

## 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).

---