

RETOUR SUR LA SIGNALISATION

Rappel des PRINCIPES	<ol style="list-style-type: none"> 1. La carte jouée pour signaler ne donne qu'une seule information. 2. Le principe de base est <u>la Parité</u>. (sauf raison impérative ou si l'on est certain que la parité est inutile pour le partenaire) 3. Sur entame de l'As (à la couleur) : <ul style="list-style-type: none"> - avec 3 cartes au mort → Appel-Refus. (avec D62, le 6 puis le 2) - avec 2 cartes au mort → La Parité. - avec 1 carte au mort → Appel Préférentiel.
-----------------------------	--

EXEMPLES de signalisation à La COULEUR :

- **Sur entame de l'As**, l'entameur a AR.. ou Ax ou Singleton.
 - Avec 2 cartes au mort : on donne **la Parité** (avec Vx, on met V) ,
sauf exceptions : avec Dx, on met x ; le partenaire a le plus souvent le Roi → il va s'arrêter mais il faudra attirer son attention sur l'intérêt de rejouer la couleur en mettant une carte anormale à la première occasion. Ex : si le partenaire joue atout, fournir le 9 puis le 2 doit l'alerter.
 - Avec un singleton au mort : **Si l'on ne veut rien, on met une carte la moins lisible possible.**
Toute carte « lisible » est une Préférentielle :

*Exemple 1 d'utilité de l'appel préférentiel.

S	O	N	E	D10 9 6	*8H minimum concentrés, pour mériter l'intervention. **vraisemblablement, 4 cartes à C. Entame AC. ← Le mort s'étale. Que met Est ? avec →	7	→ 10C, pour demander le retour K. (on ne demande jamais de retour atout)
1P	2C*	3P	4C**	7			
4P	-	-	-	R10 72			
				R10 72			

Les 4 jeux	D10 9 6	Tous vulnérables	Le retour 9K, suivi de AK, xK coupé, fait chuter.
	7 R10 72 R10 72		
853 ARV963 94 95	N O E S	7 10 852 AD65 8643	Si E ne veut rien de spécial, il met une carte neutre, illisible : 5K
	ARV42 D4 V83 ADV		

*Exemple 2 d'exception à la parité.

S	O	N	E	D84	*4 Cartes minimum. Entame AP. ← Le mort s'étale. Que fait Est ?	5+3+4=12 → S a singleton P (ou chicane). Donner la parité n'a aucun intérêt. Il faut mettre une préférentielle si l'on a intérêt à un retour particulier. Sinon, on donne la parité et O reviendra sans doute atout. O connaît toutes les cartes d'Est.
1C	1P	2C	3P*	D985		
4C	-	-	-	V63		
				V63		

*Exemple 3 d'exception à la parité.

S	O	N	E	RDV8	*0, 3ou 5 clés ← Le mort s'étale. Entame AP. Que met Est ? avec →	10 953	Le retour T est impératif → il faut mettre 3P, en espérant que le partenaire soit vigilant et comprenne.
		1K	-	DV94			
1C	-	3C	-	RD109			
4SA	-	5T*	-	D			
5C	-	-	-			Exception à la parité	

Les 4 jeux	RDV8 DV94 RD109 D		E doit être capable de lire l'entame qui doit être agressive : AP pour voir, en attendant un signe du partenaire qui peut avoir un As, puisque les adversaires se sont arrêtés à 5C.
A762 R8 754 10 743	N O E S	10 953 2 V83 A9652	Le RC étant bien placé, le retour dans l'As T assure la chute. Remarque : avec AV83 à K (AK à la place de AT), E doit fournir le 10P pour appeler à K.
	4 A10 7653 A62 RV8		

***Exemple 4, où la parité ne sert à rien.**

	xxx xxx V10 x ADxx		<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>2K</td><td>-</td><td>3T</td><td>-</td></tr> <tr><td>3SA</td><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>6SA</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	2K	-	3T	-	3SA	-	4SA	-	6SA	-	-	-	*24+7+7=386 → O n'a rien (1 ou 2 pt), son entame montre vraisemblablement 3 petites cartes à P.
S	O	N	E																	
2K	-	3T	-																	
3SA	-	4SA	-																	
6SA	-	-	-																	
Entame 2P*	N O E S	V876 Axx Dxxx xx	Il faut essayer de tromper l'adversaire et fournir le 6. Si les adversaires jouent vite, il faut essayer de ralentir le rythme pour rester concentré sur les défausses.																	

***Exemple 5, où la parité s'impose.**

	V10 4 R5 ADV8 RD84		<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>7SA</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	2SA	-	7SA	-	20/21+16+0=26/27 → il reste 3 ou 4H à O. Le 2T indique une entame dans 3pttes cartes.
S	O	N	E									
2SA	-	7SA	-									
D985 D10 72 54 762	N O E S	762 98643 763 10 5	E n'a aucun espoir de pli, le risque maximum est le squeeze d'O. Il faut lui donner la parité, pour lui permettre de faire les mains et défausser correctement → il faut fournir 10T, puis 5T, puis 3,7,6 K. Sur les mineures restantes (2T et 1K), les 3 P (2,7,6). Sur le premier coup de Majeure E doit défausser le 6(8) C pour indiquer qu'il ne lui reste plus que 5 cartes à C. O pourra défausser les C et garder sa DP pour faire chuter.									
	AR3 AV R10 92 AV95											

NB : Comment entamer, contre un petit chelem, lorsqu'on possède un As ?

- Si le chelem a été annoncé « à la hache »(sans faire de contrôles), il vaut mieux entamer de l'As.
- Si le chelem a été annoncé après avoir fait les contrôles, il vaut mieux entamer Neutre.

***Exemple 6 .**

	RV2 DV10 52 10 73 RV		<table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1C</td><td>-</td><td>4C</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1C	-	4C	-	Sur l'entame AK, on fournit le 2, qui indique un nombre impair de cartes.
S	O	N	E									
1C	-	4C	-									
Entame AK,RK	N O E S	AD93 73 962 10 953	Sur RK, on fournit le 9, pour espérer un retour P.									
			<i>Remarque 1</i> : si l'on avait eu D62 à K, on aurait joué 6 puis 2, pour appeler (signale coupe ou D). <i>Remarque 2D</i> : si l'on avait eu D93 à P, on aurait joué 2 puis 6 pour ne pas appeler à P .									

Rappel : Avec A,R secs, on joue R puis A, sur lequel le partenaire doit appeler pour indiquer sa préférence.

Rappel : comment entamer après la séquence : 1C,1P,4C,-.... ?

Il faut entamer dans la couleur du partenaire en pair-impair strict.

-Sauf si l'on possède des honneurs groupés (on entame la plus forte) ou l'As (entamer As, puis parité).

Parité stricte : Avec 2 cartes → la plus grosse. (Avec un seul honneur, aussi la parité)

Avec 3 ou 5 cartes → la plus petite.

Avec 4 cartes : -sans honneur → la 2^{ème} meilleure. (sauf si c'est une carte qui peut jouer)

-avec un honneur → la 3^{ème} meilleure (en général, une carte petite indique mieux un honneur).

Rappel : Après l'entame de la D (DV ou D sèche, ou D,R secs), que faire avec l'As ?

Il faut prendre de l'As et rejouer en parité ;

sauf s'il y a V au mort, auquel cas on revient en préférentielle.

Questions :

Q1 Sud	Ouest	Nord	Est	*Punitif ou pas ?	
		1K	1P		
X	2P	3C	-		
4C	4P	X ?*		Ce contre est 100% punitif car N avait limité sa main en disant 3C.	
Q2 Sud	Ouest	Nord	Est	ARDV63	Enchère naturelle possible : 2P → >11H avec au moins 5 cartes à P, Forcing.
	1C	2K	?	9	
				92	
	Main d'Est →			RD53	
Q3 Sud	Ouest	Nord	Est	854	3 P n'est pas Forcing → il faut cue-bider : 3K, fitté, Forcing de manche. (l'annonce d'une autre couleur(4T) indiquerait un jeu fort)
	1C	2K	2P	AR10 82	
-	?			A43	
	Main d'Ouest →			A2	

EXERCICES du 2 JUIN 2014

Q'1 Sud	Ouest	Nord	Est	AR10 6	<i>? Il faut passer, car le contre peut être gênant si on entend une réponse en mineure. (Si S contre, on passe)</i>	7	<i>?? S doit réveiller par 2SA (mineures) et N en mettre 3.</i>
			1P	AD86		96	
-	2P	?	-	853		10 9764	
??	Main de Nord →			A6		RDV97	
Q'2 Sud	Ouest	Nord	Est	5	Réponse précise à connaître : 1SA (après passe) → 6 cartes dans l'autre mineure et 4 dans la Majeure. Avec 5/5 dans les 2 autres, on aurait cue-bidé la 1^{ère} (2K). Avec 4/4, on aurait contré.		
-	1K	-	1P	D10 62			
?				10 3			
	Main de Sud →			AD10873			
Q'3 Sud	Ouest	Nord	Est	V5	<i>*forcing de manche, N veut savoir s'il y a Fit.</i> <i>Mettre 3 C pour indiquer le fit, permet à N de développer son jeu pour annoncer la manche ou rechercher le chelem.</i>		
1SA	-	2K	-	V10 2			
2C	-	3T*	-	ARD6			
?	Main de Sud →			AV42			
Q'4 Sud	Ouest	Nord	Est	RV4	<i>4C pour contrôle, la couleur P est agréée.</i>		
1K	-	1P	-	7			
3T	-	3P	-	AR10 82			
?	Main de Sud →			AR10 9			
Q'5 Sud	Ouest	Nord	Est	D84	<i>1K, pour poursuivre les enchères, mais pas 1SA, car 1SA nécessite 8H, après 1T.</i>		
		1T	-	973			
?				V84			
	Main de Sud →			R10 76			
Q'6 Sud	Ouest	Nord	Est	A986543	<i>3P, pour annoncer ses 6 cartes à P.</i>		
1P	-	2T	-	-			
2K	-	2SA	-	A8743			
?	Main de Sud →			R7			

A NOTER : Réponse à l'ouverture de 2K, avec 3As ? (rare mais à savoir) → 4 dans la couleur sans As.