

Leçon n°13 : LA SIGNALISATION A SANS-ATOUT

La signalisation est l'apanage de la défense. Celle-ci, dès l'entame, s'efforcera d'échanger les informations utiles à son camp.

I. LES ENTAMES

Son choix est la première décision prise par la défense et s'opère en deux temps :

- Le choix de la couleur : c'est le fruit d'une **réflexion** liée à la séquence d'enchères et à la structure du jeu.
- Le choix de la carte : c'est une affaire de **convention**.

Certaines règles sont déjà connues : tête de séquence, 4^{ème} meilleure, pair-impair dans la couleur du partenaire. Mais des approfondissements sont nécessaires.

A. L'entame d'un honneur : la tête de séquence.

Dès la première carte (honneur ou petite carte) posée sur la table, l'entameur transmet un message à son partenaire : un honneur promet une séquence, soit une « combinaison de trois cartes équivalentes jusqu'au 10 inclus ».

ARDx(x)	RDVx(x)	DV10x(x)	V109x(x)
----------------	----------------	-----------------	-----------------

A côté de ces séquences, **complètes**, d'autres combinaisons sont aussi, par convention, considérées comme des séquences :

- Trois honneurs dont deux sont équivalents et un troisième supérieur, non collé aux deux autres :

AV10x(x)	ADVx(x)	RV10x(x)	R109x(x)
-----------------	----------------	-----------------	-----------------

Ce sont des « séquences **brisées** ».

- Deux honneurs équivalents accompagnés de la plus forte carte inférieure non équivalente : séquence « **incomplète** » ou « fausse séquence ».

RD10x(x)	ARVx(x)	DV9x(x)	V108x(x)
-----------------	----------------	----------------	-----------------

- Trois cartes équivalentes dont la plus forte est un honneur et ce à partir du 10, ce qui permet à **1098x(x)** de faire partie des séquences.

Dans toutes ces situations, à une exception près, la carte choisie à l'entame sera la plus forte des cartes équivalentes :

ARDxx As	RDVxx Roi	DV10xx Dame	V109xx Valet	1098xx 10	RD10xx Roi
AV10xx Valet	RV10xx Valet	DV9xx Dame	V108xx Valet	ADVxx Dame	ARVxx Roi

L'entame d'un honneur

- promet la carte immédiatement inférieure
- et dénie l'honneur immédiatement supérieur.

Seule exception, l'entame du Roi qui peut provenir de la combinaison **ARVx(x)**.

Dans toutes ces situations choisir d'entamer en quatrième meilleure peut livrer une levée au déclarant.

♥ 763

♥ RD1085

Contrat 3SA
Entame :
8 de Cœur ou
Roi de Cœur

♥ 942

- *Sur l'entame du 8 de Cœur, le déclarant réalise le Valet.*
- *L'entame du Roi l'oblige à fournir l'As.*

♥ AV

Un + : l'entame de la Dame avec Roi/Dame.

L'entame de la Dame provient de DV10x(x), DV9x(x) ou ADVx(x). Conventionnellement, bon nombre de joueurs choisissent la Dame, aussi, avec RDxx(x), RDxx ou RDx. En effet, avec ces combinaisons l'entame du Roi n'est pas adaptée, car promettant trois honneurs. De plus, entamer d'une petite carte fait courir le risque précédemment évoqué.

L'entame de la Dame peut donc provenir, indifféremment, de combinaisons comportant ou non le Roi. La vue du mort et de son propre jeu sera déterminante quant à la carte fournie par le joueur N°3.

B. L'entame de la « quatrième meilleure ».

Conventionnellement, dans une couleur longue dépourvue de combinaison d'honneurs, la carte choisie à l'entame est la « quatrième meilleure », c'est-à-dire la quatrième carte en partant de la plus forte.

<u>RV75</u>	<u>RV754</u>	<u>RV7542</u>	<u>V1075</u>	<u>RD105</u>
-------------	--------------	---------------	--------------	--------------

Mais, afin que le partenaire sache si la couleur a un « avenir », c'est-à-dire génère à terme une ou plusieurs levées, il est admis avec quatre petites cartes sans honneur de ne pas entamer de la « quatrième », mais de la « deuxième meilleure ».

<u>RV75</u>	<u>V754</u>	<u>7542</u>
-------------	-------------	-------------

Quand le joueur N°3 prend la main, le rang de la carte d'entame, la vue du mort, la vue de son jeu et la façon de jouer du déclarant sont autant d'éléments qui lui dicteront la conduite à tenir et l'inciteront à chercher des levées dans une autre couleur.

Avec une longue sans séquence, on entame de la « **quatrième meilleure** », mais quand elle ne comporte pas d'honneur, on choisit la « **deuxième meilleure** ».

Avec deux couleurs quatrièmes, chacune commandée par un honneur de rang différent, le choix dépendra de la séquence d'enchères et du rang de l'honneur.

♠ D973 ♥ 952 ♦ D973 ♣ 76 1♣ - 1♠ - 1SA - 3SA - 1	♠ D973 ♥ 952 ♦ D973 ♣ 76 1SA - 3SA - - - 2	♠ R973 ♥ V973 ♦ A4 ♣ 762 1SA - 3SA - - - 3	♠ V853 ♥ D1085 ♦ A4 ♣ 743 1SA - 3SA - - - 4
--	--	--	---

1/ Une des deux couleurs a été annoncée naturellement par l'adversaire. L'espoir d'y affranchir une levée de longueur n'existe plus. Il faut choisir l'autre couleur quatrième et entamer du 3 de Carreau.

2/ Le camp du déclarant ne semble pas posséder de fit majeur. En conséquence il pourrait bien être majoritaire en nombre dans les mineures. Il sera donc le plus souvent efficace d'entamer dans une majeure, ici du 3 de Pique.

3/ L'entameur possède les deux majeures quatrièmes non nommées, une commandée par le Roi, l'autre par le Valet. Tout honneur a une double fonction, faire des levées et capturer les honneurs adverses. Or, entamer sous un honneur prive celui-ci d'une partie de « son pouvoir de capture ». Autant choisir d'entamer sous celui dont le pouvoir de capture est moindre, le Valet. L'entame est le 3 de Cœur.

4/ Les principes ou les règles n'excluent pas de raisonner. La qualité des Cœurs et la présence du 10 « poussent » à entamer Cœur, du 5 précisément.

C. La règle de 11.

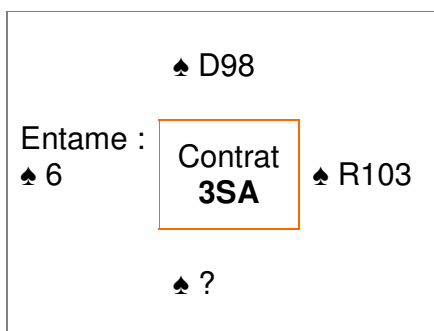
L'entame de la « quatrième meilleure » présente l'avantage de renseigner le partenaire sur la **distribution**.

Si un joueur entame du 2, son partenaire sait immédiatement qu'il ne possède que quatre cartes. Même chose sur l'entame du 4 quand le partenaire repère le 3 au mort et le 2 dans sa main. Si l'entame est le 3 et que le joueur qui l'a produite fournit ensuite le 2, sa couleur d'entame était donc cinquième.

Plus important encore et parfois déterminant : du nombre de cartes connues chez le joueur qui a entamé on peut déduire le nombre de cartes dans la main cachée.

La « quatrième meilleure » permet aussi au partenaire de savoir, grâce à la règle de 11, **combien le déclarant possède de cartes supérieures** à la carte d'entame.

Un exemple : si l'entame est le 6, le joueur N°3 soustrait ce chiffre de 11. Le résultat est 5. Cette valeur correspond au nombre de cartes supérieures détenues par les trois autres joueurs. Le joueur N°3 qui voit deux jeux (le sien et le mort) peut ainsi calculer combien le déclarant en possède et agir en conséquence.



Le déclarant fournit le 8. Est, avant de jouer, doit utiliser la règle de 11. $11 - 6 = 5$ cartes réparties entre les trois autres joueurs autour de la table. Ces cinq cartes sont visibles : trois au mort et deux dans sa main.

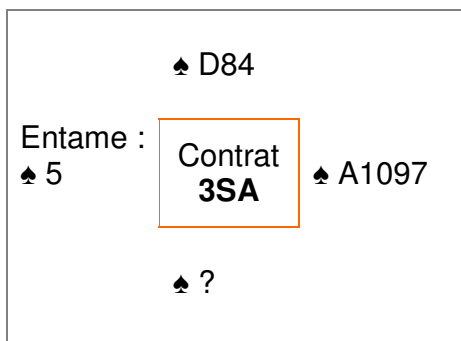
Il devra se garder de fournir le Roi, action qui permettrait à la Dame de devenir maîtresse après la chute de l'As. Le 10 suffit à remporter la levée.

La connaissance de la règle de 11 permet de fournir en toute tranquillité le 10 qui fait la levée. Le joueur qui a entamé possédait AV76(x).

Pour savoir combien de cartes supérieures à la carte d'entame possède le déclarant, on ajoute au chiffre de la carte entamée, le total de celles qui sont visibles et l'on soustrait le résultat obtenu de 11.

Dans l'exemple : le 6 + 5 cartes supérieures (3+2) visibles = 11. Le déclarant n'a donc aucune carte supérieure au 6.

Autre exemple :



Est ajoutée à 5, 2+4 cartes supérieures entre le mort et sa main. $5+2+4=11$, retranché de 11 = 0.

Sud n'a donc aucune carte supérieure au 5. Le 7 suffira à réaliser la première levée. Ouest a entamé dans RV65.

NB : le déclarant aurait dû appeler la Dame du mort en espérant l'As et le Roi dans la main de l'entameur.

Un + : l'entame dans trois cartes : « Top of nothing ».

Plutôt que d'entamer dans la couleur d'un des deux adversaires, il arrive que l'on choisisse une couleur de trois cartes. Mais entamer d'une petite carte laisserait supposer qu'il s'agit d'une « quatrième meilleure ». Pour cette raison, le joueur qui entame dans trois cartes, choisira la plus forte.

♠ 942	S	O	N	E
♥ 86	1♦	-	1♥	-
♦ R10754	2♦	-	3♣	-
♣ 764	3SA	-	-	-

Après la séquence d'enchères l'entame Carreau est exclue. Les deux autres couleurs ayant été nommées, Ouest décide d'entamer Pique. Pour ne pas tromper le partenaire sur son nombre de cartes, il ne peut entamer du 2 ou du 4. Le 9 de Pique, qui ne peut-être une « seconde meilleure » dans une couleur de quatre petites cartes, provient fatalement de trois petites cartes.

La formule utilisée par les Anglo-saxons pour désigner ce type d'entame, qui est une conséquence de l'entame de la « quatrième meilleure » est « **Top of nothing** » (littéralement : le sommet de rien).

D. L'entame dans la couleur du partenaire.

L'entameur y possède souvent un nombre de cartes réduit, et il est capital de donner la parité, c'est-à-dire d'indiquer, en fonction de l'ordre dans lequel on les fournit, le nombre de cartes détenues dans la couleur :

- Un nombre impair en fournissant les cartes dans un ordre ascendant.
- Un nombre pair en les fournissant dans un ordre descendant.

Avec un nombre impair de cartes (1, 3, ou 5), la plus petite d'abord.

Avec deux cartes, la plus grosse.

Avec quatre cartes, la seconde meilleure.

Le partenaire a enchéri à 1♠. Vous entamez en lui indiquant votre parité :

♠ V94 ♥ 952 ♦ RV107 ♣ 764 Avec trois cartes, la plus petite : 4 de Pique	♠ 94 ♥ 952 ♦ RV1073 ♣ 764 Avec deux cartes, la plus forte : 9 de Pique.	♠ 9743 ♥ 52 ♦ R1073 ♣ 764 Avec quatre cartes, la seconde : 7 de Pique	♠ R3 ♥ 542 ♦ R1073 ♣ D764 Avec deux cartes, la plus forte : Roi de Pique.
--	---	---	---

II. LA CARTE A FOURNIR SUR L'ENTAME D'UN HONNEUR

Dès la première levée, la carte fournie par le N°3 peut donner une information. C'est le cas sur l'entame d'un honneur.

A. L'entame est le Roi.

Elle peut provenir de plusieurs combinaisons possibles. Le joueur N°3, aidé par ses cartes et par la vue du mort, doit toutes les passer en revue :

RDV10(x), RDVx(x), RD10x(x), ARVx(x).

Le joueur qui a entamé du Roi se demande s'il doit ou non poursuivre dans la couleur. La décision est facile à prendre si la couleur est parfaitement liée. Mais la situation est moins confortable avec les séquences incomplètes. Faut-il pour autant arrêter de jouer la couleur ? Cela dépend des cas. Si le partenaire possède un des honneurs manquants, il faut en rejouer. L'information donnée est donc capitale. Comparons les deux diagrammes ci-dessous.

	♠ DV10 ♥ AD63 ♦ 42 ♣ DV87	<i>Ouest est certain d'affranchir quatre levées à Carreau. Il n'a besoin d'aucun complément.</i>
♠ A3 ♥ 1084 ♦ RDV107 ♣ 953	Contrat 3SA Entame : Roi de Carreau	<i>Il peut rejouer sans crainte la couleur quelle que soit la carte fournie par Est.</i>
	♠ DV10 ♥ AD63 ♦ 42 ♣ DV87	<i>La situation est différente. Ouest a besoin de savoir qui possède le Valet.</i>
♠ A3 ♥ 1084 ♦ RD1076 ♣ 953	Contrat 3SA Entame : Roi de Carreau	<i>Sud ? Rejouer Carreau lui « donne » une levée et la couleur n'est pas affranchie. Est ? Celui-ci rendrait service à son partenaire en le lui faisant savoir ! Le meilleur moyen est de le fournir sur le Roi.</i>

L'exemple suivant présente la même difficulté.

	♠ DV10 ♥ AD63 ♦ 42 ♣ DV87	
♠ A3 ♥ 1084 ♦ ARV87 ♣ 953	Contrat 3SA Entame : Roi de Carreau	<i>Le Roi reste maître et, à ce stade, Ouest a besoin de savoir où est la Dame. Si Est ne la fournit pas, c'est qu'elle est en Sud.</i>

En effet, l'attitude à adopter par le partenaire de l'entameur est la suivante : quand il possède un honneur complémentaire, il doit le fournir. Mais s'il ne l'a pas, il doit quand même fournir une carte, et pas n'importe laquelle.

♠ 73	♠ DV10	♠ A652
♥ 1084	♥ AD63	♥ 752
♦ ARV87	♦ 43	♦ 952
♣ 953	♣ DV87	♣ 1064
	Contrat 3SA Entame : Roi de Carreau	
	♠ R984	
	♥ RV9	
	♦ D106	
	♣ AR2	

Si Est ne fournit pas la Dame sur le Roi, c'est qu'il ne l'a pas !

Dans ce cas, il doit indiquer la parité de son nombre de cartes. En fournissant le 2, nul n'est besoin d'attendre le deuxième tour de la couleur pour comprendre qu'il détient un nombre impair de cartes. On peut déduire qu'il possède probablement trois cartes et que Sud détenait à l'origine la Dame troisième.

Ouest se doit alors d'espérer qu'Est prenne la main et soit en mesure de rejouer Carreau. En modifiant peu de choses, l'attitude de l'entameur sera radicalement différente.

♠ 73	♠ DV10	♠ R652
♥ 1084	♥ AD6	♥ 752
♦ ARV87	♦ 1042	♦ 953
♣ 953	♣ DV87	♣ 1064
	Contrat 3SA Entame : Roi de Carreau	
	♠ A984	
	♥ RV93	
	♦ D6	
	♣ AR2	

L'entame et la carte fournie en Est sont identiques. Ce qui change c'est que Nord possède un Carreau de plus. Sud est alors connu avec seulement deux cartes, dont la Dame puisqu'Est ne l'a pas fournie. Sud est bien obligé de la fournir quand Ouest rejoue l'As et la défense prend les cinq premières levées. Une autre attitude permettrait au déclarant de réaliser facilement neuf levées, voir douze s'il est joueur en tentant l'impasse au Roi de Pique.

Sur l'entame du Roi, le joueur N°3 doit

- **Débloquer l'honneur** complémentaire qu'il possède.
- A défaut, indiquer la **parité**.

B. L'entame est un autre honneur: l'As, la Dame ou le Valet.

1. L'entame de l'As avec ARx(x). Elle est choisie dans le but de voir le mort, et de rechercher un complément intéressant chez le partenaire. L'attitude de ce dernier sera d'encourager l'entameur par un appel, ou de le décourager par un refus. Fournir **une grosse carte** sera donc **un appel**, encourageant l'entameur à persister dans la couleur d'entame. Fournir **une petite carte, un refus**, incitant le partenaire à changer son fusil d'épaule.

♣ 876
♣ AR2 ♣ D10543

Ouest espère trouver chez son partenaire un complément. C'est le cas et celui-ci fournit le 10, la plus forte de ses petites cartes.

♥ D108
♥ AR2 ♥ V63

Cette fois Est n'est pas intéressé et fournit le 3.

Le joueur qui entame devra être très attentif à la valeur « relative » des cartes, le partenaire choisissant parmi celles qu'il possède !

♣ 10865
♣ AR2 ♣ DV43

Est, pour appeler, fournit la plus « grosse » de ses petites cartes, ici le 4. Ouest, qui verra Sud fournir le 7 réalisera que le 4 n'est pas la plus petite des cartes non visibles.

♥ D643
♥ AR2 ♥ V87

Pour refuser, c'est bien le 7 qu'il faut fournir, faute de mieux.

2. L'entame de la Dame offre moins de certitudes puisqu'elle peut aussi bien provenir d'une séquence commandée par la Dame (DV10x, DV9x) que par le Roi (RDxx, voire RDx). Le principe est le même que sur une entame de l'As : on réagit en appel/refus.

♥ 753
♥ D ♥ 84

Pour décourager le partenaire, Est refuse en jouant le 4.

♥ A53
♥ D ♥ V9752

Avec le Valet dans son jeu, il sait que le Roi est accompagné de la Dame en Ouest. Il faut encourager du 9.

♥ R53
♥ D ♥ 1084

Il est clair qu'Ouest possède DV9x. Il faut l'encourager en appelant du 10 !

♥ 1053
♥ D ♥ A976

Est encourage du 9 pour inciter Ouest à rejouer dans RDx.

Sur l'entame de l'As ou de la Dame, on doit **appeler ou refuser**.

3. L'entame est le Valet.

La situation est plus aisée puisque cette entame provient

- D'une vraie séquence : V109x(x), V108x(x)
- Ou d'une séquence brisée : AV10x(x), RV10x(x)

Il est nécessaire d'avoir à l'esprit que l'entameur peut détenir un honneur supérieur. Dans ce cas il est indispensable de penser à fournir un gros honneur en troisième position quand il n'y a rien au mort. A défaut, on indique la parité.

♠ V109	♠ D654
♥ 763	♥ R52
♦ A2	♦ V98
♣ ADV87	♣ 1064
Contrat 3SA	
Entame :	
Valet de Cœur	

Est doit s'interroger sur la teneur d'Ouest. La seule certitude est la présence de la Dame en Sud. Si Ouest possède V109xx, le déclarant est assuré de faire deux levées.

Mais si Sud possède la Dame seconde ou troisième il faut prendre du Roi et rejouer la couleur.

♠ 32	♠ V109	♠ D654
♥ AV1084	♥ 763	♥ R52
♦ 10763	♦ A2	♦ V98
♣ 93	♣ ADV87	♣ 1064
	Contrat 3SA	
	Entame :	
	Valet de Cœur	
	♠ AR87	
	♥ D9	
	♦ RD54	
	♣ R52	

Fournir le 2 permet au déclarant de gagner son contrat sans coup férir.

Fournir le Roi conduit à la chute !

Sans honneur c'est donc le compte qu'il faut donner comme le prouve l'exemple ci-dessous.

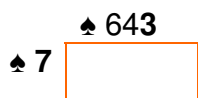
♠ 32	♠ V109	♠ D654
♥ AV1084	♥ 763	♥ 952
♦ 10763	♦ A2	♦ V98
♣ A3	♣ RDV98	♣ 1064
	Contrat 3SA	
	Entame :	
	Valet de Cœur	
	♠ AR87	
	♥ RD	
	♦ RD54	
	♣ 752	

Donner le compte en fournissant le 2 permet à Ouest d'imaginer deux cartes en Sud. Plus tard en main avec l'As de Trèfle, il pourra encaisser quatre levées à Cœur en rejouant l'As.

Sur l'entame du **Valet**, on fournit un **gros honneur**, et à défaut, on indique la **parité**.

III. LA SIGNALISATION EN COURS DE JEU

S'il faut donner une information dès la première levée, le N°3 peut faire de même dans le courant du jeu.



Dans les deux cas, Est doit jouer sa carte la plus forte : l'As à gauche et le Roi à droite.



Dans les deux cas précédents, Est est tenu de fournir sa carte la plus forte afin que le déclarant ne réalise pas de levée indue.

Dans le cas où la carte jouée ne joue aucun rôle pour remporter le pli, le N°3 peut en profiter pour donner une information utile :

- Indiquer **la parité**.
- **Appeler ou refuser**.
- Transmettre des informations en **défaussant**.
- Emettre des **appels de préférence**

A. Donner la parité.

En de nombreuses circonstances, les deux défenseurs échangent des informations cruciales en donnant le compte.

Les objectifs sont de :

- Profiter de l'affranchissement de la couleur d'entame.
- Tenter d'empêcher le déclarant d'exploiter une couleur.

1. Quand le mort reste maître.

Le N°3 jouera ses cartes en descendant s'il en possède un nombre pair et en montant si c'est un nombre impair.

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	-

♠ V109
 ♥ A1096
 ♦ DV10
 ♣ AR5

Contrat 3SA
Entame : 5 de Pique

♠ AD853
 ♥ 752
 ♦ R65
 ♣ 64

Ouest entame logiquement du 5 dans sa couleur cinquième commandée par deux gros honneurs

Le mort fait la première levée. Le déclarant joue, aussitôt, la Dame de Carreau. Ouest, en main avec le Roi, est confronté à un choix :

- *rejouer Pique pour capturer le Roi devenu sec.*
- *ou attendre que le partenaire prenne la main pour « traverser » le Roi encore second.*

La solution réside dans l'observation, lors de la première levée, du signal de parité envoyé par Est. Ce dernier ayant fourni le 2, a indiqué un nombre impair de cartes. A l'écoute des enchères, Il ne peut s'agir que de trois cartes. En effet, si Est n'avait qu'une seule carte à Pique, le déclarant en détiendrait quatre... et aurait annoncé 1♠ sur 1♥. On peut en déduire que Sud n'avait que deux cartes à l'origine, dont le Roi, devenu sec. Grâce à ce renseignement de parité, Ouest, dès qu'il a la main joue son As et, après avoir vu Sud fournir le Roi, encaisse le restant des levées dans la couleur.

♠ AD853	♠ V109	♠ 972	<i>En fournissant le 2 en pair-impair, Est a donné un renseignement capital.</i>
♥ 752	♥ A1096	♥ 843	
♦ R65	♦ DV10	♦ 432	
♣ 64	♣ AR5	♣ DV98	
	Contrat 3SA Entame : 5 de Pique		
	♠ R6		
	♥ RDV		
	♦ A987		
	♣ 10732		

Lorsque la première levée est remportée par le mort, le N°3 doit indiquer la **parité**.

2. Le N°3 rejoue de la couleur d'entame.

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1SA	-	3SA	-

♠ A6432	♠ 109
♥ 975	♥ RDV10
♦ 76	♦ 543
♣ 842	♣ ADV7

Contrat 3SA Entame : 3 de Pique
--

Sur l'entame du 3 de Pique, le mort fournit le 9, Est le Roi et Sud, le 7.

Au deuxième tour de la couleur Est continue du 8 pour la Dame de Sud.

Que doit faire Ouest ?

Une fois encore, la lecture de la carte fournie par le partenaire, ainsi que l'analyse des enchères, donnent la réponse.

Les enchères ont montré que Sud ne pouvait avoir quatre cartes à Pique. En continuant du 8, la plus grosse de ses petites cartes restantes, Est indique un nombre pair de cartes : deux dans le cas qui nous intéresse. Sud en avait donc initialement trois et détient encore le Valet, qu'il espérait masquer en jouant la Dame. De ce fait, Ouest a tout intérêt à « laisser passer ». Si son partenaire reprend la main, il lui restera un Pique à jouer pour l'As et l'encaissement des levées de longueur. Prendre de l'As au deuxième tour aurait gaspillé la seule reprise de main, et surtout, la dernière carte permettant à Est de communiquer dans la couleur.

♠ 109		
♥ RDV10		
♦ 543		
♣ ADV7		
♠ A6432	Contrat 3SA	♠ R85
♥ 975	Entame :	♥ 632
♦ 76	3 de Pique	♦ DV109
♣ 842		♣ R65
	♠ DV7	
	♥ A84	
	♦ AR82	
	♣ 1093	

Le déclarant va devoir tenter l'impasse au Roi de Trèfle.

Est, en main au Roi, rejouera Pique. En effet, son partenaire pour avoir entamé en « quatrième meilleure », possède forcément un honneur. Il faut souhaiter que c'est l'As. Avec quatre petites cartes il aurait entamé de la seconde...

En main à la première levée, le N^o3 donne le compte de ses cartes restantes, en jouant en **pair-impair du « résidu »**.

Dans l'exemple précédent, les défenseurs reproduisent ce que fait le déclarant face à une main démunie de reprises. Il s'agit tout bonnement du « coup à blanc ».

♠ A6432		♠ A6432	♠ R85
♥ 975	<i>Si le déclarant aspire à encaisser les deux levées de longueur potentielles du jeu de Nord, il devra donner un coup à blanc.</i>	♥ 975	♥
♦ 765	<i>Quand il reprendra la main, il rejoindra le mort grâce à l'As.</i>	♦ 765	♦
♣ 64		♣ 64	♣
			<i>En défense la façon de procéder doit être identique : le Roi puis un coup à blanc</i>
♠ R85			<i>De la sorte les ponts sont maintenus entre les deux défenseurs.</i>
♥			
♦			
♣			

3. Le N^o3 défausse dans la couleur d'entame.

Comme lorsqu'il rejoue dans la couleur d'entame du partenaire, le N^o3 peut indiquer son nombre de cartes restantes en défausse.

	♠ 98
	♥ RV4
	♦ 1075
	♣ AR653
	Contrat 3SA
	Entame :
	5 de Pique
♠ AV653	
♥ 73	
♦ 843	
♣ D109	

Le mort fournit le 8, Est le 10, et Sud la Dame.

Le déclarant joue Trèfle. Au deuxième tour de la couleur, Est défausse le 2 de Pique.

Grâce à cette carte fournie en pair-impair, Ouest apprend qu'il reste trois cartes (dont le 2) chez son partenaire. Le compte est facile à faire : Sud en avait deux à l'origine. Il lui en reste donc une seule.

Grâce à cette défausse, qui donne la parité des cartes restantes de son partenaire dans la couleur d'entame, Ouest peut, quand il reprend la main avec la Dame de Trèfle, encaisser l'As de Pique, sachant qu'il verra tomber le Roi devenu sec en Sud.

♠ AV653	♠ 98	♠ 10742
♥ 73	♥ RV4	♥ D1098
♦ 843	♦ 1075	♦ DV96
♣ D109	♣ AR653	♣ 4
	Contrat 3SA Entame : 5 de Pique	
	♠ RD	
	♥ A652	
	♦ AR2	
	♣ V872	

Est a les moyens de défausser une carte à Pique. Il n'a aucune raison de se séparer d'un 2 sec.

Comme il détient à ce stade trois cartes, il en avait donc quatre au départ et le déclarant deux.

A la première occasion, le **N°3** donne le compte de la couleur d'entame en **en rejouant**, comme **en défaussant**.

4. Le mort affiche une longue affranchissable.

♠ D65	♠ V43	♠ 10987
♥ DV1082	♥ 65	♥ 973
♦ R43	♦ 87	♦ D63
♣ 96	♣ RDV753	♣ A82
	Contrat 3SA Entame : Dame de Cœur	
	♠ AR2	
	♥ AR4	
	♦ AV1095	
	♣ 104	

Si le déclarant réalise bon nombre de Trèfles du mort, il gagnera son contrat. Les défenseurs le savent.

Aussi quand la couleur est jouée, Est ne met pas l'As et attend de connaître le nombre de cartes possédées par le partenaire. Il en déduira combien en possède le déclarant et fournira son As au bon moment.

Quand il voit successivement le 9 d'Ouest sous le 10 de Sud, puis le 6, il sait qu'Ouest et Sud ont chacun deux cartes. Dans ce cas, il faudra fournir l'As, très exactement au deuxième tour. Si Ouest avait eu un singleton, Est aurait fourni l'As au troisième tour.

En présence d'une longue affranchissable au mort, l'**indication de parité** est indispensable au défenseur qui contrôle la couleur.

B. Les autres signaux sont des appels.

Il en existe trois sortes :

- L'appel en fournissant.
- L'appel en défaussant.
- L'appel de préférence.

A SA, la défausse d'une **grosse carte** est un **appel** direct dans la couleur.

Il est quelquefois judicieux de renoncer à l'appel direct pour des raisons de « lisibilité » comme dans l'exemple qui suit.

Avec **AD932**, la défausse pour appeler est évidemment le 9.
Mais que défausser avec **AD432**? Le 4 est la carte adéquate. Toutefois ce 4 risquant d'être pris pour un refus, il sera préférable de jeter une petite carte d'une autre couleur, le refus de celle-ci étant un appel indirect pour une autre couleur.

De la même façon si pour appeler la défausse s'avère coûteuse, mieux vaut refuser une autre couleur comme dans l'exemple ci-dessous.

♠ D32		S	O	N	E			
♥ D32		1SA	-	3SA	-			
♦ 84								
♣ RDV109								
<table border="1"> <tr> <td>Contrat 3SA</td> </tr> <tr> <td>Entame :</td> </tr> <tr> <td>6 de Carreau</td> </tr> </table>		Contrat 3SA	Entame :	6 de Carreau	♠ ARV10			
Contrat 3SA								
Entame :								
6 de Carreau								
		♥ V964						
		♦ 1053						
		♣ 87						

Sud prend l'entame de l'As et joue Trèfle. Est indique la parité : avec deux cartes, la plus grosse d'abord, soit le 8 suivi du 7.

Sur le troisième tour de la couleur, Est doit appeler à Pique. S'il utilise le Valet ou le 10, il perd une levée. Il appelle donc Pique en refusant les Cœurs par une petite carte, le 4.

♠ D32						
♥ D32						
♦ 84						
♣ RDV109						
♠ 65		♠ ARV10				
♥ 1087		♥ V964				
♦ V9762		♦ 1053				
♣ A42		♣ 87				
	♠ 9874					
	♥ AR5					
	♦ ARD					
	♣ 653					
<table border="1"> <tr> <td>Contrat 3SA</td> </tr> <tr> <td>Entame :</td> </tr> <tr> <td>6 de Carreau</td> </tr> </table>		Contrat 3SA	Entame :	6 de Carreau		
Contrat 3SA						
Entame :						
6 de Carreau						

L'avenir étant bouché à Carreau, le déclarant cherche son bonheur à Trèfle et le partenaire refuse les Cœurs. Quelle couleur reste-t-il ? Pique.

Si Est fait un appel direct, il se prive d'une levée. En refusant une couleur, il suggère, implicitement, un intérêt dans une autre couleur.

Défausser un Pique, ou rejouer autre chose que Pique donne le contrat.

Le refus d'une couleur peut indirectement être un appel dans une autre couleur.

3. L'appel de préférence.

A la différence du pair-impair et de l'appel-refus, l'appel de préférence donne un renseignement sur une autre couleur. Dans des situations répertoriées, le jeu d'une grosse carte montre un intérêt pour la plus chère des couleurs restantes, celui d'une petite, pour la moins chère.

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1SA	-	3SA	-

♠ DV108
 ♥ 87
 ♦ ADV8
 ♣ DV10

Contrat 3SA
Entame : Roi de Cœur

♠ A52
 ♥ RD1092
 ♦ 65
 ♣ 843

Sur le Roi de Cœur, Est débloque le Valet et le déclarant laisse passer. En continuant la couleur, Ouest doit indiquer une préférence à son partenaire au cas où celui-ci reprendrait la main afin de communiquer.

La couleur jouée (Cœur) n'est pas prise en compte et la vue du mort exclut les Carreaux, Ouest ne pouvant y reprendre la main. Restent les deux couleurs noires.

♠ A52	♠ DV108	♠ 7643
♥ RD1092	♥ 87	♥ V64
♦ 65	♦ ADV8	♦ R432
♣ 843	♣ DV10	♣ 75

Contrat 3SA
Entame : Roi de Cœur

♠ R9
♥ A53
♦ 1097
♣ AR962

En rejouant une « grosse carte », ici la Dame, suivie éventuellement du 10, Ouest marque une préférence pour la plus chère des deux couleurs restantes, Pique.

En main au Roi de Carreau, Est a le choix entre les Trèfles et les Piques pour « retrouver » son partenaire à la tête de deux Cœurs affranchis. Celui-ci en ayant joué ses plus fortes cartes à Cœur, Est jouera Pique.

Jouer le 9 suivi du 10 (cartes suffisantes pour faire tomber l'As) aurait marqué un intérêt pour les Trèfles.

L'appel de préférence consiste à jouer :

- une **grosse carte** pour appeler dans la **plus chère** des couleurs restantes
- une **petite carte** pour appeler dans la **moins chère** des couleurs restantes.

Attention toutefois à ne pas voir des appels de préférence partout. Cette forme de signalisation ne s'impose que si les deux autres sont inutiles