



Signalisation sur l'entame dans un contrat à l'atout

La signalisation du joueur n°3 , sur l'entame à l'atout.

Lorsque le joueur n°3 ne peut pas rendre son camp maître, il fournira un signal. La signalisation sera différente selon que l'entameur reste maître ou non.

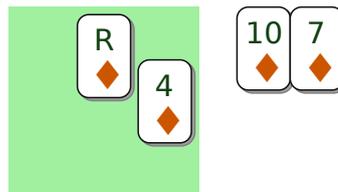
- Si l'entameur reste maître, la signalisation pourra être le pair impair, l'appel-refus, ou l'appel préférentiel selon le nombre cartes possédées par le mort.
- Si le déclarant est maître, le signal sera en général le pair-impair

Rappel : la signalisation ne doit pas conduire à abandonner une levée à l'adversaire....

Exemple

Dans ce contrat de 4 ♠ joué par Ouest, votre partenaire Nord entame du Roi de ♦. Quelle carte allez-vous fournir ?

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



Qcm Q2649

On voit le 10 au mort ; il ne faut pas gâcher le valet en voulant montrer le doubleton....La signalisation ne doit pas donner une levée ! Si le 10 n'était pas au mort, il faudrait l'imaginer chez dans la main du déclarant.

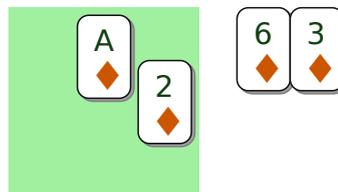


Signalisation sur l'entame dans un contrat à l'atout

La signalisation du joueur n°3 , sur l'entame à l'atout : l'entameur est maître.

- Avec au moins 4 cartes au mort, donnez son compte de cartes à l'aide du pair impair
- Avec la dame 3ème au mort : pair-impair également. Exceptionnellement si vous voulez que le partenaire poursuive malgré la présence de la Dame du mort, donnez un faux compte...
- Avec 3 petites cartes au mort : utilisez l'appel refus
- Avec deux cartes au mort : la parité à la 1ère levée suivie d'un appel de préférence si l'entameur continue.
- Avec un singleton au mort, appel de préférence pour aider le partenaire à trouver la bonne contre-attaque.
- Avec l'entame d'un as singleton, appel de préférence
- Si le singleton du déclarant est connu, appel de préférence

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



Qcm Q2646

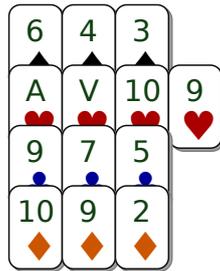
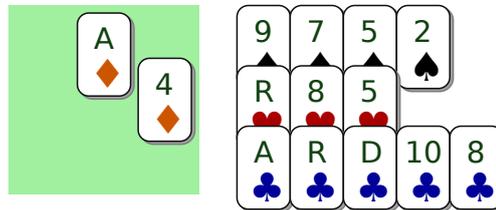
Nord a le Roi (on n'entame pas de l'as sans le Roi) ; il y a trois cartes au mort (6,3,2). Sud qui possède la Dame doit faire un appel. Le 8 donc pour donner une chance au camp de réaliser trois levées à ♦.



Signalisation sur l'entame dans un contrat à l'atout

Exemple de signalisation du joueur n°3 , sur l'entame à l'atout : l'entameur est maître.

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



OCM 3839

Le 10 ♦ Avec un singleton au mort, montrez votre intérêt pour les cœurs. Fournissez la plus forte carte pour appeler la plus chère des couleurs restantes (en dehors de l'atout).

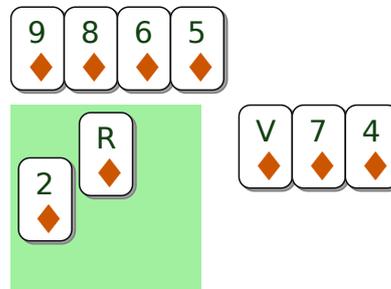


Signalisation sur l'entame dans un contrat à l'atout

La signalisation du joueur n°3 , sur l'entame à l'atout : l'adversaire remporte la 1ère levée

En général le signal sera pair-impair. La principale exception est en cas de singleton au mort ou Est utilisera une carte préférentielle.

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



[QCM 3885](#)

Le mort est maître. Signalez votre nombre impair de cartes en fournissant le 4, la plus petite.