

La signalisation

La signalisation est l'élément prépondérant du jeu en flanc.

C'est elle qui permet d'élaborer un plan de défense en fonction, pour chacun des joueurs de flanc, de l'évaluation qu'il va pouvoir faire de la main de son partenaire et, par voie de conséquence, de celle du déclarant.

Il est nécessaire de bien garder à l'esprit que chaque fournir ne peut donner qu'une seule indication.

Les techniques de signalisation sont diverses. Celle qui doit primer est celle pour laquelle les deux partenaires se sentent le plus à l'aise.

Principales techniques de signalisation

En fournissant la couleur demandée

La parité stricte

Le joueur qui fournit ses cartes en montant, indique un nombre impair de cartes dans la couleur (1, 3, 5). S'il joue ses cartes en descendant, il indique un nombre pair de cartes (2,4).

La parité est utilisée en fournissant la couleur demandée, mais aussi à l'entame (hors entames particulières).

La parité doit également être utilisée pour montrer un résidu dans la couleur jouée.

Avec 4 cartes, la parité est marquée en fournissant la 2^{ème} meilleure.

L'appel-refus

Sur entame ou relance de son partenaire, le joueur de flanc peut montrer son intérêt pour la couleur jouée en fournissant une grosse carte*. Il peut de même refuser la couleur en fournissant une petite carte.

L'appel préférentiel

Chaque fois qu'il est manifeste que son partenaire ne va pas (ou ne doit pas) rejouer la couleur demandée, le joueur de flanc fait un appel préférentiel. En fournissant une petite carte il montre son intérêt pour la plus faible des couleurs restantes. Une grosse carte appelle au contraire dans la plus forte des couleurs restantes.

Cette technique vaut également sur un retour préférentiel.

* > 6 = grosse carte < 6 = petite carte 6 = ambigu

Les défausses

L'appel direct

Utilisé principalement à la couleur, il signale la présence d'un honneur dans la couleur défaussée.

Le Lévinthäl

C'est un refus de la couleur défaussée avec une préférence marquée, comme dans le cas des appels préférentiels, pour une des deux couleurs restantes en fonction de la hauteur de la carte défaussée

La première défausse italienne

La défausse d'une carte impaire constitue un appel dans la couleur défaussée.

La défausse d'une carte paire montre à la fois le désintérêt pour la couleur défaussée et un appel dans une des deux couleurs restantes en fonction de la hauteur de la carte défaussée (voir Lévinthäl).

Signalisations à l'entame ou en relance

Entame de l'As

Elle provient, en principe, d'une séquence As-Roi.

Entame du Roi

Elle provient, en principe, d'une séquence Roi-Dame, mais elle peut également provenir d'As-Roi secs.

Entame de la Dame

Elle provient, en principe, d'une séquence Dame-Valet

Entame du Valet

Elle provient, en principe, d'une séquence Valet-10

Petit prometteur

Utilisée en relance, cette signalisation montre la présence d'un honneur dans la couleur relancée.

Attention : Un appel est un simple renseignement pour le partenaire et ne constitue pas un impératif pour lui de jouer la couleur de l'appel.

Quelques messages

Les cartes fournies par les joueurs de flanc véhiculent des messages. Le principe général est que la fourniture de cartes d'une couleur dans un ordre inhabituel constitue un message adressé au partenaire.

Ainsi, l'entame du Roi, suivie de l'As, signifie chez l'entameur la possession du doubleton As - Roi dans la couleur d'entame et sa volonté de couper au troisième tour.

- Sur le Roi, son partenaire donnera sa parité.
- Sur l'As qui suivra, il fera un appel préférentiel qui devrait lui permettre de prendre la main et offrir la coupe désirée.

Cette observation est également valable à l'entame ou à l'ouverture d'une nouvelle couleur lorsque le joueur qui entame ou relance le fait dans l'ordre inverse de la pratique courante en ne présentant pas la carte la plus forte d'une tête de séquence.

Par contre, le joueur placé en troisième qui, à son tour de fournir, mettra la plus forte de deux cartes équivalentes montrera un doubleton. Son partenaire devra en tirer les conséquences sur sa façon d'exploiter ce renseignement.

En général, le joueur qui entame dans une couleur autre que celle du fit qu'il avait défini avec son partenaire signifie à celui-ci, soit une volonté de couper un retour dans la couleur d'entame, soit une sollicitation de retour dans la couleur de ce fit, couleur où il possède une fourchette. C'est l'analyse des cartes du mort et de celles de sa main qui devrait fournir au partenaire de l'entameur la solution qui s'imposera à lui lorsqu'il prendra la main.