

LA SIGNALISATION (2)

RAPPEL : Il existe 3 signaux

- L'appel direct : Une grosse carte encourage à (re)jouer de la couleur, une petite refuse.
- Le pair-impair : Signal indiquant le nombre de cartes dans la couleur : grosse = pair, petite = impair.
 - Confirmation est donnée à la levée suivante de la couleur : en descendant = pair, et inversement.
- La signalisation préférentielle : Grosse carte = couleur « chère » ; petite = couleur « économique ».

Rappel essentiel : une carte ne convoie qu'un seul signal à la fois.

L'appel direct :

- N'écoutez surtout pas les slogans qui traînent dans les clubs :
 - « L'appel prime sur la parité », ou autres phrases péremptoires du même acabit.
- L'appel direct est très rare et ne peut découler que de la mise au point d'un plan de jeu !
- L'exemple le plus fréquent est celui de votre cours précédent « Signalisation (1) » :
 - A la couleur (♥ par ex.), sur l'entame de l'♦A, il y a 3 petits ♦ au mort (ou le ♦V 3^{ème}) :
 - Faites un appel (grosse carte, indépendante de la parité) si vous possédez la ♦D.
 - ▶ Rappel : si vous avez la ♦D 3^{ème}, cela revient à faire une « fausse parité ».
- Les autres situations sont les situations d'urgence comprises par les 2 partenaires ! :
 - Sans cela, comment votre partenaire reconnaîtrait-il un appel d'une parité ?

Principe : l'appel direct est rare (priorité à la parité) et dépend du plan de jeu.

La signalisation préférentielle :

- Dans une situation préférentielle, on « appelle » dans une autre couleur que la carte jouée :
 - Une grosse carte appelle dans la plus chère des couleurs restantes, dans l'ordre connu ♣♦♥♠.
 - Une petite carte appelle dans la moins chère des couleurs restantes, dans l'ordre connu ♣♦♥♠.
- Rappel : il s'agit d'une signalisation plus que d'un appel !
 - Rien ne vous oblige à jouer tout de suite dans la couleur ainsi « appelée ».
 - En revanche, tenez compte du renseignement ainsi obtenu dans votre plan de jeu.

Quand utiliser la signalisation préférentielle ?

- A la couleur, sur l'entame, il y a un singleton ou une chicane au mort.
 - L'entameur se moque un peu, alors, de la parité. Il doit savoir où vous « retrouver » :
 - ▶ Si vous ne pouvez « monter », utilisez vos petites cartes pour une préférence.
 - ▶ Ex : On joue 4♠, entame ♥D, le ♥3 sec au mort, vous possédez ♥854 et une belle couleur ♦. Indiquez-lui cette belle couleur en fournissant le ♥8 (la couleur restante la plus chère = ♦).
- Remarque : une petite carte (ici le ♥4) ne constitue pas toujours un appel préférentiel :
 - En effet, vous pouvez n'avoir tout simplement rien à dire.

Principe : une grosse carte convoie toujours un message, mais une petite est peut-être tout simplement neutre.

- Votre partenaire entame d'un singleton « évident » (par exemple dans la couleur adverse) :
 - La seule chose qu'il désire alors, c'est de savoir où il peut vous « retrouver » pour sa coupe !
 - ▶ Faites-lui donc un signal préférentiel... : il comprendra.
- Votre longueur est connue à l'enchère : inutile de répéter une information déjà connue !
 - Votre signal sera préférentiel.
- Votre première carte dans la couleur a indiqué votre parité.
 - La suivante sera préférentielle.

Principe général : Dès que la parité est connue ou inutile, un signal devient préférentiel.

Vous ferez bien entendu de nombreuses erreurs : « le signal envoyé par mon partenaire indique-t-il une parité ou une préférence, ou est-ce simplement une carte neutre sans signification ? ».

Entraînez-vous à toujours penser aux différentes possibilités et à les intégrer dans votre PLAN DE JEU.

Et alors, le jeu de la défense vous paraîtra l'un des chapitres les plus passionnants du bridge.