

LA SIGNALISATION (1)

Rappel des notions que vous avez apprises :

PRINCIPES ESSENTIELS : Le signal habituel est le pair-impair (ou « parité »).
L'appel et le refus (« attitude ») s'utilisent quand il y a un choix urgent à faire.

Pair-impair en fournissant sur l'entame à la couleur :

Sur l'entame de l'As (qui, en principe, promet le Roi...) :

Un réflexe immédiat : Combien y a-t-il de cartes au mort dans la couleur d'entame ?

- S'il y a plusieurs cartes au mort (2, 3 ou plus) : fournissez en pair-impair strict.
 - ▶ Exemples : Sur l'♠A : ♠7♠32, 10♠3, 987, 53, V862.
- S'il y a un singleton au mort : le nombre de vos cartes présente moins d'intérêt pour l'entameur, car il ne peut de toutes façons continuer la couleur sans être coupé.
 - Dans ce cas, ON CONVIENT que votre carte indiquera un appel préférentiel¹.
- Exception avec 3 (ou 4) cartes au mort : si vous possédez la Dame dans la couleur d'entame, il est important de le signaler, car l'ouvreur peut continuer la couleur sans affranchir une D du déclarant !
 - Dans ce cas, si vous avez 3 cartes vous-même (Dame 3^{ème}), **TRICHEZ** avec la parité, et indiquez un doubleton ! Ex : avec ♦D73, sur l'♦A, fournissez le ♦7 au lieu du ♦3 !
 - ▶ Vous remarquez que croyant à un doubleton, l'entameur peut sans crainte jouer le Roi, puis un petit, croyant que vous allez couper. Et alors, vous prenez (trionphalement) de la Dame.
 - ▶ Sans la Dame, vous auriez fourni un petit, qui aurait eu l'air d'un refus de continuer la couleur

Résumé : Sur l'entame de l'As, on regarde la couleur entamée au mort :

Une carte ? : appel préférentiel

Deux cartes ? : parité stricte.

Trois cartes ? : Avec la Dame 3^{ème}, fournissez la 2^{ème} (encouragement...), sans la Dame, la plus petite (refus).

Moyen mnémotechnique : « Prépare » la suite du jeu :

1) Pré (-férentielle) 2) Par (-ité) 3) E(-ncouragement (ou non...))

Complément, si vous avez 2 honneurs consécutifs ♥DVx(x), ♥V10x(x), ou même ♥109x(x) :

- Sur l'As il est d'usage de fournir le plus élevé des 2 honneurs : ♥DVx(x), ♥V10x(x), ♥109x(x) :
 - Le risque est minime, puisque l'entameur promet le Roi.
 - L'avantage est considérable, car vous niez l'honneur du dessus et promettez celui d'en dessous :
 - ▶ Votre partenaire sait tout de suite s'il peut vous « retrouver » ou non !

Principe : Sur l'entame de l'As, avec 2 cartes au moins au mort, si l'on possède 2 honneurs consécutifs, on fournit le plus haut des deux.

Sur l'entame du Roi (qui, en principe, promet la Dame, mais pas l'As...) :

Le principe est exactement le même, sans, cette fois, le problème de la Dame, qui est chez l'entameur :

- Parité dès qu'il y a 2 cartes ou plus au mort., appel préférentiel s'il y a un singleton.

Remarque importante, à méditer...² :

- On ne marque jamais la parité avec un honneur (qui promet l'honneur inférieur : cf. ci-dessus) :
 - Bien sûr, le partenaire peut maintenant se tromper, mais tant pis !
- Exemple le plus courant : sur l'entame de l'♣As, vous possédez ♣D3 : mettez le ♣3 !
 - Evidemment, le partenaire pensera que vous avez 3 cartes et croira la ♣D chez le déclarant.
 - ▶ Il ne rejouera donc pas la couleur, et vous serez déçu, car vous auriez pu couper au 3^{ème} tour !
 - C'est l'exemple même du FAUX RAISONNEMENT, car en effet, vous ne couperez pas, MAIS !
 - ▶ Vous ferez votre Dame plus tard (3 levées dans la couleur, donc) et vous gardez votre atout !
 - ▶ Avouez qu'il aurait été idiot de sacrifier cette D pour dépenser en plus un précieux atout !

¹ Nous verrons cela plus en détail plus tard : une grosse carte appelle dans une couleur chère, une petite dans une couleur économique.

² Que de fautes commises couramment, à connaître absolument !

Principe : Ne sacrifiez jamais un honneur sous prétexte de couper !