

BRIDGE CLUB DE JAUNAY CLAN

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

Exception :

- | | |
|--------------|---------------|
| ♦ <u>A R</u> | 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) $6 - 5^* \text{ (mort + notre jeu)} = 1$

Le déclarant possède donc 1 carte supérieure au 5 dans sa main.

Reprendons 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**I'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 :

L'entame AS	Le mort 6 5 4	Notre jeu R D 9 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 :

L'entame
AS

Le mort
8 5 4

Notre jeu
D 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 :

8 3

Le 8 suivi du 3 (Promet 2 ou 4 ... cartes) - **Nombre PAIR**

V 7 5 3 2

Le 2 suivi du 3 (Promet 1 ou 3 5 ... cartes) - **Nombre IMPAIR**

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 -- ♦