

La Signalisation à Sans-Atout

Entame et cartes à fournir

Entame de l'As.

Elle provient de **As R x (x)**

Sur cette entame le partenaire doit.

Appeler s'il possède la Dame ou s'il est long dans cette couleur.

Refuser dans tout les autres cas.

Entame du Roi.

Elle promet **trois honneurs** et provient donc de **R D V x (x) _ R D 10 x (x) _ A R V x (x)**

Sur cette entame le partenaire doit.

Débloquer l'honneur complémentaire.

Montrer sa parité dans le cas contraire.

Cas particulier d'un singleton au mort, faire un **Appel-refus**

Entame de la Dame.

C'est en principe une tête de séquence ou provient donc de **R D x (x) _ R D 9 x (x)**

Sur cette entame le partenaire doit.

Appeler s'il a un intérêt à la continuation de cette couleur.

Refuser dans le cas contraire.

Entame du Valet ou du 10.

Elle indique une tête de séquence **As V 10 x _ R V 10 x _ V 10 9 x _ V 10 8 x**

Elle indique une tête de séquence **As 10 9 x _ D 10 9 x _ 10 9 8 x _ 10 9 x**

Sur cette entame le partenaire doit.

Débloquer un honneur court.

Montrer sa parité dans le cas contraire.

Entame d'une petite carte.

Condition la couleur comporte un honneur (10 compris) **R 10 6 4 (x) _ D 8 7 3 (x)**

la quatrième meilleure.

Une couleur sans honneur **8 7 6 4 2 _ 9 7 4 2 _ 9 7 4**

Une petite carte, mais il faut éviter la confusion avec la quatrième.

Dans un honneur troisième **D 8 2 _ 10 7 3**

La plus petite, présence d'un honneur au détriment du compte.

Le plus souvent une carte forcée.

Montrer le compte dans le cas contraire.

Cartes à jouer, à rejouer et à fournir en cours de jeu

En attaquant dans une couleur déjà jouée, par le partenaire.

On doit jouer en donnant le compte des cartes restantes (**pair-impair du résidu**).

En attaquant dans une couleur jouée pour la première fois.

Tête de séquence.

Petite carte prometteur pour cette couleur.

Grosse carte pas d'intérêt pour la couleur.

En fournissant sur une attaque du partenaire.

Appeler si intéresser par la couleur.

Refuser si pas d'intérêt pour la couleur

En fournissant sur les cartes jouées par le déclarant.

Indiquer **la parité** à la première carte, attention si utile au partenaire.

A partir de la deuxième carte, **appels de préférence**.

Les Defausses

Utilisation du **refus** de la couleur jouée.

Et **appel de préférence** (suivant la hauteur de la carte jouée).
