



Signalisation sur l'entame à l'atout

La signalisation du joueur n°3 , sur l'entame à l'atout. (Est sera souvent le partenaire de l'entameur dans les exemples qui suivent)

En général, la carte à mettre sera forcée : la plus grosse. Si l'entameur ou le mort est maître, vous aurez l'occasion de fournir des informations à votre partenaire.

Le principe de signalisation sera fonction de la carte entamée (petit ou honneur) et des cartes du mort.

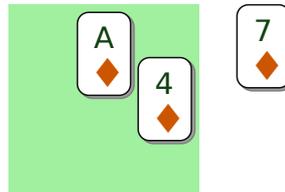
1 - Sur l'entame d'une petite carte (et si le mort est maître) pair impair

2 - Sur l'entame d'un honneur la signalisation sera fonction de l'honneur et du mort

Exemple :

Vous êtes en Sud dans ce contrat de 4 ♠ joué par Ouest. Votre partenaire entame de l'As de ♦. Quelle carte choisissez vous ?

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	2 ♣
Passe	2 ♠	Passe	4 ♠
Passe	Passe	Passe	



OCM 2106

Le 2 : pair impair sur l'entame de l'as, quand le mort ne compte que deux cartes : vous montrerez votre préférence au tour suivant.

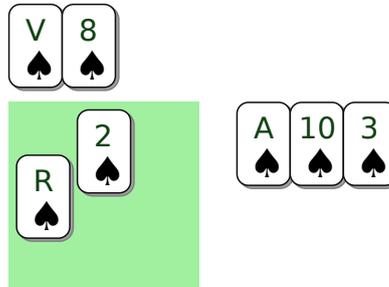


Signalisation sur l'entame à l'atout

Sur l'entame d'un honneur, la règle générale est le pair-impair avec les exceptions suivantes sur l'entame de l'as ou du roi.

- avec trois petites cartes au mort : appel ou refus En fournissant une petite carte, vous refusez la couleur, avec une "grosse" (à partir du 6) vous l'acceptez.
- avec un singleton au mort : appel de préférence
- avec un doubleton au mort, pair impair au premier tour, appel de préférence au deuxième tour

S	O	N	E
1 ♥	Passe	4 ♥	Passe
Passe	Passe		



OCM 2474

Le 10 qui appelle. L'entame du roi promet la dame. Incitez votre partenaire à rejouer en fournissant le 10 qui "appelle"



Signalisation sur l'entame à l'atout

L'appel de préférence,

Il consiste à indiquer à son partenaire la couleur dans laquelle il doit rejouer.

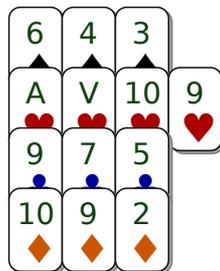
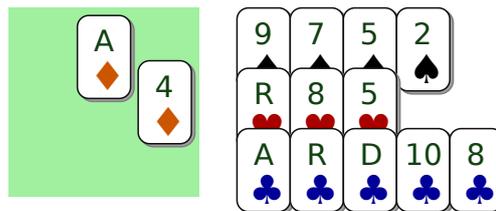
- Fournir une petite carte demande la moins chère des couleurs restantes.
- Fournir une grosse carte demande la plus chère des couleurs restantes.

Exemple :

Dans un contrat à l'atout ♠, sur une entame de l'As ♦, le mort est singleton ♦ (4 ♦)

- fournir une petite carte montre un intérêt pour les ♣
- fournir une grosse carte un intérêt pour les ♥

S	O	N	E
	1 ♠	Passe	2 ♣
Passe	2 ♠	Passe	4 ♠
Passe	Passe	Passe	



[QCM 3839](#)

Le 10 : Avec un singleton au mort, montrez votre intérêt pour les coeurs. Fournissez la plus forte carte pour appeler la plus chère des couleurs restantes.