

Que jouons nous en Flanc, à Sans Atout ?

A l'Entame

Système 4ème meilleure

Entame en Pair-Impair dans la couleur du Partenaire

a) *sur l'entame du Roi* : Déblocage de tout Honneur complémentaire, sauf s'il y a un singleton au Mort ou un Valet (dans ces deux cas, débloquer risque de donner une levée; on utilise alors l'Appel direct). Sans Honneur, fournir ses cartes en Pair-Impair.

b) *sur l'entame de l'As, de la Dame ou du Valet* : **Petit Appel : le Partenaire signale son intérêt pour la continuation de la couleur en fournissant sa plus petite carte**

Attention : ces informations doivent figurer au dos de votre feuille de conventions

En Rejouant dans la couleur d'entame

Pair impair du résidu

Face à l'entame, le partenaire fournit sa plus forte carte et la plus faible des équivalentes. Quand on rejoue la couleur d'entame, on indique le nombre de cartes restant en parité.

D65 La Dame à l'entame. On rejoue le 6 : la + forte avec 2 cartes restantes

D765 La Dame à l'entame. On rejoue le 5 : la + petite avec 3 cartes restantes

D7652 La Dame à l'entame. On rejoue le 6 : la seconde meilleure avec 4 cartes

En Rejouant une nouvelle couleur

Système Petit Prometteur

Quand un défenseur ouvre une nouvelle couleur, il doit indiquer clairement ses intentions à son Partenaire.

-s'il s'agit d'une couleur prometteuse, il retourne sa plus "petite" carte.

-s'il s'agit de donner la main au Partenaire ou de jouer neutre, il retourne une "grosse" carte.

En Fournissant à la couleur

Le Partenaire joue une couleur et je ne peux pas monter.

Si le compte n'est pas encore connu, on fournit **en Pair Impair**.

Si le compte de la couleur est connu, on utilise les **Appels de Préférence**.

Exemple : Entame du Roi à SA. l'As est au mort, vous débloquez le Valet. le Déclarant laisse passer. Le partenaire a donc R D 10 x x et la composition de la couleur est connue. Quand le Partenaire rejoue la D♠ (sa plus forte), il indique une préférence pour la plus chère des couleurs restantes.

♠ A x
♠ R D 10 X X

W	N
S	E

 ♠ V 6 5
♥ A xx

Quand c'est le Déclarant qui joue

Pair impair dans la majorité des cas. Le Pair impair est obligatoire quand le Mort ou la main cachée possède une longue affranchissable sans rentrée extérieure.

En Défaussant

Pair-Impair et Appel direct en cas d'Urgence