



## BRIDGE CLUB BEAUJOLAIS



### CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB N°8 – Février 2012

#### *Ce mois ci : travaillez votre flanc*

##### LES PRINCIPES DE LA SIGNALISATION

La signalisation a pour but principal de permettre de compter.

En outre, de temps en temps, le raisonnement seul ne suffisant pas à résoudre ces problèmes, c'est la signalisation qui permettra de lever les ambiguïtés qui demeurent.

Il y a plusieurs façons d'aborder ce domaine délicat. Dans beaucoup de pays, la signalisation est basée sur la notion d'appel refus. Ce ne sera pas le style que nous adopterons ici. Les meilleurs joueurs français ont une autre façon de concevoir les choses. Un des 2 joueurs signale le plus intelligemment possible, l'autre analyse, réfléchit et en déduit un plan de défense.

Imaginons, que votre partenaire appelle à♠. Votre raisonnement doit alors être le suivant : « *Compte tenu de ce signal, que dois-je jouer ?* »

L'attitude à éviter consiste à rejouer ♠ sans plus attendre, en raison de cet appel. Nous considérerons donc en général les cartes fournies par le partenaire comme des signaux et non comme des ordres.

Une fois énoncé ce principe de base, il reste à résoudre le problème principal de la signalisation : la compréhension réciproque des signaux et leur domaine d'utilisation. Toute la complexité de la signalisation vient du fait qu'il existe plusieurs types de signaux et qu'une même carte jouée dans des circonstances différentes peut convoyer 3 messages différents.

#### *1 – LES 3 GRANDS TYPES DE SIGNAUX*

##### **1) Le pair impair**

Son but est d'indiquer au partenaire le nombre de cartes détenues dans la couleur jouée. Rappelons-en brièvement le fonctionnement :

On montre un nombre impair de cartes en fournissant la carte la plus petite. Pour signaler un nombre pair de cartes, on fournit une grosse carte :

- la plus grosse si on en détient 2 (attention de ne pas vous débarrasser inconsidérément d'un honneur).
- la seconde meilleure avec 4 cartes (attention à ne pas vous départir d'une carte qui « joue »).

Remarque : nous le verrons plus tard en approfondissant la signalisation sur l'entame, on ne fournit que très rarement un honneur pour indiquer le nombre de cartes possédées.

Mais ATTENTION :

Le Pair-impair ne doit servir qu'au partenaire,  
inutile donc de le faire systématiquement.

## 2) l'appel direct

Le but de ce signal consiste à indiquer au partenaire si la couleur jouée nous plaît ou non. A cette fin, on fournira une petite carte pour indiquer que la couleur ne nous intéresse pas et une grosse carte pour encourager la continuation de la couleur. Comme pour le signal pair impair, le partenaire devra déchiffrer la carte fournie pour bien savoir s'il s'agit d'une petite ou d'une grosse carte.

## 3) l'appel de préférence

C'est un signal somme toute assez bizarre puisqu'il ne donne aucune indication sur la couleur jouée. Il informe sur le reste du jeu et indique comment sont situés les honneurs dans les autres couleurs. Une grosse carte sera un signal indiquant des honneurs dans la couleur la plus chère, une petite carte signalant une préférence pour la couleur la moins chère. Un problème est à régler: ce signal a l'air de ne pouvoir concerner que deux couleurs. Or, rappelons-le, il y a 4 couleurs au bridge. En fait, il n'y aura en général pas d'ambiguïté car, dans un contrat à la couleur, on exclura, outre la couleur jouée, la couleur d'atout, et, dans un contrat à Sans Atout, il n'y aura, la plupart du temps, à signaler une préférence qu'entre 2 couleurs.

Une 2eme remarque s'impose : il est extrêmement fréquent qu'un joueur ne veuille rien signaler, peut-être tout simplement parce qu'il n'a rien. Il s'attachera alors, si la situation peut prêter à confusion, à fournir une carte intermédiaire non significative. Si ses possibilités de choix sont moindres, il fournira la plus petite carte qui pourra donc cacher un signal d'indifférence.

## *II – LES PROBLEMES FONDAMENTAUX DE LA SIGNALISATION*

La description des différents signaux ci-dessus montre, si besoin était, l'importance de la tâche qui incombe à ceux qui sont désireux de bien comprendre leur partenaire. En effet, imaginons que, dans une situation donnée, votre partenaire fournisse le 8♦. Vous le lisez comme une grosse carte, et maintenant ? Est-ce un appel à ♦, l'indication d'un nombre de cartes dans cette couleur ou bien un appel de préférence pour la plus chère des autres couleurs ?

Tout le problème est là, et de même que l'on a établi un Système d'Enchères Français standard dans le but de parler le même langage de Lille à Marseille en passant par Brest et Strasbourg, il convient d'effectuer le même travail dans le domaine de la signalisation et de déterminer dans quelle situation une carte est un appel direct, un signal de compte, une indication préférentielle ou même ne veut rien dire.

Certains, souvent inconsciemment, résolvent cet immense problème à l'aide d'un maniérisme insuffisamment sanctionné à mon goût : C'est très simple, une carte fournie 'dans la foulée' est un pair impair, quand elle est un peu appuyée, c'est un appel direct et après une bonne hésitation, il s'agit d'un appel préférentiel. Ce système est imparable mais il est incorrect. C'est pourquoi il convient de résoudre différemment nos difficultés.

Il existe 4 situations principales de signalisation :

- 1) sur l'entame du partenaire.
- 2) En fournissant quand le déclarant ou le partenaire joue une couleur.
- 3) En rejouant soi-même une nouvelle couleur ou une couleur déjà jouée.
- 4) En défaussant.

Dans les 4 situations, on peut quasiment se servir des 3 principaux signaux.

Suite le mois prochain.....

## *La vie du club*

Open « Henri Mas » : Jeudi 16 Février 2012 à 20H15

Tournoi « Taxi » : Mercredi 29 Février 2012 à 19H30

Tournoi « du cochon » : Jeudi 16 Février 2012 à 14H30



# AUTOUR DU CONTRE D'ENTAME – solutions

Quelle est votre enchère en Sud ?

<b>Personne Vul</b>			
♠	V	10 9 3	
♥		8	
♦	R	6 2	
♣	A V	8 4 3	
	S	O	N E
		1SA	- 2♣
		?	

<b>Personne Vul</b>			
♠	9 7 4		
♥	A 7 4 2		
♦	8 3		
♣	R 6 3 2		
	S	O	N E
			1SA
	-	2♥	X -
		?	

<b>Personne Vul</b>			
♠	8 6 3 2		
♥	R 10 2		
♦	A 7 6 3		
♣	V 7 4		
	S	O	N E
		1♥	2♣ 3♣
		?	

X : demande l'entame ♣

3♥ : Tentons de « barrer »

Passé ! Pas de jeu, pas de distribution.

<b>E/O Vul</b>			
♠	D	7 4 2	
♥		9 4 2	
♦	A D V	8 3	
♣		8	
	S	O	N E
		1♣	- 1♠
	-	2♣	- 2♦
		?	

<b>Tous Vul</b>			
♠	R	6 2	
♥	D V	7 6 3	
♦		9 4	
♣	R	9 5	
	S	O	N E
			2♦ X
		?	

<b>Tous Vul</b>			
♠	A D V	7 3	
♥	A	7 6 2	
♦		5	
♣	R	10 3	
	S	O	N E
	1♠	-	- X
	-	2♠	X 3♦
		?	

X: 2♦ = 3eme forcing  
Contrez pour l'entame.

XX: Zéro As

Passé, pas les moyens d'en prendre pour 800

<b>N/S Vul</b>			
♠	A	9 4	
♥		D 6	
♦	A V	7 4	
♣	R D	8 2	
	S	O	N E
	1SA	-	2♣ X
		?	

<b>E/O Vul</b>			
♠		5	
♥	D	10 6 2	
♦	8	6 3	
♣	R D	10 5 3	
	S	O	N E
			2♦
	-	2♥	X 2♠
		?	

<b>Personne Vul</b>			
♠	R V	6 2	
♥	A	4 2	
♦	9 7 4 3		
♣		10 4	
	S	O	N E
			1SA -
	2♣	X	- -
		?	

2♦ : Pas de Majeure avec arrêt♣.

4♣ : enchère de rencontre  
Du♥ + Du♣.

XX : le « votre » peut avoir une Majeure

<b>Personne Vul</b>			
♠		8 5	
♥	A	7 4 2	
♦	R V	9 4	
♣		8 6 3	
	S	O	N E
		1SA	- 2♣
	-	2♦	X 2♠
		?	

<b>N/S Vul</b>			
♠	A R D	10 7 3	
♥		R 8	
♦		9 2	
♣	A D	6	
	S	O	N E
	2♣	X	XX -
	2♠	-	4♣ -
		?	

<b>Tous Vul</b>			
♠	9 6 4		
♥	R V	7 6 3	
♦		8 5	
♣		8 6 2	
	S	O	N E
			1SA -
	2♦	X	- -
		?	

3♦ : Suffisant

4♥ : pas de contrôle ♦

XX : rectifiez SVP