

LA SIGNALISATION EN FOURNISSANT

Signalisation en Fournissant quand le Partenaire est en main

⇒ **Le Partenaire joue un As en situation d'urgence :**
Signalisation APPEL REFUS

Ex: le Partenaire encaisse l'A♦ en situation d'urgence, je l'appelle avec le 9♦ pour montrer que j'ai le Roi, je le décourage avec le 2♦ si je n'ai rien dans la couleur.

⇒ **Si le compte de la couleur jouée n'est pas encore connue :** Signalisation PAIR IMPAIR .

C'est le renseignement le plus utile au partenaire, savoir combien vous avez de cartes dans la couleur

⇒ **Si le compte de la couleur ou la composition de la couleur est connue :** Signalisation PREFERENTIELLE

Ex : Entame R♠ à Sans Atout. l'As est au mort, vous débloquez le V♠ SUD laisse passer.

Le Partenaire a donc R D 10 x x et la composition de la couleur est connue. Quand il rejoue la D♠, il indique une préférence pour la plus chère des couleurs restantes.

♠ A x
N
W E
S
 ♠ R D 10 X X ♠ V 6 5
 ♥ A xx ♠ xxx

⇒ **Signalisation quand c'est le Déclarant qui joue**

Signalisation en PAIR IMPAIR dans la majorité des cas

Le Pair impair est obligatoire quand le Mort ou la main cachée possède une longue affranchissable sans rentrée extérieure. Ex : Au Mort, pas de rentrée . SUD, à Sans Atout, joue Carreau : fournissez le 8 puis le 6. Le Partenaire, connaissant 3 Carreaux en SUD, prendra au 3ème tour de la couleur et le Déclarant ne fera que deux plis à Carreau.

♦ R D V X X
N
W E
S
 ♦ 8 6 ♦ A 9 2
 ♦ XXX

PRINCIPES DE BASE DE LA SIGNALISATION

Bien clarifier les 4 situations :

A l'Entame
En Fournissant
En Rejouant
En Défaussant

SIGNALISATION EN ATTAQUANT UNE NOUVELLE COULEUR

A Sans Atout

⇒ l'attaque d'une petite carte dans nouvelle couleur autre que la couleur d'entame indique un intérêt dans cette couleur ; l'attaque d'une grosse carte dénie un intérêt C'est la **convention « PETIT PROMETTEUR »**

A la Couleur, pas de « PETIT PROMETTEUR »

⇒ l'attaque dans une nouvelle couleur se fait en Pair impair, le renseignement sur le nombre de cartes dans la couleur prime.

LE PAIR IMPAIR

⇒ **Priorité à l'entame en tête de séquence**

ARxx RDXX DVxx VX...

Deux Honneurs en séquence suffisent à la couleur

⇒ **Ne jamais sacrifier une carte qui peut « jouer » (Honneur) pour indiquer la Parité**

R V 6 2 A X 8 4

⇒ **2 situations : l'entame et en cours de jeu**

1. En cours de jeu

Nombre IMPAIR de cartes = la plus petite

R 8 5 9 8 6 8 5 4 3 2

Nombre PAIR de cartes = la plus grosse

avec 2 cartes 8 2

la 2ème meilleure avec 4 cartes

9 8 7 4 10 6 4 2

2. A l'entame

Une petite différence : Avec 4 cartes par un Honneur= entame de la 3ème meilleure

R 7 4 2 D 8 4 2



LA SIGNALISATION

- La signalisation **SIGNALE**, donne un **RENSEIGNEMENT** au Partenaire, jamais un **ORDRE**. Il n'y a signalisation que s'il y a choix de la carte. La signalisation ne remplace pas le travail du défenseur compter, compter, compter.
- La règle de base de la signalisation est : **UNE SEULE CARTE UN SEUL MESSAGE**
- Aucune signal ne mérite que l'on FASSE CADEAU d'un pli pour l'effectuer.

Le Signal habituel est le PAIR IMPAIR

- L'Appel et le Refus s'utilisent pour aider le Partenaire lorsqu'il est face à un choix.
- Les Appels Préférentiels s'utilisent dans des cas précis quand la composition de la couleur est déjà connue ou indifférente.

3 grands types de signaux

- **APPEL REFUS : Appel direct** . Une GROSSE carte dit au Partenaire que la couleur nous plait, une PETITE carte, qu'elle ne plait pas.
- **PAIR IMPAIR Parité** informe le Partenaire sur le nombre de cartes dans la couleur. Fournir en montant indique un nombre impair de cartes, fournir en descendant indique un nombre pair de cartes. Avec 2 cartes : la plus grosse, puis la plus petite : le 9 et le 2. Avec 4 cartes, la deuxième en partant du haut, puis, une plus petite. : avec 9 7 5 4, le 7 puis le 4. Contrairement à l'entame, on ne distingue pas en fournissant, les cas des 4 cartes avec ou sans Honneur.
- **PREFERENCE** donne un renseignement au Partenaire sur l'emplacement de nos Honneurs dans une autre couleur . Une GROSSE carte indique un intérêt pour la plus chère des couleurs restantes et une petite carte, un intérêt pour la moins chère de couleurs restantes.