

La Signalisation

Dans le jeu de bridge les défenseurs peuvent choisir des cartes particulières à jouer pour communiquer un *signal*. L'ensemble des techniques mises en œuvre pour transmettre cette information est appelée **signalisation**.

Types de signaux

En fournissant une petite

On distingue généralement 3 types d'informations transmissibles par les petites cartes :

Signal d'attitude

Ce signal concerne l'intérêt porté à la couleur jouée. On parle donc aussi de signal d'appel/refus. Ordinairement, fournir une carte haute est un appel et une carte basse un refus, mais on peut faire l'inverse.

Par exemple, si le partenaire entame de l'as de pique (montrant le Roi), vous pouvez signaler avec le neuf que vous détenez la dame ou un doubleton (demandant qu'il continue la suite), ou avec le trois que vous ne détenez rien pour lui dans cette couleur.

Ce signal se retrouve aussi lorsque l'on part de la plus petite carte d'une couleur, marquant ainsi un intérêt pour la couleur : on parle de *petit prometteur*.

Signal de compte

Ce signal donne une information de compte dans la couleur jouée. Bien sûr, on ne peut pas, en une carte, donner une information aussi précise que "j'ai 3, 4, 5 ou 6 cartes". Ce signal se borne à donner une information de parité. En général (et en France en particulier) jouer les petites cartes en montant montre un compte impair, les jouer en descendant (on dit aussi "en écho") montre un compte pair.

Ainsi, lorsque l'on fournit le 2 dans une couleur, on montre sans ambiguïté un compte impair de cette couleur. Dans le cas d'un compte pair, c'est plus difficile, mais on s'efforce autant que possible de rendre lisible la première carte.

Cette information, alliée aux enchères, à l'entame et au jeu du mort, permet en général aux bons joueurs de reconstituer la distribution du déclarant en tout début de coup et, ainsi, de contrecarrer son plan de jeu.

Le compte à l'atout est ordinairement inversé. Il peut servir à indiquer le désir ou la possibilité de couper.

Signal de préférence

Ce signal est utilisé pour marquer une préférence vis-à-vis des autres couleurs que celle qui est jouée. Comme il y a 4 couleurs et que la couleur principale du déclarant (l'atout éventuellement) est connue, il reste 2 couleurs entre lesquelles on marquera une préférence par la hauteur de la carte jouée, comparée à l'ordre des couleurs (en descendant).

Il existe cependant d'autres techniques telles l'*UDCA*, bien utile à connaître si vous jouez sur Internet (cliquez à gauche de l'écran pour accéder au wiki en langue anglaise sur la signalisation).

La Signalisation

En jouant une grosse carte

On peut aussi, dans ces situations, fournir une information. Celle-ci sera le plus souvent relative à la teneur de la couleur jouée.

- En entamant ou en partant d'un honneur

Lorsque l'on entame un honneur, on promet généralement l'honneur ou les honneurs immédiatement inférieurs. On entame donc en *tête de séquence*. L'exception est lorsque, pour une raison ou une autre, on entame dans une couleur singleton ou doubleton.

- En fournissant un honneur

Lorsqu'on joue en 3e ou en 4e pour essayer de faire la levée ou forcer une carte de l'adversaire, on fournit la plus petite des équivalentes. Cette attitude donne plus d'information que l'inverse.

Utilisation des signaux

On a coutume de le dire, une carte ne peut transmettre qu'une information à la fois. Toute la difficulté de la signalisation est de déterminer, à chaque carte jouée, le type d'information attendue ou, réciproquement, transmise par le partenaire. Ceci fait l'objet d'une mise au point entre partenaires s'appuyant sur un inventaire des situations, ici ébauché :

- Sur l'entame du partenaire : en général, c'est la carte entamée qui détermine le type de signal attendu. Par exemple, on peut convenir que l'entame d'un As demande un signal d'attitude ("je continue ou pas ?") et que l'entame d'un Roi demande un signal de compte.
- En défaussant : on peut, par le choix de la couleur et de la hauteur de la carte défaussée, donner un signal de préférence, de compte ou même d'attitude (appel direct).
- En fournissant : lorsque l'adversaire entreprend manifestement d'affranchir une couleur, il convient souvent de donner une information de compte au partenaire afin qu'il prenne au bon moment. Mais on peut aussi affirmer ou infirmer un intérêt pour la couleur d'entame (*Appel de Smith*).
- En donnant à couper : lorsque l'on fait couper le partenaire, le souhait le plus cher est de recommencer. On privilégiera donc le signal de préférence pour indiquer la couleur dans laquelle on reprendra la main.

Stratégies de signalisation

Face à la diversité des situations, différentes stratégies cohérentes de signalisation ont été mises au point par les champions et reprises, avec des maîtrises et des fortunes diverses, par les joueurs. Les principales stratégies connues en France sont :

Première défausse italienne

Il s'agit de défausser une carte de rang impair dans une couleur où l'on souhaite signaler une force au partenaire. La défausse d'une carte de rang pair signale un désintérêt pour la couleur ; de plus le rang de la carte peut montrer une préférence pour une autre couleur. Par exemple la défausse d'un 2 signale que

La Signalisation

l'on n'est pas intéressé par les mais que, en revanche, les (la moins chère des couleurs restantes pour une basse carte) peuvent présenter un intérêt. La défausse d'un 5 marque un intérêt pour les .

Défausse Lavinthal

Il s'agit de défausser d'une couleur pour laquelle on n'a aucun intérêt. La hauteur de la carte révélant une préférence pour l'une ou l'autre des couleurs restantes (hors couleur demandée). Par exemple la défausse du 8 montre un désintérêt pour les et une préférence pour la plus chère (la plus haute) des deux couleurs restantes.

Le compte

On considère ici que l'information prioritaire est la distribution de la main du déclarant et on privilégie donc l'information de compte fournie à la première occasion. Généralement, cette stratégie s'accompagne de la technique d'appel dite directe où, lorsqu'un joueur souhaite demander impérativement le jeu dans une couleur, il y fournit ou y défausse une grosse carte (comme à la belote).

Pour conclure

Deux ou trois petites remarques en guise de conclusion :

- On ne peut signaler qu'avec les cartes qu'on a. Si la plus petite carte possible est un 8, ce sera au partenaire de s'en rendre compte à la vue des autres cartes de la couleur.
- On l'oublie parfois, la priorité absolue en défense est de ne pas livrer de levée et il est parfois déjà suffisamment dur de fournir à la couleur.