

Stage

Bridge

Comment bien gérer sa signalisation

Travail du jeu en défense



Mini-stage niveau 2



Emma Combescure
Enseignante agréée FFB
06 60 90 24 24
emma@lyonbridge.com
site www.assobridge.com

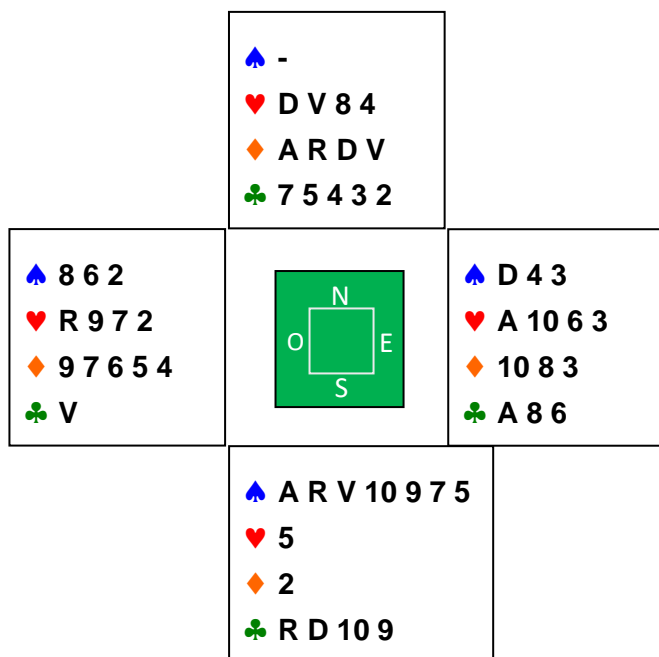
6 décembre 2022

**Bridge Club
de Briançon**



Voici quelques situations de signalisation en défense :

1) Appel ou refus ?

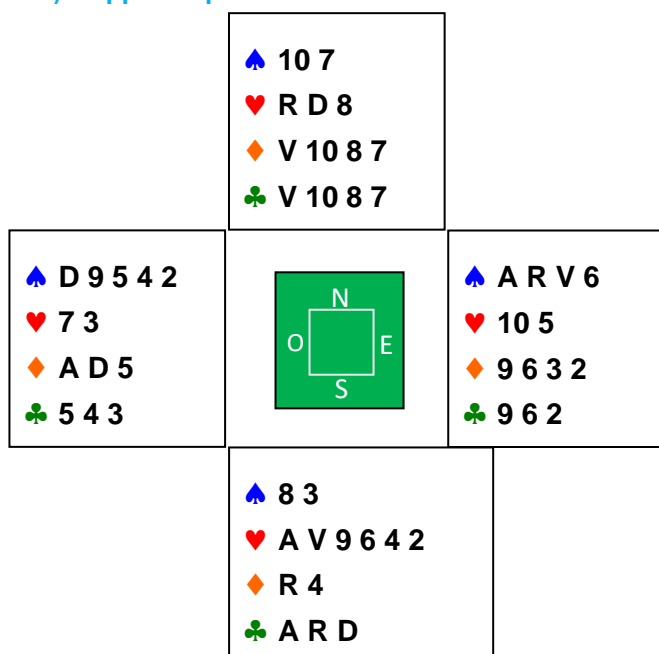


Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♦	-	3 ♦	-
4 ♠	fin		

Ouest entame du Valet de Trèfle, pour le 2 du mort, l'As en Est et la Dame de Sud (bien joué !). Est joue son As de Cœur, quelle carte doit mettre Ouest ?

Solution : Ouest doit refuser les Cœurs en mettant son 2 de Cœur et espérer qu'Est revienne Trèfle pour sa Coupe.
A retenir : Le jeu d'un As (ici l'As de Cœur) quand des défausses apparentes sont menaçantes est une demande d'Appel ou de Refus.

2) Appel de préférence



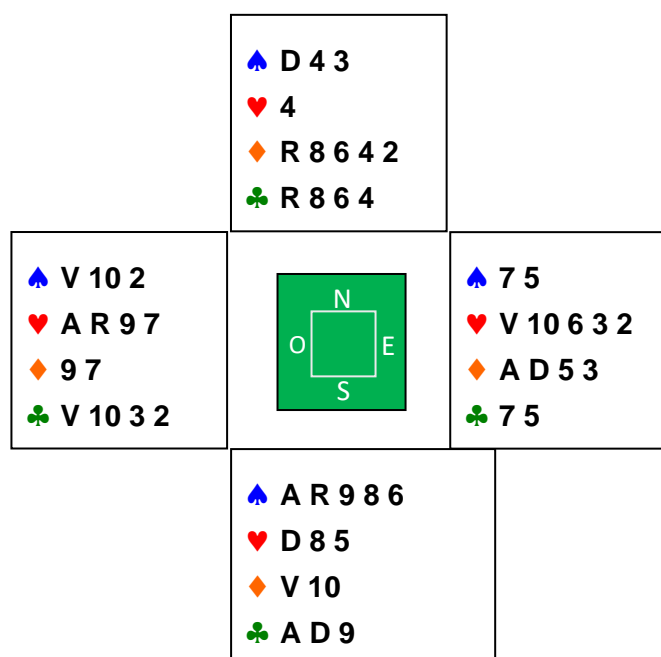
Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	-	2 ♥	-
4 ♥	fin		

Ouest entame du 2 de Pique pour le Roi d'Est. Est joue l'As de Pique, quelle carte doit fournir Ouest ?

Solution : Ouest doit mettre le 9 de Pique, c'est un appel de préférence pour les Carreaux.
A retenir : Après avoir donné le compte de sa couleur en pair-impair, il faut penser à donner des indications préférentielles au 2^e tour de la couleur.

Voici quelques situations de signalisation en défense (suite) :

3) Appel de préférence



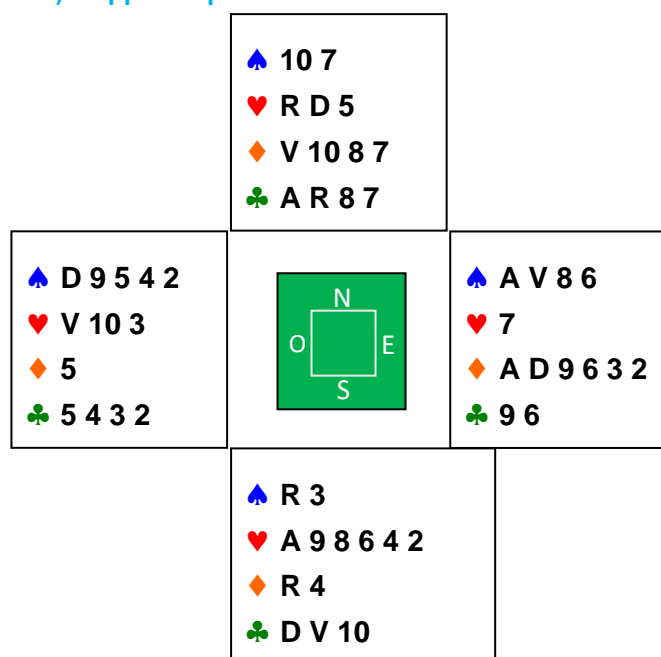
Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	-	2SA*	-
4 ♠	fin		

Ouest entame de l'As de Cœur, quelle carte doit mettre Est ?

Solution : Est doit mettre le 10 de Cœur pour demander un retour Carreau.

A retenir : Sur l'entame d'un As, quand il y a un singleton au mort, le partenaire doit faire un appel de préférence (une grosse carte appelle dans la plus chère des couleurs restantes – jamais un appel atout).

4) Appel de préférence



Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	-	2 ♣	2 ♦
2 ♥	-	4 ♥	

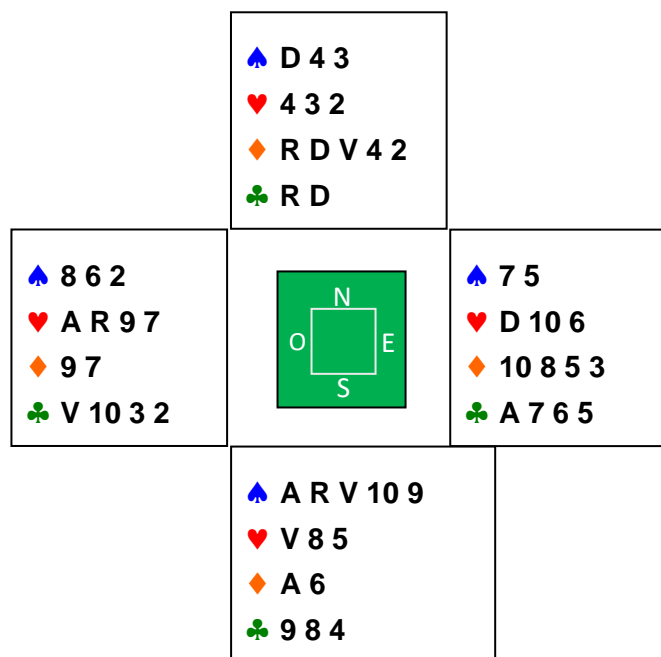
Ouest entame du 5 de Carreau pour l'As d'Est. Quelle carte doit rejouer Est ?

Solution : Est doit rejouer le 9 de Carreau, c'est un appel de préférence pour les Piques.

A retenir : La carte renvoyée pour la coupe du partenaire est un appel de préférence.

Voici quelques situations de signalisation en défense (suite) :

5) Entame d'un As et 3 cartes au mort



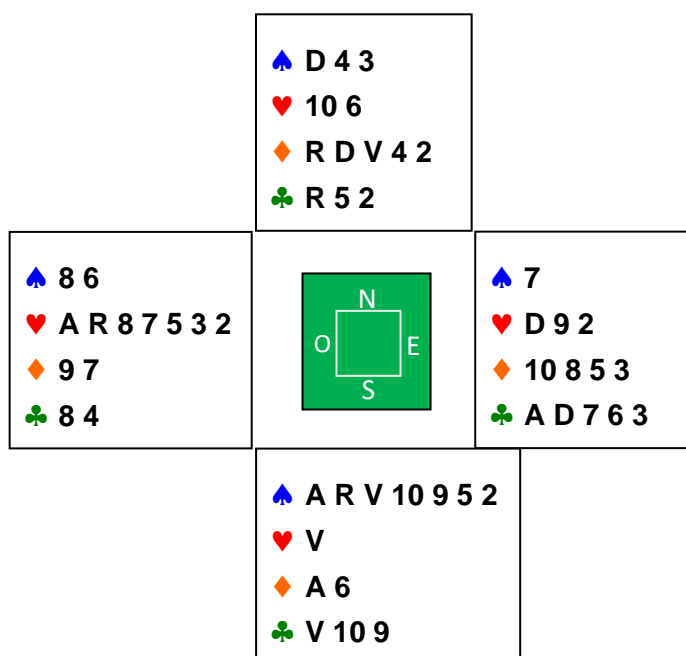
Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	-	2 ♦	-
2 ♠	-	4 ♠	fin

Ouest entame de l'As de Cœur, quelle carte doit mettre Est ?

Solution : Est doit mettre le 10 de Cœur pour demander à Ouest de jouer le Roi de Cœur et Cœur.

A retenir : Sur l'entame d'un As, quand il y a 3 petites cartes au mort, le partenaire doit faire un appel quand il possède la Dame ou un doubleton.

6) Entame d'un As et 2 cartes au mort



Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	3 ♥	4 ♠	5 ♥
5 ♠	fin		

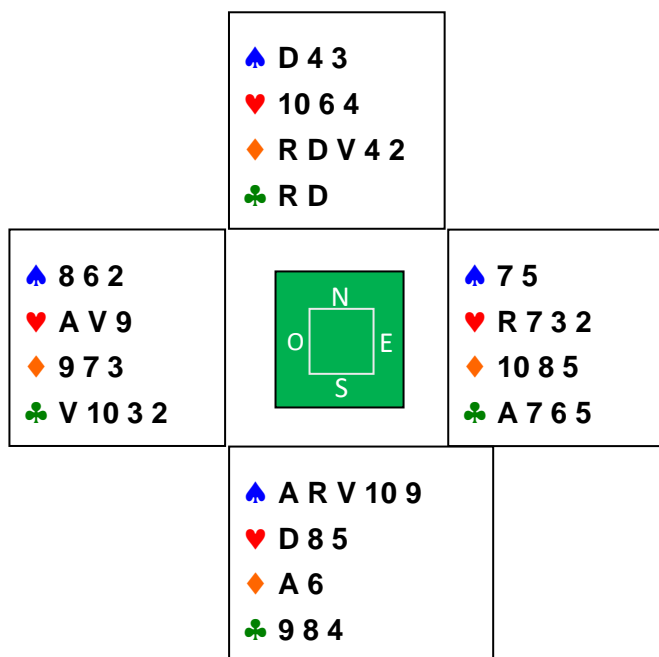
Ouest entame de l'As de Cœur, quelle carte doit mettre Est ?

Solution : Est doit mettre le 2 de Cœur c'est le compte de la couleur. Ouest ne rejoue pas Cœur et tente sa chance à Trèfle pour une de chute.

A retenir : Sur l'entame d'un As, quand il y a 2 cartes au mort, le partenaire doit fournir en pair-impair.

Voici quelques situations de signalisation en défense (suite) :

7) Petit prometteur



Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	-	2 ♦	-
2 ♠	-	4 ♠	fin

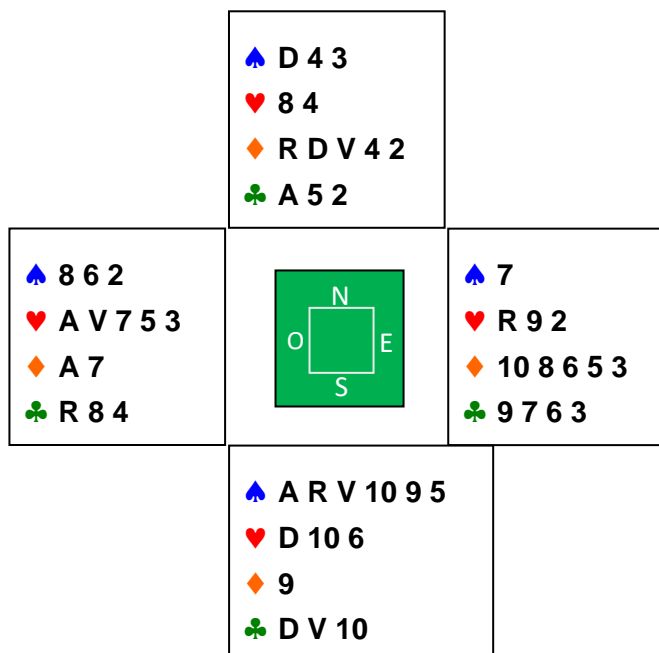
Ouest entame du Valet de Trèfle, pour la Dame du mort et l'As de Trèfle en Est.

Quelle carte doit rejouer Est ?

Solution : Est doit rejouer le 2 de Cœur en « petit prometteur ».

A retenir : Quand vous attaquez une nouvelle couleur, si vous rejouez une petite carte vous promettez soit l'As, soit le Roi, soit la Dame. C'est la convention « Petit Prometteur ».

8) Défausse = Appel direct ou Refus



Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	2 ♥	3 ♦	-
3 ♠	-	4 ♠	fin

Ouest entame du 2 de Pique (atout) pour 3 de Pique, le 7 de Pique et le 9 de Pique.

Le déclarant rejoue l'As de Pique, quelle carte doit défausser Est ?

Solution : Est doit mettre le 9 de Cœur c'est un appel direct de la couleur.

A retenir : La 1^{ère} défausse est un appel ou un refus de la couleur.

9) Petit Prometteur

♠ 10 7 4 2
♥ V 9 8
♦ A 5
♣ 7 6 4 2

♠ D 8 6
♥ D 4 3
♦ D V
♣ A V 10 9 3

♠ A 9 3
♥ 10 7 2
♦ R 10 9 7 2
♣ 8 5

♠ R V 5
♥ A R 6 5
♦ 8 6 4 3
♣ R D

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1SA	-	3SA	-

Est donneur

Ouest entame du 7 de Pique pour le 8 du mort pour l'As en Est.
 Quelle carte doit rejouer Est ?

Solution : Une bonne lecture de l'entame permet de constater qu'il n'est pas possible que ce soit une 4^e meilleure. Il faut donc chercher la chute ailleurs.

Vu de chez Est, il est impératif que Ouest (qui possède au maximum 6 points) ait l'As de Carreau pour avoir une chance de battre ce contrat. Le flanc s'impose donc : As de Pique et petit Carreau.

A retenir : L'attaque d'une nouvelle couleur avec une petite carte et un « petit prometteur ».

10) Lecture et compréhension du jeu

Vous êtes assis en **Est**

S	O	N	E
		1♦	1♠
X	Passe	3♣	Passe
3SA	Passe	Passe	Passe

Entame : 6 de Pique

♠ V 2
♥ 8 2
♦ A R D 10 7
♣ A D 10 5

♠ A D 10 9 8
♥ A V 3
♦ 6 3 2
♣ 8 6

Le déclarant passe le 2 du mort et vous, que fournissez-vous ?

Solution :

Pour battre ce contrat il faut faire l'As de Pique et 4 levées de Cœur. Il faut que votre partenaire possède au moins R1097 à Cœur.

Prenez de l'As de Pique et repartez du Valet de Cœur.

Fiche : les signaux usuels

Le flanc dispose de 4 signaux possibles : l'appel direct, le pair-impair, l'appel préférentiel et le « petit prometteur ».

La carte fournie par le partenaire de l'entameur **ne véhiculera qu'un seul message**. Il faut préciser dans quels cas, la carte fournie donne le compte, appelle dans la couleur ou donne une information préférentielle.

1. *L'appel direct = Appel/Refus*

Il permet d'indiquer au partenaire qu'une couleur nous plaît, on l'encourage ainsi à continuer ou rejouer dans une couleur. Plusieurs règles sont possibles, celle que l'on retiendra et qui est la plus jouée en France est :

- Une **grosse carte** est un **encouragement** à jouer la couleur.
- Une **petite carte** indique qu'elle **ne plaît pas** outre mesure.

2. *Le pair-impair.*

Il permet d'indiquer le nombre de carte détenu dans la couleur jouée ou défaussée. De nouveau, l'on utilisera la règle la plus utilisée en France :

- Avec un nombre pair de carte, l'on jouera **une « grosse » carte** de la couleur suivi **d'une carte plus petite** au second tour.
- Avec un nombre impair de carte, l'on jouera la plus petite carte de la couleur fournie.

Illustration des cartes fournies pour donner le compte :

D <u>9</u> 6 2	V 7 5 3 <u>2</u>	10 9 <u>8</u>	10 <u>9</u> 6 2	V <u>8</u> <u>7</u> 5 4 3	
<u>V</u> 4	<u>D</u> V 5	D <u>2</u>	9 <u>8</u> 7 2	D <u>10</u> <u>5</u> 2	V 10 <u>2</u>

3. *Les appels préférentiels.*

Ils permettent de localiser où se trouvent nos gros honneurs.

Une petite carte indiquera un gros honneur dans la moins chère des couleurs restantes.

Une grosse carte indiquera un gros honneur dans la plus chère des couleurs restantes.

Remarque : L'appel de préférence n'indiquera pas de gros honneur dans la couleur d'atout. Le partenaire cherchera toujours une couleur qui n'est pas l'atout pour localiser vos honneurs.

4. *Le « petit prometteur »*

Quand l'un des défenseurs change de couleur, il repart en « petit prometteur », c'est-à-dire :

Une petite carte promet l'As, ou le Roi ou la Dame

Une grosse carte = je n'ai ni l'As, ni le Roi, ni la Dame

Exemples :

V 8 3 2	on repart du 8
R 8 3 2	on repart du 2
A D 7 4	on repart du 4
D V 7 2	on repart... de la Dame car on a 2 honneurs qui se suivent
A 9 7 3	on repart du 3
9 5 4 3 2	on repart du 9
A 9 2	on repart du 2
R 2	on repart du Roi
D 2	on repart de la Dame
V 2	on repart du Valet
A 2	on repart de l'As
D 9 2	on repart du 2
V 9 2	on repart du 9
V 10 2	on repart du Valet
R V 9 2	on repart du 2
R V 10 2	on repart du Valet
9 7 2	on repart du 9