

# La signalisation à sans – atout.

Entame	Teneur	Attitude du partenaire
4 <sup>e</sup> meilleure	Avec petit prometteur à partir de Dxx <b>x</b> 2 <sup>e</sup> meilleure (ou 3 <sup>e</sup> si fourchette) autrement V <b>xxx</b> , 9 <b>xxx</b> , V9 <b>xx</b> , V9 <b>xxx</b> (si nécessaire)	Parité si pris au mort.
As	Provient en général de AR <b>x</b> (xx) Possible avec AD10 <b>xx</b> (x) et une reprise	appel / refus
Roi	Provient d'une très belle couleur en général 5 <sup>e</sup> telle que ARD <b>xx</b> , RDV <b>xx</b> , ARV <b>xx</b> , RD10 <b>xx</b> . Entame envisageable avec ARD(x), ARV10, RDVx (intérêt pour la parité ou le déblocage).	Déblocage A,D,V selon le mort. Sinon parité <b>Attention!</b> Appel refus si mort court (0-1).
Dame	DV10(x), RDx, RDV, ADV(x)	Appel / refus
Valet	V10x(x), DVx	Appel, notamment avec le 10 / refus
10 prometteur (optionnel)	Couleur commandée par AV <b>10</b> , RV <b>10</b> , A <b>109</b> , R <b>109</b> , D <b>109</b> . Possible avec 10 <b>x</b> (x) si on entame pour le partenaire.	Parité / déblocage (sauf honneur au mort).
Honneur 3 <sup>e</sup>	Carte du milieu H <b>xx</b> , sauf par exemple D10 <b>x</b>	
2 ou 3 petites	La plus grosse, <b>xxx</b> la seconde avec le 10 10 <b>xx</b> (sauf entame pour le partenaire)	
couleur du part.	Pair / impair	
<b>Switch</b>	En général petit prometteur (sauf exceptions techniques) (1)	
<b>Retour après l'entame</b>		
<b>1) Retour du partenaire de l'entameur quand il a fait la première levée</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● le mort est court dans la couleur (0-1) on retourne petit prometteur s'il nous reste en main un gros honneur (A,R,D) au moins 3<sup>e</sup> (AD<b>73</b>) ou 4 cartes sans honneur. (A10<b>xxx</b>) La plus grosse dans tous les autres cas.</li> <li>● le mort a 2 ou 3 cartes dans la couleur. on retourne de la plus petite carte s'il nous reste au moins 3 cartes dans la couleur, (en essayant de ne pas la bloquer) sauf si on avait par exemple AV10x ou AVxx le 10 étant devenu sec au mort. Sinon de la plus grosse.</li> </ul>	<b>2) L'entameur fait la 2<sup>e</sup> levée.</b>  Si le partenaire a fait la première levée et revient de sa plus petite, (en supposant que ça ne soit pas une carte obligée) l'entameur tire ses levées et débloque s'il avait initialement 4 cartes ou moins Ou il fait la levée économiquement et il rejoue sa plus petite s'il avait initialement 5 cartes et qu'une garde imprenable reste en jeu (chez le partenaire ou le déclarant).
<b>Défausses</b>		
<b>Lavinthal</b> (refus de la couleur défaussée, hauteur préférentielle pour les deux autres)	Bien que méprisé par les experts français le Lavinthal est une bonne convention à sans-atout. Il n'est utile que lors de la première défausse pour orienter le retour du partenaire, ou lorsque l'adversaire encaisse une longueur pour lui dire je m'occupe de telle couleur occupe toi de telle autre en priorité celle que je défausse. Sa supériorité tient à ce qu'il permet d'appeler dans une couleur à l'aide d'un signal <b>unique</b> et <b>sans toucher à la couleur appelée</b> . On peut également appeler dans la couleur défaussée à l'aide d'un signal manifestement impossible. (Par exemple avec ♦ AD1072 je défausse le ♦2 sur du trèfle. J'appelle donc cœur. Vu le mort ou les enchères, ou le jeu de la carte, cœur est un appel impossible, c'est donc que le ♦2 appelle carreau).	
<b>Signaux en fournissant</b>		
Parité	On ne donne la parité que lorsque le partenaire en a besoin, c'est-à-dire rarement. On peut imaginer de le faire, quand l'entame est prise au mort, quand le partenaire doit couper les communications entre les mains adverses, ou après la première défausse pour préciser l'image de la main du déclarant.	
Appel / refus	À part sur l'entame les situations d'appel refus en fournissant sont assez rares, mais si on doit appeler dans la couleur jouée, autant ne pas hypothéquer le rôle des grosses cartes. À priori, il vaut mieux les utiliser pour faire des levées que pour donner un signal donc : à sans – atout, <b>petit appel</b> même en cours de jeu.	
Préférentiels	Lorsque l'adversaire déroule une couleur, comme donner la parité de cette couleur est rarement utile (sauf au camp adverse) il est possible que nous en profitons pour donner un signal préférentiel en fournissant.	
Smith	<b>Echo de l'entameur</b> pour dissuader le retour dans la couleur entamée, ou, <b>après entame dans la couleur du partenaire</b> pour signaler qu'il nous reste un truc inespéré dans cette couleur. <b>Echo du partenaire de l'entameur</b> pour signaler qu'il lui reste en main un appoint intéressant dans la couleur d'entame.	

# La signalisation à la couleur

Entame	Teneur	Attitude du partenaire
Pair impair	Avec 4 cartes sous un honneur D7 <sup>5</sup> 2 sans honneur 9 <sup>7</sup> 52 avec V9 <sup>8</sup> 2 ou D10 <sup>9</sup> 2	Si pris de l'as au mort: appel / refus. Si pris au mort d'une autre carte : parité
As	Provient le plus souvent de AR ou de Axxxx	Appel refus si 3 petits au mort ou Dxx(x) Sinon parité.
Roi	Provient le plus souvent de RD , Possible avec AR avec un singleton annexe.	Appel / refus si 3 petits au mort sinon parité
Dame	DV(xx)	appel / refus ou parité selon les circonstances.
Valet	V10(xx)	appel / refus ou parité selon les circonstances
entame atout	contre partielles contrées au poids, contre les sacrifices adverses Pour ne rien compromettre ou pour s'opposer à un jeu de coupe, (en général plus efficace contre les fits 5-3 que contre les fits 4-4).	
entame agressive	quand une couleur secondaire est menaçante. Notamment contre les 55.	
<b>Switch</b>	En général petit prometteur (sauf exceptions techniques) (1)	
Défausses		
<b>gros appel</b>	gros appel, parité si utile au partenaire	
Signaux en fournissant		
<b>Parité</b>	Si utile au partenaire. Pour donner le compte avec 4 cartes fournir la 2 <sup>e</sup> meilleure 9 <sup>7</sup> 54. Ainsi, si il n'y a qu'une seule petite carte inférieure à celle fournie par le "compteur", il en a 2 ou 3.	
<b>Appel / refus</b>	Si le partenaire joue un honneur, gros appelle Sur entame de l'as le V avec V <sup>x</sup> , petit avec D <sup>x</sup> Sur entame du R petit avec V <sup>x</sup>	
<b>Préférentiel</b>	Quand le partenaire tire l'as d'une couleur courte au mort. Quand le partenaire joue manifestement un singleton, ou quand on lui donne une coupe. Utile aussi en fournissant les atouts. Un gros atout signale soit une volonté de coupe, soit une préférence pour la plus chère.	

(1) Exemples d'exceptions techniques pour le SWITCH:

Le déclarant

Le mort

♦ 1084

Nous

♦ RV92

Il vaut mieux repartir du Valet car si on switche petit, le déclarant avec Dxx laissera filer vers le mort, le partenaire sera obligé de mettre l'as et l'adversaire fera indûment une levée.  
Si le déclarant a ADx c'est encore du V qu'il faut switcher.

En situation de switch,

En règle générale on joue petit prometteur.

Quelquefois, il faut jouer une carte forçante (pour obliger l'adversaire situé derrière nous à fournir gros, pour inhiber le rôle défensif joué par une grosse carte du mort).

Quelquefois, il faut donner la parité (pour que le partenaire sache qu'il peut tirer en tête ou pour lui éviter de jouer en coupe et défausse)