

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE
LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE

CUB #01

LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE

JEU DE LA CARTE

LA SIGNALISATION

PHILIPPE CRONIER



le Bridgeur

COLLECTION "LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE"
DIRIGÉE PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

LA SIGNALISATION

PHILIPPE CRONIER

LA SIGNALISATION

CUB #01

LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE



Cet ouvrage est le premier volume d'une série destinée à remplacer les anciens Cahiers de l'Université du bridge, devenus obsolètes suite aux dernières évolutions du SEF. Le Système d'enseignement français est désormais la référence sur laquelle viennent s'appuyer les bridgeurs en devenir et leurs enseignants et le simple fait de dire : «On joue le SEF» suffit à débiter un tournoi avec un bridgeur inconnu. Cependant, le SEF ne suffit pas dès lors que l'on veut se perfectionner. Le rôle des cahiers de l'UB est donc de fournir les outils nécessaires à l'enseignement du 2^{ème} cycle dit "cycle de perfectionnement". Les meilleurs joueurs et auteurs de bridge français vont donc consacrer une partie de leur temps à confectionner les volumes prévus pour couvrir l'immense spectre de notre jeu favori. Des jeux fléchés correspondant aux différents thèmes traités seront fournis avec chaque volume.

Ce premier tome est consacré à la signalisation, part prépondérante du jeu de défense, sans laquelle aucun partenariat n'est viable. Philippe Cronier, multiple champion et responsable de nos équipes de France s'est chargé de sa rédaction : nul doute que vos progrès seront considérables dans ce domaine réputé le plus difficile du jeu de bridge mais n'oubliez pas de le faire lire à votre partenaire. La défense se joue à deux...

Pierre Saguet
*Vice-président de la fédération française de bridge,
en charge de l'Université du bridge.*

QU'EST-CE QUE LA SIGNALISATION ?

Claude Delmouly, dans un ouvrage qui fit longtemps référence au sein du bridge français, avait appelé la signalisation le “Langage des cartes”. C’est sans doute la définition la plus synthétique qui ait jamais été donnée du sujet qui va nous occuper tout au long de ce premier cahier de l’Université du bridge.

La signalisation est en fait l’ensemble des pratiques de choix de cartes à jouer par un défenseur avec pour but, non pas de remporter la levée ou de participer au gain des levées suivantes, mais de fournir au partenaire des indications importantes sur sa main, de façon à ce que, dans la suite, celui-ci joue au mieux des intérêts de la paire.

On peut dire que cet ensemble de pratiques partagées constitue effectivement un mini langage, qu’il faut acquérir et dont on doit maîtriser les règles.

Tout d’abord, le langage que nous parlons au bridge n’a de validité que sur une certaine aire géographique. La signalisation “française” est pratiquée, comme son nom l’indique, essentiellement en France métropolitaine et dans certains territoires où le bridge français est influent : anciennes colonies africaines (Maghreb en particulier), pays limitrophes (Suisse romande, Belgique wallonne, Espagne), DROM-COM, Liban et dans une certaine mesure Turquie, etc. En revanche, les signalisations dans d’autres pays d’Europe, ensemble anglo-saxon, pays slaves (Pologne, notamment) ou pays latins (Italie, Roumanie, Grèce) n’ont rien à voir, tout comme celles pratiquées sur les autres continents, aux États-Unis et en Chine particulièrement. Il n’est pas beaucoup d’expériences plus frustrantes que celles consistant à jouer avec un bon joueur étranger et de ne rien comprendre aux cartes qu’il fournit !

C’est uniquement de la signalisation française dont nous allons nous préoccuper. L’une des tâches qui nous incombent est d’ailleurs de définir précisément la pratique française d’aujourd’hui. Quelles règles d’entame adopter à Sans-Atout comme à l’atout ? Quelle carte à fournir pour indiquer quatre cartes, quelle carte rejouer ? Il s’agit là d’un ensemble de définitions qu’il est intéressant de “standardiser”, au même titre que le système d’enchères, de façon à ce que des paires occasionnelles puissent jouer en flanc en toute quiétude.

Le SEF, qui sert de référence à l'enchère, dit aussi son mot en matière de signalisation et les options qu'il privilégie ont été retenues ici, à une exception près. Pour les situations – assez nombreuses – qui ne sont pas prévues dans le SEF, nous avons privilégié les pratiques majoritaires, sans ignorer qu'elles peuvent évoluer dans les prochaines années.

Entendons-nous bien à ce sujet. Le propos de ce cahier n'est pas de présenter une liste exhaustive des techniques les plus pointues utilisées en compétition aujourd'hui. Il consiste à proposer à une immense majorité de joueurs une pratique raisonnée et cohérente de la signalisation, à l'intérieur d'un manuel qui parcourt les étapes d'un enseignement structuré.

Il s'agit donc d'un outil de travail. À sa convenance, le lecteur l'utilisera aisément dans un cadre familial ou amical, grâce aux huit donnes d'applications qui sont proposées pour chaque chapitre et qu'il est possible de retrouver dans les jeux fléchés associés à l'ouvrage. Ou encore s'en servira-t-il comme accompagnement d'un cours de bridge, où son enseignant l'aidera à en surmonter les difficultés.

Pour autant, si j'avais un souhait à formuler, ce serait que la lecture de ce livre représente non seulement une bonne façon de progresser mais aussi et surtout un plaisir. Parce que le bridge que nous aimons tant reste un jeu et qu'il faut avant tout s'y amuser.

Philippe Cronier

The background of the upper section is a vibrant red color with a complex geometric pattern of overlapping triangles and diamonds in various shades of red, creating a textured, crystalline effect.

CHAP

#01

LES OUTILS
DE LA SIGNALISATION

Les indications fournies au partenaire commencent évidemment à l'entame. Le choix de la carte d'entame illustre bien les techniques et les problèmes de la signalisation.

Comme par ailleurs, nous aurons constamment besoin de faire référence à cette signalisation initiale, rappelons-en les règles :

Le choix de la carte d'entame à Sans-Atout

Le système français à Sans-Atout est basé sur deux choix importants. Quand on entame d'un honneur, **l'entame du Roi indique une couleur forte**. Quand on entame d'une petite carte, les principes à appliquer sont ceux de la **quatrième meilleure**. Dans le détail, cela donne :

Entame d'un honneur

› Le Roi provient d'une couleur comportant toujours trois honneurs, dont deux en séquence. ARV9x, RDVxx, RD109x, etc. : le Roi.

Cette condition nécessaire n'est pas suffisante. Avec des couleurs troisièmes ou même quatrièmes et une mauvaise petite carte d'accompagnement, il faudra privilégier l'entame d'un autre honneur.

RD103, RDV : la Dame. ARV5, ARV : l'As. La raison de ce choix tient à l'attitude qu'on attend du partenaire : sur l'entame du Roi, celui-ci est appelé à fournir (à "débloquer") un honneur complémentaire qu'il pourrait posséder. Il faut être certain, au moment d'entamer, que ce déblocage ne sera pas coûteux. Si la couleur est répartie de la façon suivante :

	♠ 83	
♠ RD102	■	♠ V64
	♠ A975	

Entamer du Roi aurait pour conséquence de voir Est jeter son Valet et le déclarant faire deux levées dans la couleur. L'entame de la Dame permettra d'éviter cette catastrophe.

De la même façon, le danger engendré par une entame du Roi avec un groupement d'honneurs sec (RDV ou ARV) est insurmontable :

	♦ 73	
♦ RDV	■	♦ A654
	♦ 10982	

Si Est, conformément à l'usage, débloque l'As de Carreau sur le Roi, le camp de la défense perd une levée dans la couleur. L'entame de la Dame évite l'accident.

- › **L'entame de la quatrième meilleure** provient donc d'une couleur longue commandée par un honneur. Rappelons que le 10 est un honneur, ce qui permet de donner les exemples suivants :
 - A10853 : le 5.
 - DV53 : le 3.
 - RV752 : le 5.
 - V853 ou 10843 : le 3.
- › **Dans une couleur troisième commandée par un honneur**, deux conceptions de l'entame sont en vigueur.

Ceux qui préfèrent indiquer la présence des honneurs choisiront d'entamer de la plus petite, au risque de tromper le partenaire sur le compte. Ceux qui privilégient le compte entameront de la carte intermédiaire, au risque de tromper le partenaire sur la place des honneurs. Aujourd'hui, parmi les bons joueurs français, c'est cette dernière option qui est majoritaire et c'est celle que nous retiendrons dans la suite.
- › Dans des couleurs qui ne comportent pas d'honneur (ou qui ne sont pas les couleurs qu'on aimerait que le partenaire affranchisse), on entame d'**une grosse petite carte** :
 - La deuxième meilleure dans des couleurs de quatre ou cinq cartes :
 - 98753 : le 8.
 - 7652 : le 6.
 - 10763 (si l'on a envie d'une contre-attaque ailleurs) : le 7.
 - La plus grosse (*top of nothing*) avec trois (exceptionnellement deux) petites cartes. Ainsi, on choisira le 8 avec 853, le 9 avec 982.

Le choix de la carte d'entame à la couleur

Les règles d'entame contre un contrat à la couleur sont plus simples.

Entame d'un honneur

On entame "tête de séquence" avec deux cartes équivalentes dont au moins un honneur. La moindre exigence par rapport à un contrat à Sans-Atout vient du fait de la nécessité de créer des levées rapides.

Par exemple :

♠ DV63	♠ R94 ■ ♠ 1075	♠ A82
--------	----------------------	-------

Dans un contrat à Sans-Atout, l'entame du 3 de Pique (pour le 4 du mort) sera prise de l'As. Est rejouera Pique, établissant deux levées, l'une d'honneur, l'autre de longueur. Ces levées seront encaissées plus tard sans dommage.

Dans un contrat à l'atout, il faut considérer les choses sous un autre angle : l'entame d'un petit pousse toujours à l'As mais, cette fois, Nord-Sud bénéficient de la levée immédiate du Roi. Il est fréquent qu'avant de rendre la main, Sud soit capable de défausser l'un de ses Piques sur une autre couleur, n'abandonnant finalement qu'un seul Pique. Si Ouest entame de la Dame, les deux levées de Pique de la défense sont immédiatement disponibles...

On entame donc de l'As avec As-Roi-x, du Roi avec Roi-Dame... et du 10 avec 10-9-x. On "inverse" l'entame de l'As avec As et Roi quand on possède As-Roi secs.

Entame d'une petite carte

L'entame dans les couleurs sans séquence d'honneurs obéit aux règles du pair-impair. Ce qui veut dire qu'on privilégie la notion de compte de la couleur à celle de la possession d'honneur(s). Rappelons les règles de l'entame en pair-impair :

- › Avec un nombre impair de cartes, on entame de la plus petite :
 - R7543 : le 3.
 - 1087 : le 7, etc.

› Avec un nombre pair de cartes, on entame la plus forte d'un doubleton, bien sûr : le 8 de 84. Avec quatre cartes, on entame de la deuxième meilleure dans une couleur sans honneur, de la troisième meilleure dans une couleur comportant au moins un honneur :

- D652 : le 5.
- R1043, le 4.
- Mais 9763 : le 7.
- 6543, le 5.

Cette façon de procéder tente de concilier les informations de compte avec celles de possession d'honneurs.

Enfin, avec six cartes, on entame de la cinquième avec un honneur et de la troisième sans honneur :

- R87652 : le 5.
- 987542 : le 7.

Remarque : l'entame dans la couleur du partenaire

Que le contrat final se joue à Sans-Atout ou à la couleur, les règles de l'entame dans la couleur annoncée par le partenaire sont les mêmes. Et ce sont celles qu'on adopte en général contre un contrat à l'atout. Une exception : si le partenaire a ouvert de 1♣ et que le contrat final se joue à Sans-Atout, on admet d'entamer en quatrième meilleure et non pas en pair-impair.

La transmission d'information

Outil de communication, la signalisation est également soumise aux contraintes de la transmission d'informations entre deux pôles, l'un émetteur, l'autre récepteur. Pour que la signalisation soit efficace, il faut respecter les grands principes de cet échange : il faut que le message émis soit clair et que la réception en soit rendue facile par une absence de brouillage. En termes de bridge, ceci se traduit de la façon suivante :

- Au niveau de l'émetteur, il ne doit pas y avoir de doute sur le sens du signal transmis. La bibliothèque de signaux, nous allons le voir, est assez limitée. L'émetteur choisit l'un d'entre eux, à l'exclusion des autres, et le transmet de la façon la plus claire possible.
- Au niveau du récepteur, il faut éviter les brouillages, les bruits extérieurs. Il faut donc repérer le signal, ce qui signifie en pratique qu'il faut être attentif à l'ordre dans lequel le partenaire joue ses cartes, en particulier les petites. Il faut ensuite savoir de quel tiroir de la bibliothèque de signaux le partenaire a sorti celui qu'il a utilisé et quel sens il faut lui accorder.

La signalisation n'est malgré tout qu'une partie du jeu de la défense. Le défenseur a toujours les mêmes priorités, découlant de la nécessité dans laquelle il se trouve de tenter de battre le contrat adverse. Il lui faut toujours répondre aux mêmes questions :

- De combien de levées disposé-je ?
- Quelles sont les couleurs où j'ai la chance de trouver les levées qui me manquent ?
- Finalement, comment dois-je jouer ?

Pour répondre à ces questions, il faut en poser d'autres :

- Quelle est la distribution du déclarant ?
- Quelle est sa force, quel est l'emplacement de ses honneurs ?

Ces deux problèmes précis sont renseignés par de nombreux éléments : enchères, façon de jouer du déclarant... et aussi signalisation. Les principaux **renseignements** qu'il va falloir fournir au partenaire auront donc trait au nombre de cartes qu'on détient dans une couleur et à la possession d'un ou de plusieurs honneurs dans telle autre. Ces renseignements participent à la reconstitution des mains cachées que nous évoquions il y a quelques instants. Le joueur qui les transmet est alors dans une position d'**informateur**. À d'autres moments, le défenseur peut se trouver dans une situation différente. Il peut être le seul à connaître le flanc meurtrier et doit alors "**ordonner**" (ou au moins suggérer fortement) à son vis-à-vis de jouer telle ou telle couleur.

De plus, il est toujours possible d'envisager les choses selon deux points de vue : le renseignement (ou l'ordre) peut porter sur la couleur qui est en train d'être jouée (signal direct) ou sur une autre couleur (signal indirect). Pour que l'échange d'informations soit efficace, il faut que chacun des deux défenseurs, au même moment, sache quel outil est utilisé. L'un pour coder le bon message, l'autre pour bien décoder le message.

Bien sûr, il est toujours possible de prétendre que la situation parle d'elle-même et que le bon sens permet de savoir dans quel cas l'on se trouve. L'expérience a malgré tout montré que la seule manière efficace de procéder consiste à bâtir – avec son partenaire ou tout autre groupe plus large de joueurs – un catalogue des situations les plus courantes, en associant à chaque situation l'usage d'un signal déterminé.

Nous nous livrerons à ce travail ensemble à partir du deuxième chapitre de ce cahier. Pour l'instant, il nous revient de recenser les outils disponibles et de donner quelques indications sur leur fonctionnement.

LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE

Après avoir créé avec le succès qu'on connaît les manuels d'initiation *Le Bridge Français* et *Bridgez*, la Fédération française de bridge a imaginé la collection des *Cahiers de l'Université du Bridge*.

Celle-ci a pour objet le programme de perfectionnement, tant à l'enchère qu'au jeu de la carte : sous la plume des meilleurs pédagogues français, elle deviendra vite un outil indispensable tant pour les enseignants que les joueurs souhaitant progresser.

LA SIGNALISATION

La signalisation, c'est la langue que partagent les joueurs de flanc, celle qui leur permet d'échanger les informations nécessaires à l'élaboration de la bonne défense.

Définir les signaux importants (**pair-impair**, **appel-refus**, **préférence**), savoir les utiliser, les comprendre et les reconnaître au moment opportun, voici ce qui vous est proposé dans ce premier Cahier de l'Université du Bridge.

Selon que vous jouiez à l'atout ou à Sans-Atout, selon que vous attaquiez une couleur, que vous la rejouiez ou que vous défaussiez, vous allez découvrir un véritable arsenal d'outils défensifs aussi efficaces que faciles à appréhender. À la fin de votre lecture, vous serez devenu un meilleur défenseur, évidemment. Mais, fort probablement, vous serez également persuadé qu'il faut faire lire ce livre d'urgence à votre partenaire, pour que tous les deux puissiez en profiter pleinement.

À la fin de chacun des six chapitres, vous sont proposées huit donnes d'application, que vous pouvez jouer grâce aux jeux fléchés qui accompagnent cet ouvrage.

le
Bridgeur

L'AUTEUR

Philippe Cronier a été vingt ans le directeur pédagogique de l'Université du bridge. Champion d'Europe par équipes et champion du monde seniors, il est aujourd'hui en charge de la direction technique nationale de la FFB. Il est également le directeur des éditions du Bridgeur.



ISBN : 978-2-37240-007-7

COLLECTION LES CAHIERS DE L'UNIVERSITÉ DU BRIDGE.
ISSN EN COURS.