



Memo Signalisation

Principes de base

- La signalisation donne un **renseignement** au Partenaire, jamais un ordre.
- Il n'y a signalisation que s'il y a **choix** de la carte.
- Règle d'or de la signalisation : une seule carte , un seul message
- Aucune signal ne mérite que l'on fasse **cadeau d'un pli** pour l'effectuer.
- La signalisation ne remplace pas le travail du défenseur **compter, compter, compter**

3 types de Signaux dans l'ordre de priorité

Pair-impair ou *Parité ou Compte* informe le Partenaire sur le nombre de cartes dans la couleur. Fournir en montant indique un nombre impair de cartes, fournir en descendant indique un nombre pair de cartes.

Préférence renseigne le Partenaire sur l'emplacement de nos Honneurs dans une autre couleur . Une grosse carte indique un intérêt pour la plus chère des couleurs restantes (hors atout) et une petite carte, un intérêt pour la moins chère de couleurs restantes(hors atout).

Appel Refus ou *Appel Direct* : une grosse carte appelle, une petite carte, refuse

Le Pair Impair Strict

Priorité à l'entame en tête de séquence

ARxx RDXX DVxx VX... Deux Honneurs en séquence suffisent à la couleur

Distinguer deux situations : à l'entame et en cours de jeu

En cours de jeu

Avec un nombre impair de cartes = **la plus petite** R 8 5 9 8 6 8 5 4 3 2

Avec un nombre pair de cartes = la plus grosse avec deux cartes 8 2 et la deuxième meilleure avec quatre cartes 9 8 7 4 10 6 4 2

A l'entame : Idem. Une seule différence avec quatre cartes par un Honneur , on entame de la troisième meilleure R 7 4 2 D 8 4 2

4 situations de signalisation à travailler avec le Partenaire

⇒ A l'Entame

⇒ En Fournissant

⇒ En Rejouant

⇒ En Défaussant

Signalisation face à l'Entame a Sans Atout

Roi : déblocage de tout Honneur complémentaire. A défaut, signalisation **Pair-impair**.

Exception : pas de déblocage quand le Mort est singleton ou quand cela permet d'affranchir une levée au Déclarant mais signalisation **Appel Refus**

Dame : signalisation **Appel Refus**. *Convention Petit Appel* . Une petite carte appelle, une grosse refuse- *sans oublier de débloquer les Honneurs seconds*

NB : si la situation des Honneurs complémentaires est connue avec le Roi, le Valet ou 109 au Mort, signalisation **Pair-impair**.

As : signalisation **Appel Refus**. *Convention Petit Appel*

Petite Carte : si le Partenaire a de quoi « monter », il fournit sa plus forte carte mais la plus faible des équivalentes. Si le Mort est maître : le Partenaire débloque tout Honneur second . Sans Honneur second à débloquer, signalisation **Pair-impair**.

Signalisation face à l'Entame a la Couleur

AS : signalisation **Appel Refus** s'il y a 3 petites cartes au Mort ou le Valet 3ème.
Si autres teneurs, deux cartes, quatre cartes, Dame 3ème etc, signalisation **Pair-impair**.
Si singleton ou chicane au mort ou si entame d'un As blanc pour voir le mort quand tous les autres Honneurs de la couleur sont au Mort : signalisation **Préférentielle**.
⇒ fournir le Valet, promet le Valet sec ou doubleton
⇒ fournir la Dame, promet Dame sèche ou Dame accompagnée du Valet. On ne fournit pas la Dame avec Dx.
⇒ fournir la tête de séquence avec trois Honneurs équivalents RDV DV10

Roi : signalisation **Pair-impair**
⇒ on ne marque pas son doubleton avec Vx sauf V10 secs.
⇒ on fournit le Valet avec V10X ou V10XX

Dame : si on ne peut pas monter, signalisation **Pair-impair**

Valet ou 10 : fournir les gros Honneurs s'il n'y a rien au Mort. Si on ne peut pas monter, signalisation **Pair-impair**.
On ne doit pas bloquer la couleur et on ne doit jamais garder en main deux Honneurs secs

Signalisation en Fournissant

En 3ème position

Fournir la plus forte carte pour faire la levée et la **plus faible des équivalentes**.

Exception : avec deux gros honneurs secs, AR ou RD, on fournit la plus forte.

Le Partenaire joue et je ne peux pas monter

⇒ le compte de la couleur jouée n'est pas encore connue : signalisation Pair-impair

⇒ le compte ou la composition de la couleur sont connues : signalisation Préférentielle

⇒ le Partenaire joue un As en situation d'urgence : signalisation Appel-Refus

Le Déclarant joue

⇒ signalisation Pair-impair dans la majorité des cas.

⇒ signalisation Pair-impair obligatoire quand le Mort ou la main cachée possède une longue affranchissable sans rentrée extérieure.

Signalisation en Rejouant

⇒ A Sans Atout

En jouant dans la couleur d'entame

Pair-impair du résidu.

En attaquant une nouvelle couleur

Convention Petit Prometteur et Gros dénégateur

⇒ A la couleur

En jouant dans la couleur d'entame et en attaquant une nouvelle couleur:

signalisation Pair-impair, c'est le renseignement sur le nombre de cartes dans la couleur qui prime.

Signalisation en Défaussant

A la couleur et A Sans Atout

⇒ **Pair-impair**: pour renseigner le Partenaire sur le compte des couleurs. On défausse là cela risque le moins de donner de levée, soit le plus souvent la plus petite d'une couleur 5ème en premier.

⇒ **Appel Direct** : **uniquement** en cas d'urgence, pour prendre ses levées. Gros j'en veux, petit j'en veux pas