

# BRIDGE CLUB DE JAUNAY CLAN

## Intermédiaire - COURS 15 - GR - 3

### LA SIGNALISATION

#### L'ENTAME

Les entames à la couleur et à SA sont différentes, car les buts recherchés ne sont pas les mêmes.

A la couleur, il s'agira le plus souvent d'établir des levées d'honneur ou de trouver des levées de coupe.

A sans atout, il s'agira d'établir des levées de longueur en affranchissant une longueur (course à l'affranchissement).

Simplifions l'entame en appliquant au plus juste le SEF.

#### L'ENTAME A LA COULEUR

Le SEF est basé sur le JEU DES HONNEURS en TETE DE SEQUENCE et sur le PAIR/IMPAIR quand la couleur ne comporte pas de séquences d'honneur.

#### Exemple :

#### Entame - TETE DE SEQUENCE

- |                 |                                         |
|-----------------|-----------------------------------------|
| ♦ <u>A</u> R 8  | Entame de l'AS                          |
| ♦ <u>A</u> R D  | Entame de l'AS                          |
| ♦ <u>R</u> D 10 | Tête de séquence brisée : Entame du ROI |
| ♦ <u>V</u> 10 3 | Entame du VALET                         |

#### Exception :

- |              |               |
|--------------|---------------|
| ♦ <u>A</u> R | Entame du ROI |
|--------------|---------------|

(Nous entamons du ROI suivi de l'AS signalant ainsi 2 Honneurs secs)

**Entame - PAIR - IMPAIR**

♦ 8 5 Entame du 8 suivi du 5 (Nous signalons ainsi 2 ou 4 cartes)

♦ 8 3 2 Entame du 2 suivi du 3 (Nous signalons ainsi 3 ou 5 cartes)

Avec 4 basses cartes **SANS** honneur

♦ 8 6 4 2 Entame du 6 (la 2ème carte)

Avec 4 basses cartes **AVEC** honneur

♦ D 6 4 2 Entame du 4 (la 3ème carte)

Avec 5 basses cartes **SANS** honneur

♦ 8 6 4 3 2 Entame du 2 (la 5ème carte)

**L'ENTAME A SANS ATOUT**

Le système classique (SEF) est basé sur le JEU DES HONNEURS en TETE DE SEQUENCE et sur l'emploi sans séquence de la **convention 4ème MEILLEURE**.

**La 4ème MEILLEURE**

La 4ème MEILLEURE consiste à entamer de la 4ème carte en partant du haut **dans une couleur comportant un honneur**.

**Exemple :**

♦ R 9 8 5 2 Entame du 5 (la 4ème carte)

♦ V 8 6 5 2 Entame du 5 (la 4ème carte)

L'avantage de cette convention (4ème MEILLEURE) est de pouvoir appliquer LA REGLE DES 11.

**A sans atout, il est extrêmement intéressant d'appliquer**

**la REGLE DES 11 compte tenu des informations qu'elle nous donne.**

**RAPPEL DE LA REGLE DES 11**Le mort

V 7 6

L'entame

5 de ♦

Notre jeu

R 10 2

**Application :**

Le mort possède 3 cartes supérieures à la carte d'entame 5 de ♦

Notre jeu possède 2 cartes supérieures à la carte d'entame 5 de ♦

TOTAL = 5 \*

**Règle de 11** :  $11 - 5 = 6$  nombre de cartes supérieures à 5 (carte d'entame) $6 - 5 * (\text{mort} + \text{notre jeu}) = 1$ Le déclarant possède donc **1** carte supérieure au 5 dans sa main.

Reprenons l'entame à SA, mais cette fois avec une information :

**UNE COULEUR CONNUE DE L'ENTAMEUR NOTRE PARTENAIRE.**

Afin de clarifier la situation nous devons absolument débloquer la couleur, et mettre sans hésiter l'honneur que nous possédons.

**Exemples :**Le mort

9 8 5

L'entame

R D 10 7 3

Notre jeu

V 6 2

Nous devons débloquer la couleur en jouant le VALET.

Le mort

9 8 5

L'entame

R D 10 7 3

Notre jeu

6 2

A la vue du 6, l'entameur localise l'As, le VALET et le 4 joué sur le Roi en SUD.

**Par contre le déblocage étant systématique****l'entame du ROI doit provenir d'une couleur solide de 5 cartes.**

**VOICI UN TABLEAU QUI POURRA VOUS AIDER CONCERNANT LES ENTAMES**  
**PAR ORDRE DE QUALITE D'ENTAMES**

**LES BONNES ENTAMES**

**A la couleur**

- 1 - La tête de séquence
- 2 - La couleur du partenaire en PAIR/IMPAIR
- 3 - Le singleton
- 4 - Le doubleton (à condition d'avoir un contrôle à l'atout)
- 5 - Atout si nous analysons chez l'adversaire un jeu de coupe

**A sans atout**

- 1 - La tête de séquence d'une couleur longue
- 2 - La 4ème meilleure
- 3 - La couleur du partenaire en PAIR/IMPAIR

**LES MAUVAISES ENTAMES**

**A la couleur**

- 1 - Ne jamais entamer sous un AS quelle que soit la longueur de la couleur
- 2 - Ne jamais entamer sous un ROI ou une DAME d'une couleur courte

**A sans atout**

- 1 - Sous un valet 4ème
- 2 - Dans les couleurs longues connues adverses

# LA SIGNALISATION

## DEFINITION

La signalisation consiste à jouer ses petites cartes dans un ordre précis en accord avec le partenaire, ce qui permettra de déduire si un signal est donné ou non.

Le but est d'indiquer :

- La présence d'honneur dans une couleur
- La longueur d'une couleur
- Une coupe
- Un affranchissement possible.

Il existe 3 sortes de signalisation :

1 - L'APPEL - REFUS

2 - LA PARITE

3 - LA PREFERENCE POUR UNE AUTRE COULEUR.

### 1 - L'APPEL - REFUS

**L'APPEL - REFUS** est le signal de base en réponse à l'entame du partenaire, vous allez signaler l'intérêt que vous portez à la couleur jouée en mettant une HAUTE CARTE ou même UN HONNEUR.

- Soit parce que vous possédez des honneurs dans cette couleur
- Soit parce vous avez l'espoir d'une coupe.

### Exemple :

	<u>Le mort</u>	
	6 5 4	
L'entame		Notre jeu
<b>AS</b>		R D <b>9</b> 7 3

**Nous appelons avec le 9 la plus haute des petites cartes.**

Une carte est considérée comme un APPEL à partir du 7 et un REFUS à partir du 5. Le 6, situé entre les 2, est appelé « carte idiote ». Ce sera à nous d'en trouver la signification selon le contexte.

**Par contre si nous n'avons rien à signaler nous fournissons une BASSE petite carte.**

**Exemple :**

	<u>Le mort</u>	
	8 5 4	
L'entame		Notre jeu
<b>AS</b>		<b>D</b> V 10 8

**Nous appelons avec la DAME (Appel avec un honneur)**

Dans cet exemple nous appelons avec la DAME. L'appel avec un honneur dénie l'honneur immédiatement supérieur et promet l'honneur qui suit.

**Donc ici la DAME dénie le ROI mais promet le VALET.**

**2 - LA PARITE**

Quand la situation n'oblige pas le partenaire à fournir une carte, LA PARITE consiste à jouer ses petites cartes selon un ordre précis.

- ✓ **En DESCENDANT** avec un nombre PAIR de cartes
- ✓ **En MONTANT** avec un nombre IMPAIR de cartes.

**Exemple :**

<u>8</u> 3	Le 8 suivi du 3 (Promet 2 ou 4 ... cartes) - <b>Nombre PAIR</b>
V 7 5 3 <u>2</u>	Le 2 suivi du 3 (Promet 1 ou 3 5 ... cartes) - <b>Nombre IMPAIR</b>

**3 - LA PREFERENCE**

Dans certaines situations où L'APPEL - REFUS et LA PARITE n'apportent rien, nous utiliserons alors **L'APPEL DE PREFERENCE** pour appeler dans une autre couleur.

- ❖ Une BASSE petite carte montrera une préférence pour une couleur mineure basse ♣ ou ♦
- ❖ Une HAUTE petite carte montrera une préférence pour une couleur majeure chère ♠ ou ♥

Exemple sur un contrat de 4 ♠ joué par SUD :Le mort

♠ R 9 8 6

♥ 7

♦ A V 8 2

♣ R V 8 3

L'entame

As de ♥

Notre jeu

♠ 4

♥ 10 8 5 4 2

♦ R D 10 4

♣ 7 4 2

Nous appelons avec le 8 de ♥

Dans cet exemple sur l'entame de L'AS de ♥ L'entameur doit comprendre à la vue du mort que ce que jouera son partenaire à ♥ n'est ni un APPEL REFUS ni une PARITE, cette couleur ne présente aucun intérêt puisque l'adversaire coupera si nous rejouons ♥.

En conséquence EST donnera par sa carte fournie - UNE PREFERENCE - pour une couleur autre que l'atout.

Le 2 de ♥

Cette basse petite carte, est un appel de préférence --- la plus faible des couleurs restantes autre que l'atout -- ♣

Le 8 de ♥

Cette haute petite carte, est un appel de préférence --- la plus forte des couleurs restantes autre que l'atout -- ♦