, il faut débloquent ses honneurs seconds, si le mort est maître ou si le partenaire a attaqué tête de séquence.
- Sur l'entame du Roi, il faut débloquent un honneur (y compris l'As) sauf contre indication contraire.
- Sur l'entame de l'As, on appelle ou on refuse.
- Sur l'entame de la Dame, deux cas sont à considérer :
 - o on appelle ou on refuse si As ou aucun honneur au mort.
 - o Pair Impair si Roi, Valet ou 109 au mort, accompagné ou non de l'As.
- Autres entames pair impair, si le mort est maître.

J'ajouterai simplement une convention (pour les joueurs confirmés) qui est décrite ci-dessous. Le but est d'indiquer à l'entameur si sa couleur d'entame est prometteuse. C'est **l'appel de Smith**.

2.11 Principe

C'est une convention de signalisation qui trouve son expression principale dans les contrats à Sans Atout. Elle consiste, pour le partenaire de l'entameur, à indiquer lors de la première couleur jouée par le déclarant, son **intérêt éventuel pour la couleur d'entame**

- On indique son intérêt pour la couleur d'entame en fournissant une carte anormalement haute.
- On indique son refus par une petite carte

2.12 Dans quels cas faire un appel de Smith

- Cas 1 : Le partenaire de l'entameur possède un honneur immédiatement inférieur à l'honneur dénié
- Cas 2 : Le partenaire de l'entameur possède une longueur inattendue dans la couleur d'entame
- Cas 3 : Le partenaire de l'entameur possède l'honneur immédiatement supérieur à l'honneur joué

2.13 Cas d'exception

- Lorsque le déclarant cherche à établir une longueur au mort par ailleurs dépourvue de rentrée, la règle du Pair impair prime (permettre au partenaire de prendre au bon moment)

2.2 Sur l'entame à la couleur

Dans cette situation, la carte d'entame sera analysée et interprétée par votre partenaire favori. Il va donc nécessaire de préciser les différents cas ci-dessous afin d'être sur la même longueur d'ondes soit :

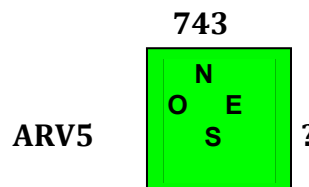
- une carte encourage à continuer
- une carte indique la parité
- une carte informe sur un autre retour souhaité

Le signal le plus utilisé étant le pair impair, nous allons donc étudier les cas d'exception.

2.21 L'appel direct : Quand et pourquoi ?

Sur l'entame, cet appel est extrêmement rare, mais il procède d'une certaine logique : voyons cela sur un exemple.

Exemples 14 :



Entame As de Pique. Que souhaitez vous savoir ?

Où est la Dame ? Donc dans cette situation, il est convenu de faire un appel direct.

Il fournira une grosse carte chaque fois qu'il souhaitera la continuation de la couleur (xx ou Dxx).

Règle :

Sur entame de l'As, avec 3 petits au mort ou Vxx, le partenaire appelle ou refuse.

Mais attention, comme cela se fait sur un contrat à Sans Atout, il pourra lui arriver de refuser alors qu'il possède la Dame parce qu'il souhaite un autre retour plus prometteur pour la défense.

Voyons un exemple sur un exemple :

Exemple 15 :

♠ RD6					
♥ 752		S	0	N	E
♦ 84		1P	-	2T	-
♣ ARD103		3P	-	3P	-
		4K	-	4P	Fin

♠ 983	
♥ ARV6	
♦ V653	
♣ 42	

Vous entamez de l'As de cœur pour le 2, le 3 et le 8. Que rejouez vous ?

Votre partenaire refuse les cœurs, deux possibilités pour la chute :

- xxx à cœur en Est associé à l'As de pique
- xxx à cœur associé à l'As de carreau

Si c'est l'As de pique, il n'y a pas urgence, par si c'est l'As de carreau, il y a urgence compte tenu des Trèfles du mort.

Voici les quatre jeux qui valident votre raisonnement :

Les 4 jeux

♠ RD6			
♥ 752			
♦ 84			
♣ ARD103			

♠ 983		♠ 75
♥ ARV6		♥ 943
♦ V653		♦ A1072
♣ 42		♣ 9876

♠ AV1042
♥ D108
♦ RD9
♣ V5

Résumé :

A la couleur on utilise l'appel refus que dans 3 cas :
Entame de l'As, trois petits au mort ou Vxx
Entame du Roi, trois petits au mort (lutte contre le coup de Bath)
As xx au mort et le déclarant laisse passer

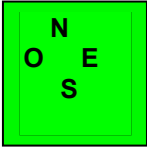
Avant de faire un appel de préférence, faites votre plan de jeu

2.22 L'appel préférentiel : Quand et pourquoi ?

Pour faire cet appel, il faut que le compte de la couleur entamée n'intéresse pas votre partenaire ou que ce compte soit connu. Voyons les différentes situations :

Situation 1 : Entame de l'As, singleton au mort ⇒ **appel préférentiel**

Exemple 16 :

	♠ D1096				
	♥ 7	S	0	N	E
	♦ R1072	1P	2C	3P	4C
	♣ R1072	4P	Fin		
♠ 853		♠ 7			
♥ ARV963		♥ 10852			
♦ 94		♦ AD65			
♣ 95		♣ 8643			
	♠ ARV42				
	♥ D4				
	♦ V83				
	♣ ADV				

Sur l'entame de l'As de cœur, Ouest doit appeler à carreau, pour obtenir la chute (1 cœur, 2 carreaux et une coupe).

Résumé :

Quand il y a un singleton au mort, le partenaire de l'entameur doit, s'il ne peut pas monter, donner un signal préférentiel.

Principes :

Il n'y a pas d'appel de préférence pour la couleur d'Atout.

L'appel de préférence donne une indication ne concernant que deux couleurs, l'atout et la couleur jouée étant exclus.

Situation 2 : Entame singleton de votre partenaire ⇒ **appel préférentiel**

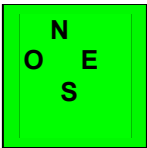
Il est clair que votre partenaire recherche une reprise chez pour pouvoir couper. Ce sera le cas notamment quand il choisira :

- de ne pas entamer dans votre couleur.
- d'attaquer dans une couleur nommée par les adversaires.

Une fois que vous aurez diagnostiqué clairement ce singleton, il faudra adapter la signalisation à cette situation et lui envoyer un message préférentiel.

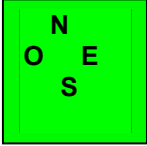
L'entameur n'a que faire de la parité de la couleur, il recherche plutôt une indication de retour afin que vous puissiez le faire couper.

Exemple 17 :

	♠ V108				
	♥ AD2	S	0	N	E
	♦ 7	1C	-	1T	2K
	♣ RDV862	2K	-	2C	-
♠ AR		4C	Fin		
♥ 94					
♦ RV10842					
♣ 1074					

Ouest entame de l'As de Trèfle. Il faut mettre le 10, pour le retour pique. Mais ce n'est pas fini. Il faut jouer dans l'ordre : As, puis Roi de pique et Trèfle. La suite coule de source, 2 coupes Trèfle en Ouest et une coupe pique en Est font bien les 3 levées de chute.

Les 4 jeux

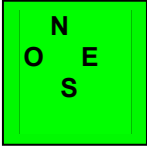
♠ V108 ♥ AD2 ♦ 7 ♣ RDV862		♠ AR ♥ 94 ♦ RV10842 ♣ 1074	
♠ 97532 ♥ 653 ♦ 9653 ♣ A			
	♠ D64 ♥ RV1087 ♦ AD ♣ 953		

Si vous n'aviez pas fait cet appel préférentiel, votre partenaire retourne carreau pour 12 levées chez le déclarant ! 6 levées d'écart !

Situation 3 : Le compte de la couleur est connu à l'entame ⇒ **appel préférentiel**

Supposez qu'au cours des enchères, vous ayez eu l'occasion d'exprimer précisément la longueur de votre fit. Si votre partenaire entame dans cette couleur, la pair impair n'a plus lieu d'exister donc appel préférentiel.

Exemple 18 :

♠ D84 ♥ D985 ♦ V63 ♣ V63		S 1C 4C	O 1P Fin	N 2C	E 3P
♠ AR1095 ♥ 74 ♦ A74 ♣ 1098					
					

Vous entamez de l'As de pique et votre partenaire fournit :

- Le 2 de pique.
- Le Valet de pique.

Que retournez vous dans les deux cas, Sud ayant fournit ?

Les enchères vous ont appris que votre partenaire possédait 4 cartes à Pique, donc le déclarant est singleton.

Dans le premier cas, il faut retourner Trèfle, dans le second cas c'est carreau.

Voici les deux mains possibles de votre partenaire :

Main 1

♠ 7632
♥ 103
♦ RD94
♣ 754

Main 2

♠ V763
♥ 103
♦ 982
♣ RD75

2.23 Le pair Impair : la lecture de l'entame

Rappelons brièvement les principes :

Règle 1 : Avec un nombre impair de cartes, c'est la plus faible

97532 D93 R6532

Règle 2 : Avec deux cartes on fournit la plus grosse

Règle 1 : Avec quatre cartes on fournit la seconde meilleure

V742 6532 D943

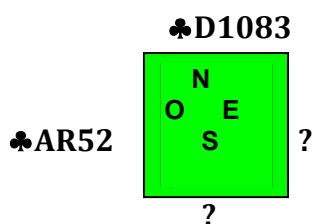
Remarques :

Contrairement à l'entame, pour la règle 3, c'est la deuxième meilleure pour éviter toute confusion.

On ne peut pas confondre avec un appel, voir les différents cas précédents.

Il peut subsister un doute quand à la longueur de la couleur entamée pour la règle 3. Il faut alors se référer aux enchères. Si aucune lumière ne vous est apparue, il faudra analyser la façon de jouer du déclarant sinon il faudra faire des hypothèses de nécessité.

Voyons ces raisonnements sur plusieurs exemples.

Exemples 19 :

Vous jouez contre le contrat de 4 piques joué par Sud. Vous entamez de l'As de Trèfle et vous souhaiteriez savoir si votre Roi passe.

Cas 1 : Votre partenaire met le Valet et Sud le 4. La Valet est la plus grosse carte (1 ou 2 chez le partenaire). Il faut jouer le Roi et donner la coupe à Est.

Cas 2 : Votre partenaire met le 9 et Sud le Valet. Le 9 est la plus grosse carte (1 ou 2 chez le partenaire). Il faut jouer le Roi et donner la coupe à Est. Si le valet est sec en Sud alors Est possède 9764 (donc il aurait fourni le 7) : Sud est en train de vous enfumer.

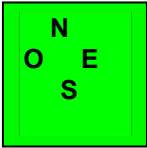
Cas 3 : Votre partenaire met le 6 et Sud le Valet. Le 9 est la plus grosse carte (1 ou 2 chez le partenaire). Il faut jouer le Roi et donner la coupe à Est. Si le valet est sec en Sud alors Est possède 9764 (donc il aurait fourni le 7) : Sud est en train de vous enfumer.

Cas 4 : Votre partenaire met le 6 et Sud le 4. La plus petite carte n'est pas visible et Est peut détenir : 6, 64, 976. Il reste une ambiguïté, le Roi passe mais on peut affranchir la Dame du mort.

Cas 5 : Votre partenaire met le 7 et Sud le 9. Une seule certitude, Est ne peut pas détenir 3 cartes, donc il peut avoir : 7, 74 ou 76, V764. Ici l'ambiguïté est totale, Ouest n'étant même pas sur que son Roi passe. Il faut revenir aux enchères pour en savoir plus.

Exemple 20 :

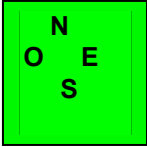
♠ 104					
♥ V63		S	O	N	E
♦ 742		1P	X	-	2C
♣ ADV82		2P	3C	3P	Fin

♠ D85	
♥ AR95	
♦ AV106	
♣ 94	

Vous entamez de l'As de cœur et Est fournit le 10. C'est une parité donc 4 cartes (il a D10xx). Vous rejouez le 9 cœur (a priori retour Carreau) pour la dame de votre partenaire, qui s'il n'est pas endormi rejouera la carte Technique qui est la Dame de Carreau. Le quatrième tour de Carreau procurant une promotion d'atout.

Les 4 jeux

	♠ 104	
	♥ V63	
	♦ 742	
	♣ ADV82	

♠ D85		♠ V9
♥ AR95		♥ D1082
♦ AV106		♦ D83
♣ 94		♣ 7653

♠ AR7632
♥ 74
♦ R95
♣ R10

2.24 Signaler en fournissant un Honneur

Nous allons nous intéresser ici au cas où, possédant un honneur second ou une séquence d'honneurs, vous vous demandez quelle carte fournir si le partenaire est maître.

C'est le problème d'Honneur sur Honneur

Nous allons essayer de vous donner plusieurs règles :

A. Le problème du doubleton commandé par un Honneur.

Les règles :

Sur entame de l'As : on doit montrer son doubleton s'il est commandé par le Valet ou une carte plus petite. On ne fournira pas la Dame avec Dx.

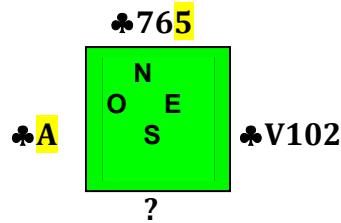
Sur entame du Roi : on doit montrer son doubleton avec Vx (sauf V10 sec). En revanche il est obligatoire de montrer son doubleton avec 10x ou xx.

Sur entame d'une petite carte : on ne doit pas montrer son doubleton si il est commandé par un honneur (10 exclu).

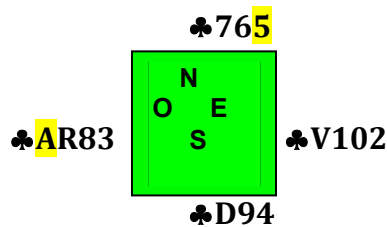
B. Le problème des séquences d'honneur.

Nous signalerons qu'avec un doubleton composé de deux honneurs qui se suivent (RD, DV, V10, 109), c'est évidemment le plus gros qu'il faut fournir. Si c'est le partenaire qui est maître ou le mort qui est maître.

Si vous détenez un nombre de cartes plus important, il faut réfléchir avant de fournir un honneur afin de ne pas donner un pli indu au déclarant. Voyons cela sur un exemple :

Exemples 21 :

Si sur l'As vous fournissez le Valet, vous risquez de perdre une levée si la couleur est répartie comme suit.



Si vous disposez de cartes qui sont toutes équivalentes (DV109, V1098, RDVx etc....), il faudra toujours fournir la tête de séquence, quel que soit le nombre de cartes détenues (il faut en convenir avec son partenaire préféré).

Dans tous les autres cas, vous vous conformerez aux règles suivantes :

Les règles :

Sur entame de l'As, fournissez la Dame avec DV.

Fournissez systématiquement la tête de séquence dès que vous avez trois cartes collées (RDV, DV10, V109)

Avec deux cartes collées, réfléchissez aux risques de donner un pli indu au déclarant :

Une exception : avec V10x ou V10xx, fournissez le Valet sur l'entame du Roi

3 La Signalisation en fournissant

Ici il faut distinguer les deux situations suivantes :

- C'est le déclarant qui joue la couleur.
- C'est votre partenaire qui joue la couleur.

Le principe est simple : il n'y a pas d'appels sur une couleur jouée par le déclarant.

Tout le talent d'un bon joueur, consiste à savoir renseigner le partenaire quand il en a besoin sans aider le déclarant outre mesure.

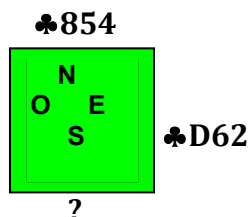
Il arrive souvent que vous n'aurez aucun message à faire passer, on passe alors en mode LPPDP (la plus près du pouce).

De plus, nous vous signalons que vous n'êtes pas toujours tenu de signaler.

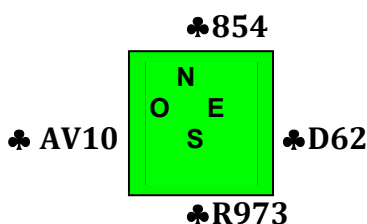
4 La Signalisation en jouant

Le problème auquel nous allons nous intéresser est celui de la carte à rejouer lorsque vous êtes en main à la deuxième levée, c'est ici que la technique est primordiale. Voyons cela sur un exemple :

[Exemples 22 :](#)



Il faut repartir de la Dame (carte technique), la seule qui vous permet de prendre au moins 3 levées.



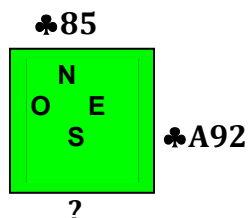
Si vous rejouez petit, Sud passe petit et fin du coup.

4.1 Comment attaquer une nouvelle couleur

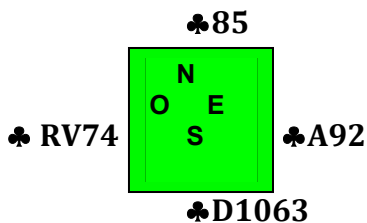
Il faut repartir petit prometteur et gros dénégateur s'il n'y a pas de carte technique à jouer (le Technique prime sur la signalisation). A Sans atout, petit sera aussi prometteur (je souhaite que tu rejoues la couleur).

Si vous avez une séquence complète, n'hésitez pas à repartir tête de séquence. Voyons cela sur plusieurs exemples :

[Exemples 23 :](#)



Il faut repartir du 9, seule façon de réaliser 4 plis dans la couleur. Vérifiez le !



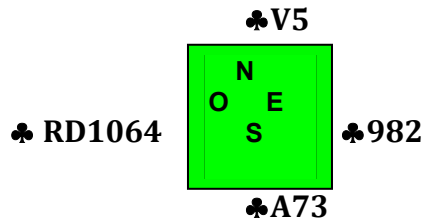
Si vous rejouez petit, Sud passe petit et fin du coup.

4.2 Comment montrer une préférentielle

Dans certains cas, en vue d'affranchir votre couleur, une carte montrera une préférence. Voyons cela sur l'exemple ci-dessous :

[Exemples 24 :](#)

Vous entamez du Roi puis la Dame qui reste maître. Vous savez que Sud a l'As troisième, la carte jouée donnera une indication de préférence pour votre partenaire préféré.



Le 4 pour la moins chère, le 10 carte normale donc ce n'est pas la moins chère. Si vous avez une reprise votre partenaire connaît la couleur à rejouer (annonces et carte rejouée).

4.3 Résumé

Pour rejouer une couleur déjà jouée :

- Pair Impair du résidu si la situation de la couleur n'est pas connue
- Préférentiel en donnant la coupe
- Préférentiel si la composition de la couleur est connue.

Pour une nouvelle couleur :

- Petit prometteur, gros dénégateur
- Tête de séquence
- La technique prime sur la signalisation

5 La Signalisation en défaussant

Je vous invite pour ce paragraphe, à lire dans la rubrique maîtrise du site Bridge ENS (wiki.crans.org/ClubBridge), le jeu de la carte, le fichier Signalisation en defaussant.pdf.

Ce cours est présenté sous forme de différents exercices du jeu de la carte qui vous montre toute l'étendue de ce jeu.

Nous rappellerons simplement les grands principes.

- Une bonne défausse, est avant tout une défausse qui ne donne pas de plis.
- La défausse ne doit pas donner au déclarant la clé du coup.
- On ne défausse pas dans les couleurs quatrièmes du mort ou du déclarant.
- Quand le déclarant n'a plus fourni dans une couleur, alors les défausses dans cette couleur sont préférentielles.

Les principes généraux de défausse :

- Défausse appel direct en cas d'urgence.
- Défausse Pair Impair ou LPPDP (la plus près du pouce) dans les cas usuels.
- Défausse préférentielle quand la composition de la couleur est connue ou indifférente.

L'entameur, qui désire que l'on abandonne sa couleur d'entame, doit défausser dans cette couleur. Tout autre défausse indique qu'il faut persévérer dans cette couleur.

Bibliographie :

Améliorez votre efficacité : Patrick BURTIN

Articles du Bridgeur : Les entames, Alain LÉVY

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

La Signalisation: Michel BESSIS

Opening Leads for Acol players : Mike LAWRENCE & Ron KLINGER