



LA SIGNALISATION : PRINCIPES GENERAUX

Au cours du jeu de la carte, il existe des moyens, tout à fait licites, de **donner une information à votre partenaire**. Si vous souhaitez, par exemple, lui suggérer de jouer Cœur, l'échange verbal n'est pas autorisé (« tu me fends le Cœur ! »), pas plus que le geste (martèlement de la poitrine), ni même un regard appuyé en direction du symbole « Cœur » dessiné sur le tapis... **le seul support de l'information que vous voulez transmettre ne peut être que les cartes que vous jouez.**

La signalisation est l'ensemble des conventions de jeu de la carte **en flanc** concernant **l'entame, l'attaque d'une nouvelle couleur, les cartes fournies** dans la couleur jouée, ainsi que **la défausse**. Il n'existe que peu de moyens pour effectuer la signalisation. Ils sont essentiellement au nombre de 2 :

- **La hauteur de la carte jouée** : un honneur ou une carte quelconque, qui sera plus ou moins petite (2, 3 ou 4), ou grosse (8 ou 9), voire intermédiaire (5 ; 6 ou 7, parfois moins lisible).
- **L'ordre dans lequel les cartes sont jouées** : cet ordre peut être **ascendant** (la première carte jouée est plus petite que la suivante) ou bien **descendant**.

Malgré ces moyens limités, la signalisation permet de transmettre les informations, de nature très différente suivant les situations, qui sont souvent indispensables à une bonne défense. Les signaux pourront donner une indication de parité, d'appel direct, ou de préférence, mais vous devez retenir qu'une carte jouée ne peut véhiculer qu'un seul et unique message. Une signalisation parfaite est donc quelque chose de **complexe**, et les joueurs peu expérimentés pourront parfois **se méprendre sur la signification de telle ou telle carte jouée** par le partenaire. Ils doivent cependant, le plus tôt possible, apprendre à émettre et reconnaître certains signaux :

- 1) **La parité** : indique la détention d'un nombre pair ou impair de cartes dans une couleur. L'expression de la parité peut permettre au partenaire de **connaître la répartition** de cette couleur. Le moyen utilisé pour exprimer la parité est l'ordre dans lequel les cartes sont jouées :
 - **ascendant** : pour montrer un **nombre impair de cartes** dans la couleur jouée.
 - **descendant** : pour montrer un **nombre pair de cartes** dans la couleur jouée.

Les situations dans lesquelles il est opportun de marquer sa parité sont développées dans une prochaine note (à l'entame, en cours de jeu).

Bridge et Détente



- 2) **L'appel direct** : informe le partenaire de la présence d'honneurs dans la couleur jouée. Il est effectué en fournissant une carte haute (à partir du 7) dans une couleur attaquée par le partenaire (il n'est pas licite d'attirer son attention en claquant bruyamment la carte sur la table !!!)

 - 3) **L'appel de préférence** : utilise la carte jouée, non pas pour informer sur la parité dans la couleur, ni pour montrer un intérêt pour ladite couleur, mais pour donner une indication sur **une ou plusieurs cartes-clés détenues dans une autre couleur, que l'on aimerait voir attaquée par le partenaire**. L'appel de préférence est le signal le plus complexe à décrypter. Vous en aurez une première approche si vous avez décidé d'adopter les défausses Levinthal, quand le déclarant joue un contrat à Sans-Atout.
-