



## Les cartes à fournir en cours de jeu à SA

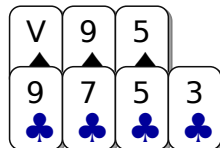
### La signalisation : à la première levée d'une nouvelle couleur jouée par le partenaire.

Sauf cas particuliers le signal le plus utilisé sera le pair impair.

Exemple

Vous êtes en défense en Sud dans ce contrat à SA. Vous avez entamé du 2 ♠..... En cours de jeu votre partenaire joue petit ♣ pris du Roi d'Est. Quelle carte fournissez-vous ?

S	O	N	E
			1 ♦
Passe	1 ♥	Passe	1SA
Passe	3SA		



#### Exercice Q4635

Le 7 ♣ en pair impair. Votre partenaire a absolument besoin de savoir si vous avez 3 ou 4 cartes dans cette couleur. En cours de jeu, en général, la carte à fournir (si vous ne pouvez pas rendre votre camp maître) donnera le signal pair-impair.



## Les cartes à fournir en cours de jeu à SA

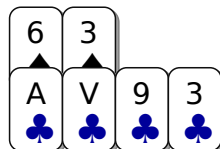
### La signalisation : à la première levée d' une nouvelle couleur jouée par le partenaire.

Un cas particulier : votre partenaire joue un As. Contrairement à la situation à l'entame de la partie il ne possède pas forcément le Roi. Il cherche à avoir des information sur votre main pour rejouer dans la bonne couleur. Dans ce cas, le signal utilisé est bien sûr l'appel- refus.

Exemple

Vous êtes en défense dans ce contrat à SA. Votre partenaire a entamé 10 ♠ , vous avez fourni la dame prise de l'as .... En cours de jeu vous reprenez la main et hésitez à rejouer ♠ ou à ♣ la seule couleur prometteuse (en dehors des ♠). Quelle carte choisissez-vous ?

S	O	N	E
			1 ♦
Passe	1SA	Passe	3SA



Exercice Q 4633 As ♣ Cette carte permettra à votre partenaire d'appeler ou de refuser la couleur. Ici il possédait Le Roi ♣ 4ème, il appellera et encaisserez 4 levées ♣ et la chute du contrat.