

# La signalisation

Ce cours est un survol très général, destiné à présenter l'ensemble des techniques de signalisation, et leur situation d'usage. Il n'a pas la prétention d'approfondir chacune des techniques.

## 1. Définition :

La signalisation est une description de sa propre main (longueur /courte, parité du compte, présence d'honneur...) au travers de la fourniture d'une carte qui par convention revêt une signification particulière.

Dans ce cours, et afin de garder de limiter un sujet déjà complexe, le champ de la signalisation regroupera les situations autres que l'entame, et les défausses. La conduite à tenir dans ces deux situations fait l'objet de cours spécifiques.

## 2. Objectif :

Elle permet de décrire votre main, pour que votre partenaire adopte le meilleur plan de jeu. La signalisation est un outil essentiel pour devenir un bon joueur en flanc.

## 3. Quand :

Il n'y a signalisation que s'il y a un vrai choix de la carte. Il existe en effet une grande variété de cas où vous n'avez pas vraiment le choix : le choix de votre carte est forcé

- Mécaniquement lorsqu'il ne vous reste qu'une carte dans la couleur jouée
- par la nécessité de ne pas rater une opportunité de réaliser une levée,
- de créer une telle opportunité pour votre partenaire,

Dans tous les autres cas, potentiellement vous pourriez faire de la signalisation.

Attention l'information donnée au partenaire est aussi donnée au déclarant. Il peut donc être inopportun de donner une information en particulier si votre partenaire n'a pas la main et ne pourra pas l'avoir en un temps raisonnable : seul le déclarant pourra profiter de l'information fournie. Par contre si votre partenaire va faire le pli, ce serait regrettable de ne pas lui donner des informations pour orienter son plan de jeu

## 4. Principes de base :

La signalisation donne un renseignement au partenaire, jamais un ordre.

Elle ne remplace pas le travail du défenseur compter, compter, compter, elle vient en complément d'une analyse des enchères, de l'entame, des défausses et autres cartes jouées pour reconstituer les mains cachées et orienter votre plan de jeu.

Elle ne doit jamais se faire au prix de la perte d'une levée : gardez vos cartes utiles !

Soyez vigilants pendant les premières levées de la donne, ou beaucoup de contrats se jouent, mais aussi dans l'attaque de nouvelles couleurs, tant à émettre le signal adéquat qu'à décoder les cartes posées par votre partenaire.

## 5. Les principales techniques :

Chacune des techniques a son objectif et éclaire votre main d'une façon particulière. Elles sont présentées ci-dessous et leurs conditions d'utilisation dans le paragraphe suivant.

**Appel/refus** : objectif : sur une couleur jouée par d'autres, suggérer à votre partenaire de continuer (parfois revenir) dans la couleur par la fourniture de votre plus grosse carte inutile, le refus par la fourniture de la carte la plus basse possible. Concrètement cette technique permet de signaler la présence d'un gros honneur ou d'une possibilité de coupe (contrat à la couleur).

*Exemple : sur un contrat de 4C après une entame As de P de votre partenaire, face à 3 petites cartes du mort la fourniture d'un 2 montrera que vous n'avez pas de doubleton ni la D de P au moins 3ème (les 2 cas où la production du Roi suivie d'une continuation à la couleur serait une séquence mettant dès l'origine votre adversaire en situation tendue).*

**Pair impair** : objectif : donner une indication sur la répartition dans la couleur par la fourniture dans un ordre descendant si votre nombre de carte à la couleur est pair et en montant si le compte est impair.

*Exemple : sur un contrat à 3 sans atout sur la même entame de l'As de P le même 2 indiquera que vous détenez un nombre impair de cartes à P*

**Appel de préférence** : objectif : orienter votre partenaire vers un renvoi dans une nouvelle couleur précise. La production de votre plus haute carte inutile signifie rejoue dans la couleur la plus élevée des couleurs restantes (hors atout et la couleur jouée), de la plus basse des inutiles joue moi dans la plus faible.

*Exemple : sur un contrat de 4 C avec la même entame As de P de votre partenaire et face à un singleton du mort la fourniture toujours du 2 de P signifiera, partenaire joue moi T*

**Petit prometteur** : objectif : signaler à votre partenaire en abordant une couleur votre intérêt pour un retour dans celle-ci. Concrètement votre carte la plus petite promet un gros honneur dans la couleur, inversement votre plus grosse inutile signale l'absence de gros honneur dans la couleur,

*Exemple : sur un contrat à 3 SA, face à un retour impossible dans la couleur d'entame, vous contrattaquez du 2 de P. votre partenaire saura que cette contrattaque n'est pas simplement une recherche de communication vers lui pour qu'il puisse tirer sa longue affranchie mais marque aussi un intérêt réel pour un renvoi ultérieur dans cette couleur.*

## **6. Les techniques et leurs conditions d'emploi :**

Les joueurs débutants ou fatigués jettent mécaniquement leur carte la plus faible, ils ne dialoguent pas avec leur partenaire, les joueurs plus avertis pratiquent systématiquement une technique unique (généralement le pair impair) et ils envoient une information souvent utile parfois inutile, les champions eux s'efforcent d'envoyer l'information la plus pertinente en combinant les techniques et profitant des avantages spécifiques de chacune.

Maintenant que vous ont été présentées les techniques de base : pour devenir un vrai champion il est donc indispensable de relier contexte et technique employée. Pour cela un peu d'empathie est suffisant. Dites-vous à ce moment quelle est la nature d'information qui intéresse le plus mon partenaire ? S'agit-il pour lui prioritairement de connaître la répartition dans cette couleur/ la présence ou absence d'honneur, d'une coupe potentielle, d'une couleur à renvoyer.

**Contrat à Sans atout :**

Les levées de longueur et la course à l'affranchissement structurent le plan de jeu de la défense, donnant un rôle central au calcul des répartitions. En base la technique à utiliser est le **pair impair sauf quelques particuliers** :

- **Appel/refus** :
  - En **situation d'urgence** (chelem ou longueurs adverses affranchies) votre partenaire a décidé de tirer un pli maître (par exemple en tirant un As dans une couleur). L'objectif est de réaliser un maximum de levées directes pendant qu'il est encore temps et non d'essayer d'affranchir des levées de longueur. La présence d'un gros honneur est essentielle, c'est donc la technique appel/refus qui est la plus adaptée : en fournissant une carte élevée inhabituelle vous saurez attirer son attention et l'encourager à continuer dans cette couleur, inversement en fournissant une carte faible vous lui suggérez un changement de couleur
  - **Sur entame de votre partenaire d'un honneur** (tête de séquence ou séquence brisée) pour lui signaler la **présence d'un honneur au moins 3<sup>ème</sup>** dans votre main (second il faudrait le fournir pour ne pas risquer le blocage), on appellera en fournissant sa plus grosse inutile, la fourniture de la plus petite carte dénie donc la présence d'un honneur complémentaire. En effet dans l'affranchissement de sa longue il est important qu'il puisse réattaquer petit pour garder le maximum de cartes maitresses et se prémunir contre un des adversaires qui serait 4<sup>ème</sup>.
- **Petit prometteur** : face à un **blocage dans la couleur d'entame** vous vous résolvez à **entamer une nouvelle couleur**. Votre partenaire doit savoir s'il s'agit d'une vraie contrattaque dans une couleur bien tenue ou d'une recherche de communication (voire de recherche de sa longue). Pour encourager votre partenaire sans être obligé de sacrifier une carte intermédiaire, qui pourrait s'avérer nécessaire pour réaliser une levée de longueur ultérieure, la technique du petit prometteur est plus adaptée, qu'un appel refus, elle aussi plus adaptée qu'un signalement de parité qui au mieux permettrait de présumer d'une longueur.

### Contrat à la couleur :

Pour le flanc la situation est plus complexe qu'à sans atout, réaliser en flanc des levées de longueur est très rare, les levées d'honneurs ont un rôle central ainsi que les levées de coupes et l'éventail des techniques plus équilibré :

- **L'appel refus** est un signal fréquemment utilisé sur les **couleurs attaquées par la partenaire**.
  - Il est utilisé, lorsqu'un **honneur maître a été joué par votre partenaire ou l'adversaire vous précédant**, l'objectif est de signaler la perspective de réaliser ou non une levée avec un **gros honneur dans votre main**, avant défausse adverse
  - L'appel peut aussi encourager votre partenaire à continuer dans la couleur pour **réaliser une coupe en défense**
- **Le pair impair** est aussi un signal utilisé,

- en abordant soi-même une nouvelle couleur (sauf séquence ou jeux d'honneurs)
- et sur les couleurs attaquées par le déclarant
  - **sur les couleurs du mort que le déclarant entreprend visiblement d'établir.** Il est essentiel de donner le compte à votre partenaire afin qu'il sache quand prendre pour couper les communications directes
- Dans les couleurs abordées pour des jeux d'honneurs ne vous impliquant pas cette information permettra à votre partenaire de reconstituer les répartitions dans cette couleur.
- **Les signaux préférentiels :** ils sont utilisés en priorité dans 2 cas particuliers et par défaut.
  - Sur une carte maitresse de votre partenaire face à un singleton du mort. Continuer dans cette couleur est le plus souvent sans objet ; votre partenaire a le choix des autres couleurs, indiquez lui votre préférence entre les 2 couleurs restantes. le choix éventuel de raccourcir le mort en atout pour éviter des coupes de la main courte lui reviendra
  - Lorsque votre partenaire a coupé ou lorsque vous le faites couper, le niveau de la carte que vous fournissez permet de lui indiquer le renvoi qui vous semble le plus pertinent
  - C'est aussi la technique par défaut lorsque le compte a déjà été donné et l'appel refus devenu sans objet la position des honneurs déjà connue. Il s'agit alors de signaux « faibles » envoyés pour signaler une force dans une couleur annexe