



Le jeu de la carte

MICHEL BESSIS

FLANC GAGNANT

LA SIGNALISATION

le Bridgeur

Michel BESSIS

LA SIGNALISATION

PRÉFACE

La signalisation : cela fait plusieurs années que mûrissait l'idée d'écrire un livre sur ce sujet délicat et passionnant. La tâche était ardue, mais l'entreprise excitante. Les reports de la date de parution de cet ouvrage ont été un sujet récurrent de plaisanterie de la part de mes élèves et de mes amis... mais enfin, le voilà ! Il s'agit du premier livre d'une collection consacrée au jeu de défense. D'autres vont suivre dans des délais raisonnables, j'espère.

Permettez-moi de remercier dans ces lignes mon épouse Véronique qui a réalisé toute la mise en page et sans qui ce livre n'aurait jamais vu le jour.

Je veux également vous signaler que la plupart des données que vous trouverez dans cet ouvrage ont été empruntées à d'excellents auteurs, qui ne m'en voudront pas je l'espère. Citons de manière non exhaustive Miles, Kantar, Stewart, Root, Berthe et Kerlero.

Je vous souhaite à tous de prendre autant de plaisir à le lire que j'en ai eu à l'écrire.

Michel Bessis

Sommaire

Chapitre 1 :

Rappel des règles d'entame à Sans-Atout et à la couleur	p. 9
I - L'entame à Sans-Atout.....	p. 9
<i>Annexe</i> : La lecture de l'entame/L'application de la règle de onze.....	p. 24
II - L'entame à la couleur	p. 35

Chapitre 2 :

Les signaux usuels	p. 51
I - Les trois signaux : Leur rôle	p. 51
II - Les trois signaux : Leur fonctionnement	p. 52
III - Les grosses et les petites	p. 55
IV - Quand signaler : L'utilisation des signaux.....	p. 60

Chapitre 3 :

La signalisation sur l'entame	p. 63
I - Quelle carte fournir pour "forcer" le déclarant.....	p. 64
II - La signalisation sur l'entame à Sans-Atout	p. 70
III - La signalisation sur l'entame dans un contrat à la couleur.....	p. 99

Chapitre 4 :

La signalisation en fournissant	p. 129
I - Le partenaire est en main	p. 130
II - C'est le déclarant qui joue.....	p. 141

Chapitre 5 :

La signalisation en jouant	p. 165
I - Comment attaquer une nouvelle couleur : <i>le switch</i>	p. 167
II - Comment rejouer une couleur qui a déjà été jouée	p. 181

Chapitre 6 :

La signalisation en défaussant	p. 197
I - La défausse technique	p. 198
A - Que faut-il garder ?.....	p. 198
B - Dans quelle couleur défausser ?.....	p. 204
II - La défausse-signal	p. 207

Chapitre 1

RAPPEL DES RÈGLES D'ENTAME À SANS-ATOUT ET À LA COULEUR

Nous allons ici rappeler brièvement les règles d'entame contre les différents types de contrat.

Nous passerons rapidement sur les éléments qui décideront du choix de la couleur d'entame ; nous insisterons davantage sur le choix de la carte d'entame qui obéit à une technique que vous devez totalement maîtriser.

I - L'ENTAME À SANS-ATOUT

1) LE CHOIX DE LA COULEUR : QUELQUES INDICATIONS

Il convient de faire la différence entre l'entame contre 3 Sans-Atout et celle contre 1 (2) et 6 (7) Sans-Atout. L'objectif n'est pas tout à fait le même, les moyens de la défense non plus.

a) Contre 3 Sans-Atout

L'entameur choisira d'attaquer, dans l'ordre de préférence :

- Dans la *couleur cinquième* annoncée par le *partenaire*, à condition d'y posséder au moins deux cartes.
- Dans sa *propre couleur cinquième* sauf si l'adversaire l'a annoncée lui-même.

En l'absence de couleur cinquième, le choix sera beaucoup moins automatique, l'entame dans une couleur quatrième offrant des perspectives d'avenir bien moins prometteuses. Citons en vrac quelques recettes.

- Quand aucune recherche de majeure n'a été effectuée, il est **préférable** d'attaquer une **majeure** qu'une **mineure**.

- Quand les enchères ne permettent pas de se décider, **la teneur dans les différentes couleurs "entamables"** sera le critère déterminant, le mieux étant d'y détenir une **séquence d'honneurs**.

Sans cet article en magasin, il faudra choisir d'entamer sous **l'honneur le plus bas**, en étant sensible à l'accompagnement de cet honneur.

Ainsi : V 9 4 3 est préférable à V 5 4 2
 D 10 8 4 est préférable à D 7 5 4

Les entames sous le Valet et la Dame doivent donc être largement privilégiées par rapport aux entames sous le Roi.

Quant aux entames sous l'As, elles sont quasiment à proscrire même si l'As est accompagné d'un honneur d'appoint autre que le Roi. La raison à cette aversion pour les entames sous les gros honneurs quatrièmes provient de ce que les gros honneurs servent à prendre la main pour affranchir les petits alors que l'inverse est évidemment faux.

Interrogé au sujet de "l'interdiction" d'entamer dans A 6 5 2, A 10 4 3, A V 5 2 ou A D 8 4, Alain Lévy a répondu, et je vous conseille de méditer ces sages paroles :

"Ce n'est pas une bonne entame car, si vous êtes chanceux vous allez parvenir à affranchir ... l'As".

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

- Trouver la couleur cinquième du partenaire.
- Ne pas livrer de levées dans d'autres couleurs présentant peu d'espoir d'affranchissement.

Attention, toutefois, à ne pas pousser ce raisonnement à l'extrême : l'entame dans un doubleton à Sans-Atout est absolument à éviter. En effet, le plus souvent, la non-intervention du partenaire dans cette couleur y dénie beaucoup d'intérêt et l'entame risque alors de faire capturer son (ou ses) honneurs.

À titre indicatif, je vous livre mon classement personnel des teneurs sous lesquelles il sera préférable d'entamer sans aucune indication provenant des enchères.

1) Toute couleur cinquième (plus elle est belle, mieux c'est).

2) Couleurs quatrièmes (sans séquence)

D 10 x x, D V x x

V 9 x x, V 10 x x

V x x x

D x x x

R 10 x x

R V x x

R x x x

x x x x

x x x

(A 10 x x)

(A x x x)

(A V x x)

b) Contre 1 et 2 Sans-Atout

La priorité sera toujours accordée aux couleurs cinquièmes. Si vous n'en possédez pas, il faudra essayer de ne rien compromettre à l'entame. En effet, contre un contrat aussi bas, il peut être dramatique de donner une levée à l'entame. Votre camp va souvent prendre la main et la notion de course à l'affranchissement est moins cruciale. Il est donc souhaitable de traverser les honneurs du mort et du déclarant, en bref, d'attaquer les couleurs "du bon côté".

En conséquence, la fréquence d'entame sous les couleurs quatrièmes diminuera au profit d'entames plus neutres comme :

V 10 x, 10 9 x, x x x, x x x x

En résumé, contre 1 et 2 Sans-Atout :

- 1) Entames agressives d'affranchissement si la couleur est cinquième.
- 2) Entames neutres pour ne rien compromettre (souvent dans trois cartes).

c) Contre 6 (et 7) Sans-Atout

Le problème est vraiment différent. Vous êtes en train de vous battre avec 6 ou 7 points d'honneurs contre des adversaires qui en possèdent 33-34. La lutte est évidemment inégale et votre rôle se limitera à essayer de ne pas donner de levée(s) à l'entame. En conséquence, vous entamerez de la façon la plus neutre possible.

Nous allons profiter de cette occasion pour définir **l'entame neutre**. L'entame sera d'autant plus neutre que :

- La couleur choisie ne comportera *pas d'honneur*.
- Avec plusieurs couleurs possibles, *la plus neutre sera la plus longue*.

- Avec l'obligation d'entamer sous un honneur, c'est l'honneur de plus bas rang qui sera le plus neutre. En cas d'égalité, il faut choisir le plus long.

Un petit classement, du plus neutre au moins neutre (le plus agressif) :

x x x x x
 x x x x
 x x x
 V x x x x, x x
 V x x x
 D x x x x
 V x x
 D x x x
 R x x x x
 D x x
 R x x x

2) LE CHOIX DE LA CARTE D'ENTAME

Ce qui figure dans le paragraphe précédent doit être considéré comme une compilation de conseils d'entame.

À l'inverse, ce qui va suivre correspond à une technique que vous devez connaître parfaitement afin de pouvoir construire un plan de jeu sérieux en défense.

Nous diviserons notre étude en quatre parties, suivant que la couleur que vous avez choisie :

- comporte une séquence,
- comporte au moins un honneur,
- ne comporte que des petites cartes,
- est la couleur annoncée par le partenaire.

a) La couleur choisie comporte une séquence

Définissons la notion de séquence dans un contrat à Sans-Atout :

Une séquence est composée, a priori, de trois honneurs qui se suivent.

La plus petite séquence sera commandée par le 10.

Les **vraies séquences** sont donc les suivantes : A R D (x x)

R D V (x x)

D V 10 (x x)

V 10 9 (x x)

10 9 8 (x x)

Pour des raisons techniques, il est apparu que cette liste était trop limitative. Il a donc été convenu, car il s'agit bien de conventions, de considérer également comme séquences :

- Les **séquences incomplètes** suivantes : A R . V (x x)

R D . 10 (x x)

D V . 9 (x x)

V 10 . 8 (x x)

10 9 . 7 (x x)

composées de deux honneurs en séquence seulement et comportant au moins une carte d'appui inférieure non collée à la séquence (deux honneurs et demi).

- Les **séquences brisées** suivantes : A . D V . (x x)

A . . V 10 . (x x)

R . V 10 . (x x)

A . . . 10 9 . (x x)

R . . 10 9 . (x x)

D . 10 9 . (x x)

composées de deux honneurs consécutifs et d'un honneur *supérieur* non collé à la séquence.

Avec toutes les teneurs exposées ci-dessus, c'est l'entame d'un honneur, **généralement la tête de séquence**, que l'on choisira. Mais pour des raisons ayant trait à la signalisation, il a été décidé de façon standard que l'entame du Roi revêtirait un caractère particulier. Entrons dans le détail de ces différentes entames.

① L'entame du Roi

À Sans-Atout, c'est l'entame qui provient des couleurs les plus prometteuses. Elle garantit l'As ou la Dame ainsi que des cartes intermédiaires puissantes.

On a coutume de dire que **l'entame du Roi "promet trois honneurs"**. C'est vrai, mais le point sur lequel il semble important d'insister est que cette entame **garantit une couleur très forte**.

En fait, si elle ne comporte que (!) trois honneurs, on ne sélectionnera l'entame du Roi que si la couleur est au moins cinquième. Par exemple :

A R D x x (x) (avec cette teneur, d'autres choix sont possibles)
 A R V 10 (x), A R V x x
 R D V x x, R D 10 x x

Pour choisir d'entamer du Roi avec une couleur seulement quatrième, il faudra que celle-ci comporte plus de trois honneurs. Des cartes d'appui seront nécessaires. Par exemple :

A R D 10 A R D 9 A R V 9
 A R V 10 R D V 10 R D V 9
 R D 10 9

② L'entame de la Dame

En principe, l'entame de la Dame promet le Valet et autre chose. Les teneurs qui se prêtent à cette entame sont les suivantes :

A D V x x, D V 10 x (x), D V 9 x (x)

Mais, dans certains cas, il est possible de choisir l'entame de la Dame avec le Roi en main. Cette bizarrerie est liée aux terribles exigences relatives à l'entame du Roi.

Imaginez que vous possédiez, par exemple :

R D x x ou R D 10 x ou R D 9 x x

et que la séquence d'enchères suggère qu'il serait dangereux d'attaquer d'une petite carte. L'entame du Roi est interdite car la couleur n'est pas assez solide, c'est alors vers la Dame qu'il faut se tourner.

③ L'entame du Valet

Plus facile, l'entame du Valet promet le 10, dénie la Dame et garantit une séquence. Elle peut donc provenir de :

V 10 9 x (x), V 10 8 x (x), A V 10 x (x), R V 10 x (x)

④ L'entame du 10

Elle, non plus, ne présente pas de difficulté particulière. Le 10 dénie le Valet, promet le 9 et garantit une séquence. Elle sera choisie avec :

10 9 8 x (x), 10 9 7 x (x), A 10 9 x (x),
R 10 9 x (x), D 10 9 x (x)

Remarque générale

Quand la couleur d'entame choisie est une couleur de trois cartes comportant deux honneurs qui se suivent, la carte choisie sera également la tête de la mini-séquence composée par ces deux honneurs.

Exemples : **D** V 10, **D** V x
V 10 9, **V** 10 x, R **V** 10
10 9 8, **10** 9 x, R **10** 9, D **10** 9, A **10** 9

Une exception tout de même :

Avec R D V ou R D 10 ou R D x, il est encore interdit d'entamer du Roi. C'est donc la Dame qu'il faudra choisir.

R **D** V, R **D** 10, R **D** x

⑤ Une entame particulière : L'entame de l'As

L'entame de l'As sera systématiquement choisie quand vous déciderez d'entamer d'un honneur dans une couleur comportant As-Roi. Ce sera, le plus souvent, une entame faite dans le but de voir le mort tout en recherchant, chez le partenaire, un fort complément permettant d'encaisser rapidement quatre ou cinq levées.

À ce titre, l'entame de l'As proviendra principalement d' ARx ou d' ARxx et, plus rarement, d' ARxxx (x).

RÉSUMÉ DES ENTAMES D'HONNEUR À SANS-ATOUT				
As	Roi	Dame	Valet	10
A R x	R D V x x(x)	D V 10 x (x)	V 10 9 x	10 9 8 x
A R x x	R D 10 x x (x)	D V 9 x (x)	V 10 8 x	10 9 7 x
A R V x	A R V x x (x)	A D V x x	A V 10 x x	A 10 9 x (x)
	A R D 10 (x)	R D V x	R V 10 x x	R 10 9 x (x)
	R D V 10 (x)	R D 10 (x)	V 10 x	D 10 9 x (x)
	R D V 9 (x)	R D x (x)		10 9 x (x)
	R D 10 9 (x)	R D x		
	A R V 10 (x)	D V 10		
	A R V 9 (x)	D V x		

b) La couleur choisie ne comporte pas de séquence

Ici, il convient de distinguer deux types d'entame suivant que la couleur choisie paraît intéressante ou non.

① La couleur vous semble intéressante

Qu'est-ce qu'une couleur intéressante ?

C'est une couleur qui comporte un ou plusieurs honneurs (sans séquence) ou une couleur sans honneur mais néanmoins prometteuse en

raison de sa longueur (cinquième) et de reprises annexes dans la main de l'entameur.

REGLE : Quand l'entameur choisit d'attaquer dans **une couleur intéressante**, il se conformera à la **règle de la quatrième meilleure**.

Ceci signifie qu'il sélectionnera **la quatrième carte en partant du haut** dans sa couleur dès que celle-ci ne comporte pas de séquence.

Exemples : A R 7 4 2, D 10 8 6 3, V 9 5 2, D V 8 5 4 2
R D 7 5 2, 10 9 6 4 3, 9 7 6 3 2

Corollaire : Quand les enchères ou le jeu détenu conduisent à choisir une entame dans une couleur peu prometteuse, il faut sélectionner une autre carte que la quatrième meilleure.

② La couleur ne comporte que des petites cartes

Les principales teneurs correspondant à cette définition sont :

- trois petites cartes : 8 7 4
- quatre petites cartes : 8 7 5 4

● Avec trois petites cartes

C'est **la plus grosse** (*Top of nothing*) qu'il faudra choisir :

8 7 4, 9 5 2, 6 5 2

● Avec quatre petites cartes

C'est **la seconde meilleure** qui sera sélectionnée :

8 7 5 4, 6 5 4 2, 9 8 7 3

Pourquoi ces distinctions ?

Il est important, pour la suite du coup, que le partenaire soit capable de reconstituer la couleur d'entame pour décider de la conduite à tenir. Il serait fâcheux, en effet, si vous attaquiez par exemple du 4 avec 8 7 5 4 qu'il s'acharne sur cette couleur sans avenir, pensant que vous y détenez un ou plusieurs honneurs.

Pour savoir si votre entame est intéressante ou non, si c'est une vraie quatrième meilleure, il doit appliquer **LA RÈGLE DE ONZE** qui sera détaillée un peu plus loin. En général, cette façon de procéder permet de déchiffrer la couleur d'entame.

③ Les autres cas

Deux problèmes restent à traiter : qu'entamer quand le choix s'est porté :

- sur une couleur comportant cinq petites cartes ?
- sur une couleur de trois cartes commandées par un honneur ?

C'est, bien sûr, comme dans tous les cas une question d'entente, de convention mise au point avec le partenaire. La façon standard consiste :

• Avec cinq petites cartes

– À entamer de **la quatrième meilleure** comme si la **couleur** comportait un honneur dès qu'elle est **jugée prometteuse**.

Exemple :	♠ 8 6 5 <u>4</u> 2	S	O	N	E
	♥ A 7 3	1SA	Passé	3SA	Fin
	♦ A D				
	♣ 7 4 3				

– À entamer de **la seconde meilleure** quand il semble **préférable de montrer** au partenaire que la **couleur** n'est **pas** particulièrement **jolie**.

Exemple :	♠ 8 <u>6</u> 5 4 2	S	O	N	E
	♥ A V 10 4			1♦	Passé
	♦ 9 5	1♥	Passé	2♣	Passé
	♣ V 5	2SA	Passé	3SA	Fin

Avec cette main, vous souhaitez que le partenaire trouve le retour Cœur s'il prend la main plutôt que de s'entêter à Pique. En entamant du 6, vous espérez qu'il s'apercevra que ce ne peut être une quatrième meilleure et qu'il cherchera ailleurs.

• *Avec un honneur troisième*

Cette entame assez rare est, en général, motivée par le fait que les adversaires ont nommé la (ou les) couleurs longues de l'entameur. L'analyse des enchères ayant conduit à choisir une telle entame, le problème consistera alors à tenter d'exprimer au partenaire que la couleur n'est pas aussi longue que prévu.

Pour cela, la convention standard consiste à choisir la **seconde meilleure dans un honneur troisième**.

Exemple : D 8 6, R 6 2, R 10 3

Le travail de lecture du partenaire s'en trouvera grandement facilité.

RÉSUMÉ DES ENTAMES DANS LES COULEURS SANS SÉQUENCE	
Couleurs prometteuses	Couleurs "pis aller"
A x x <u>x</u> x	<u>x</u> x x
A x x <u>x</u> x x	x <u>x</u> x x
A V 6 <u>5</u> 3	x <u>x</u> x x x
R D 7 <u>4</u> 3 2	H <u>x</u> x
R V 9 <u>8</u> 7	
8 7 6 <u>4</u> 2 et des reprises	

MICHEL BESSIS

FLANC GAGNANT

LA SIGNALISATION

Vaste domaine. Ce sujet de discorde entre partenaires méritait un ouvrage de fond. Michel Bessis, fidèle à son habitude, a attaqué le problème à bras-le-corps.

Après quelques rappels obligatoires sur la politique d'entame à la couleur et à Sans-Atout, il s'est attaché à diviser cette étude en quatre situations fondamentales :

- La signalisation sur l'entame : quand appeler ?
Quand donner le compte ?
- La signalisation en fournissant ; quand doit-on signaler ?
Comment renseigner le partenaire sans trop aider le déclarant ?
Doit-on employer l'appel de Smith ?
- La signalisation en jouant : quel message faire passer ?
Petit prometteur ?
- La signalisation en défaussant : comment concilier la nécessité de ne pas donner de levées avec l'aspect « signal » de la défausse ?

Toutes ces questions sont illustrées par un grand nombre de donnes explicatives, permettant de mettre en lumière toutes les subtilités de cette partie du jeu et de préparer le terrain à d'autres livres sur le jeu de flanc qui s'avère, à tort, être à l'heure actuelle le parent pauvre de la littérature bridgesque française.

Champion d'Europe et du monde (Transnational) en 2007, double champion d'Europe par quatre mixte, vainqueur de la coupe Vanderbilt 2010, Michel Bessis est un professeur et écrivain réputé. Passionné de pédagogie, il est notamment l'auteur des best-sellers « 2 faible et dépendances », « Le SMIC de l'an 2000 », « Bien enchérir en défense », « Bien enchérir en attaque », « Bien enchérir en compétitives ». C'est tout naturellement qu'il se consacre maintenant au jeu de la défense, son domaine préféré... Le vôtre aussi, bientôt.

Le jeu de la carte

Collection dirigée par Philippe Cronier

Une série d'ouvrages de référence rédigés par les meilleurs spécialistes, à destination de toutes les catégories de bridgeurs, du joueur occasionnel au joueur de compétition.



ISBN 978-2-914621-89-2

ISSN collection 2100-4439