

La signalisation

Principes généraux

Je ne crois pas que les préceptes minimalistes tels que "parité et gros appel si nécessaire" soient de bons préceptes. On peut certes vous donner des exemples convaincants de la pertinence de n'importe quelle politique de signalisation mais au bridge les situations qu'on peut rencontrer sont si variées que la seule consigne pertinente est "Essaie de ne pas refiler de levée et donne au partenaire le renseignement dont il a besoin au moment où il en a besoin". Neutralité si la neutralité s'impose, parité si elle peut lui être utile, appel ou refus s'il en a besoin, préférence, ou simple signal d'attitude si c'est ce qu'il attend.

Identifier les besoins du partenaire n'est pas toujours évident, mais c'est toujours mieux qu'obéir passivement à une règle pas toujours adaptée à la donne que vous êtes en train de jouer. Mais n'oubliez quand même pas que dans certain cas, ce que votre partenaire attend de vous c'est que vous obéissiez aux règles.

Le LAVINTHAL

Au seul énoncé de son nom, beaucoup de joueurs de bon niveau se signent avec ferveur, comme s'il s'agissait d'une convention diabolique. Pourtant je les ai vus plus d'une fois se planter dans des flancs à sans-atout alors que le Lavinthal les aurait facilement tirés d'affaire. Et on a aussi écrit beaucoup de conneries sur le sujet.

Qu'on puisse appeler direct et gros en défaussant à sans-atout me paraît contre nature en dépit de la qualité des nombreux joueurs qui adhèrent à cette pratique. À la couleur, par contre, cela est le plus souvent sans importance. En quoi consiste le Lavinthal ?

1. Il s'agit d'un signal orienté vers une couleur particulière lors de la première défausse dans un flanc à sans-atout.

2. Le principe est que la couleur de la carte défaussée est exclue, ainsi, bien sûr, que la couleur sur laquelle on défausse. Et que la hauteur de la carte défaussée signale **systématiquement** la plus chère des deux couleurs restantes s'il s'agit d'une grosse carte et la moins chère des deux couleurs restantes si on défausse une petite carte. Mais attention ! Quand ce signal nous oriente vers une couleur impossible, parce que celui qui défausse n'en a plus ou parce qu'il ne peut rien y posséder d'intéressant, cela signifie que c'est la couleur défaussée qui est signalée. En Lavinthal, on peut donc appeler dans une couleur tout en la défaussant.

Exemple : trèfle demandé, on défausse un 8 de cœur, c'est un appel pique. Pour une raison quelconque le partenaire sait qu'il est impossible qu'on appelle pique. C'est donc qu'on appelle à cœur dans la couleur défaussée.

3. Il appartient au partenaire de déterminer la nature du signal donné selon le contexte. Il peut s'agir...

D'une demande impérative de switch parce que c'est dans cette couleur que nous ferons des levées

De localiser un gros honneur isolé pouvant constituer une reprise, une levée défensive, un appui ...

... Ou, (généralement quand l'adversaire déroule une longueur maîtresse), ...

D'un signal du type "Je m'occupe de cette couleur, occupe-toi en priorité de celle que je viens de défausser"

D'un signal du type "J'ai le valet 3^e dans telle couleur où l'adversaire possède AR ou AD au moins 3^e"

Ce qui peut aider le partenaire à défausser dans cette couleur s'il a la dame ou le roi et des cartes inutiles.

Les entames

Globalement les entames proposées par le standard sont satisfaisantes.

Nous jouons juste quelques aménagements mineurs

À sans-atout :

Entame du valet avec DV sans le 10 de façon à être appelé avec le 10 (ce qui est plutôt déconseillé quand on entame de la dame avec RD).

Entame du 10 prometteur avec AV10x, RV10x, A109x, R109x, D109x. Une entame sur laquelle le partenaire débloque **judicieusement** , ou donne la parité. Et note tout l'intérêt d'un retour dans la couleur.

Entame 4^e meilleure à partir de Dxxx et non de Vxxx. Parce qu'il n'est pas rare qu'il faille jouer 3 fois la couleur pour y affranchir une levée de longueur quand l'entame provient de V852.

Avec 4 petites cartes entame de la 2^eme meilleure 9652 sauf avec **V972** ou **V1072** (3^e ou 4^e meilleure).

En face de l'entame

Toujours à sans-atout :

Sur l'entame du R généralement on débloque ou on donne la parité sauf s'il y a une courte (0-1) au mort : on appelle, (petit), ou on refuse.

Quand on a fait la première levée généralement on revient dans la couleur en pair impair du résidu sauf s'il y a une courte (0-1) au mort. Dans ce cas, on revient de la plus grosse avec un résidu de 2 ou 3 cartes ou s'il faut jouer une carte forçante et petit prometteur pour demander au partenaire de débloquer en fournissant ou en continuant la couleur.