

Pourquoi la Signalisation?

La signalisation est un ensemble de significations conventionnelles attribuées aux cartes jouées pour permettre à la défense de donner des indications sur la composition de sa main.

Le néophyte a tendance à y voir quelque "combine". Qu'il se détrompe. Il n'y a nulle tricherie.

Il n'a rien de secret ni d'illicite, c'est ce qu'on appelle un méta-langage, un codage qui vient ajouter du sens aux significations naturelles des cartes jouées. Quand vous jouez naturellement, sans aucun système, vous ne jetez pas pour autant vos cartes au hasard, vous avez une raison de jouer celle-ci plutôt que celle-là qui tient à votre expérience du jeu, à l'idée que vous vous faites de la stratégie à adopter. Alors, "naturellement", vous jouez Atout quand vous voulez Atout, vous jouez un Roi quand vous voulez commander, etc... Si vos partenaires ont le désir de jouer ensemble, ils liront les intentions que vous avez ainsi manifestées avec vos cartes. Si par exemple, vous ne rejouez pas dans la coupe du preneur, pourtant dévoilée à l'entame par l'un de vos partenaires, ils y verront une raison à élucider: absence de carte?... Force de jeu?... Ou le Petit?... Point n'est besoin de signalisation en effet pour bien jouer au tarot, dès lors que vous êtes attentifs aux cartes jouées par vos partenaires et convaincu qu'ils ont de bonnes raisons de les jouer, qu'elles sont porteuses de sens, qu'elles traduisent leurs intentions, qu'elles méritent bien votre attention...

La Signalisation

Afin de rendre le jeu de défense plus attrayant, la F.F.T. a mis au point un système de signalisation. Il permet aux défenseurs de dialoguer par le seul biais de la carte. à l'Entame (signalisation sur 1 seule Carte) **dans les couleurs :**

- une carte de l'As au 5 annonce un honneur majeur (Roi - Dame).
- une carte supérieure au 5 dénie la possession d'un honneur.

À l'Atout :

- impair : Annonce au moins 7 atouts, demande de jouer atout.
- pair : en début de partie annonce moins de 7 atouts. à la Fourniture (signalisation sur 2 Cartes)

couleur jouée par l'attaquant :

- ordre descendant : tenue 5ème dans la couleur invite à jouer atout (attention de ne pas avoir le Petit en main).
- l'excuse sur entame de l'attaquant au premier ou au deuxième tour promet la tenue.

Couleur jouée par la défense :

- ordre descendant : signalisation du doubleton, elle sous-entend l'acceptation de la continuation de la couleur pour une surcoupe. une Main forte se signale soit à l'entame par la pose d'un Roi ou d'un atout impair, soit à la prise de main par la désobéissance dans ce cas, elle impose sa ligne de jeu, à laquelle les partenaires se doivent de collaborer. Excuse au premier tour d'atout : demande arrêt de l'atout