

# LA SIGNALISATION EN FLANC

Le bridge est un jeu de levées et la technique pour faire des levées est la même que l'on soit en face du mort ou en flanc. Cependant le déclarant bénéficie d'un avantage, celui de connaître les vingt-six cartes de son camp.

Pour contrebalancer l'avantage du déclarant la défense dispose d'une arme: la signalisation. Cette signalisation se traduit de trois façons différentes:

- La parité.
- Les appels et les refus directs.
- Les appels de préférence.

Il est extrêmement important de se souvenir que la signalisation n'est qu'une aide et non pas un ordre donné au partenaire. Le but de la signalisation est de compléter les renseignements que peut avoir le partenaire et il prendra la décision du flanc en fonction de:

- Son jeu.
- Les enchères.
- Le mort.
- Le plan de jeu du déclarant.
- La signalisation.

Et c'est seulement la synthèse de tous ces éléments qui va permettre de choisir un plan de jeu efficace.

## 1 LE PAIR-IMPAIR

L'indication de la parité est l'indication la plus fréquente à donner au partenaire. Cela va lui permettre de « compter » la main du déclarant. Pour indiquer son nombre de cartes, on va fournir selon un ordre:

- **Ascendant:** nombre impair de cartes.
- **Descendant:** nombre pair de cartes.

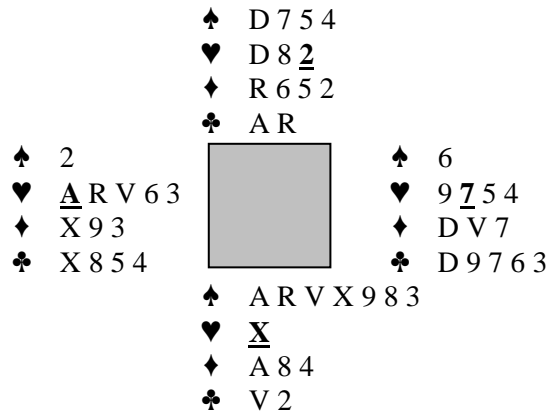
### 1.1. PAIR-IMPAIR SUR L'ENTAME

Quand le partenaire entame de l'As, indiquant au minimum As-Roi, il faut marquer le compte afin qu'il sache s'il doit tirer le Roi ou non. Cette indication de parité se fera comme suit:

- **Trois ou cinq cartes:** la plus petite.
- **Deux cartes:** la plus forte.
- **Quatre cartes:** la seconde meilleure.
- **Quatre cartes comportant au moins deux honneurs consécutifs:** la plus forte.

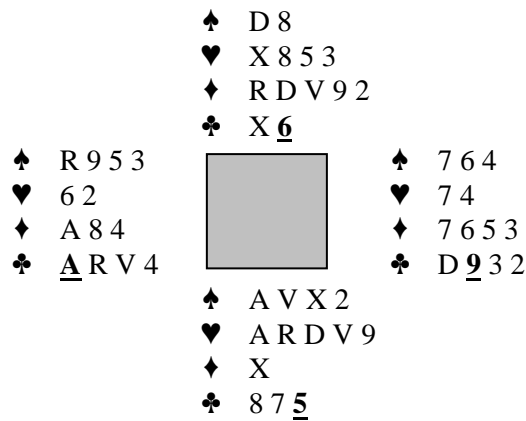
L'indication de la parité se fera dans tous les cas, sauf si le mort possède:

- **Singleton:** appel de préférence.
- **Trois petites cartes:** appel-refus direct.



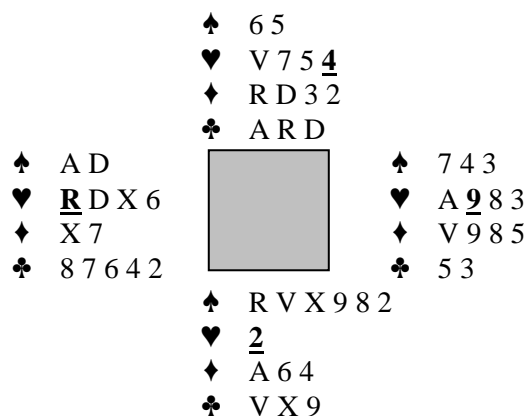
6♠ / S. Entame: ♥A.

Le problème d'Ouest est de savoir s'il peut ou non jouer le ♥R. Est doit, dans ce cas marquer la parité. Il *faut* jouer le ♥7. Le ♥5 n'est pas une carte lisible (on la jouerait avec « ♥975 »).



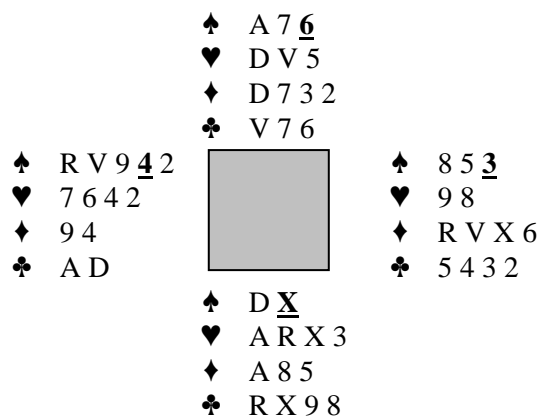
4♥ / S. Entame: ♣A.

En défense vous avez trois levées immédiates à faire (♦: 1, ♣: 2). Il faut affranchir le ♠R avant que le déclarant ne soit en mesure de les défausser sur les ♦. Est fournissant le ♣9 sur l'entame (seconde meilleure), vous savez qu'il détient une carte supérieure et que ce ne peut être que la Dame. Le ♣4 pour la ♣D à la deuxième levée, suivi d'un petit ♠ d'Est bat le contrat.



4♠ / S. Entame: ♥R.

Sur l'entame du ♥R, Est met le ♥9, signalant quatre cartes dans la couleur (Le ♥V étant au mort, Est n'a pas besoin d'appeler. Si Sud avait eu le ♥A, il aurait pris l'entame afin d'assurer une deuxième levée dans la couleur). Ouest connaît alors le singleton de Sud et doit trouver un autre retour pour battre le contrat. Un petit ♣ à la deuxième levée va permettre à Est de réaliser une coupe et de faire chuter d'une levée.



3SA / S. Entame: ♠4.

Sur l'entame du ♠4 de votre partenaire, il est inutile de fournir le ♠8. En effet, le 8 est une carte illisible pour le partenaire et ne peut servir à libérer une levée pour votre camp.

Il est beaucoup plus important de marquer une parité avec le ♠3. Quand votre partenaire reprendra la main, il saura que Sud avait deux cartes au départ, et pourra rejouer le ♠R pour écraser la ♠D devenue sèche.

## 1.2. PAIR-IMPAIR DANS LA SUITE DU COUP

L'indication de la parité est tout aussi importante dans la suite du coup. Cette parité permet aux défenseurs de pouvoir reconstituer la main du déclarant.

♠ <u>A</u> D		♠ X <u>6</u> 4 2	
♥ 9 5		♥ R 7 4 2	(R 7 2)
♦ X 9 5		♦ 3 2	(4 3 2)
♣ X 9 8 7 6 4		♣ A 3 2	
♠ 9 <u>8</u> 7 5	□	♠ R V <u>3</u>	
♥ X 8 6 3	□	♥ A D V	(A D V 4)
♦ V 8 7 6	□	♦ A R D 4	(A D V)
♣ 5	□	♣ R D V	

6SA / S. Entame: ♠8.

Les ♣ étant bloqués, pour espérer gagner 6SA, Sud a besoin de trouver:

- Le ♥R placé.
- Les ♦ 3-3, ou une faute de flanc.

L'entame est prise de l'As, et on rejoue tout de suite un petit ♥ vers le ♥V. Après la réussite de l'impasse, Sud rejoue ♣R. Il faut prendre *immédiatement* du ♣A et rejouer le ♠2. Les ♣ de Nord sont inexploitable.

Sud refait l'impasse ♥, et joue ♠R, ♣D et ♣V. Sur le troisième tour de ♣, Ouest a un problème de défausse. Un ♥ ou un ♦ ? Si Est a soigneusement marqué son compte à ♥, il n'y a pas de problème, Ouest défausse un ♥.

Si on modifie la donne, comme indiqué entre parenthèses, la parité d'Est vous indiquera qu'il faut garder quatre cartes à ♦.

♠ 7 2		♠ 8 4 3	
♥ 7 4 3		♥ 6 5	
♦ R D V 7 5		♦ A X 9	
♣ 7 6 4		♣ R D 9 8 2	
♠ X 5	□	♠ A R D V 9 6	
♥ A D X 9 8	□	♥ R V 2	
♦ 3 2	□	♦ 8 6 4	
♣ V X 5 3	□	♣ A	

4♠ / S. Entame: ♣V.

L'entame ♣ est prise de l'As de Sud qui purge les atouts en trois tours. Sur le troisième tour de ♠, il est important que Ouest défausse le ♦3. Quand Sud rejouera ♦, il pourra fournir le ♦2 et Est aura une parité lisible.