

JEU DE LA CARTE - SIGNALISATION

Règle générale d'entame

à la couleur Pair-Impair
à SA 4ème meilleure ou fausse entame

Entames Conventionnelles

A la couleur

A R	A R x	D V x	V 10 x
10 9 x	R V 10 x	R V 10 9	D 10 9 x

A Sans Atout

x x x	x x x x	x x x x x	A R V x x
A R V 10 x	A D V x	A V 10 9 x	R D V x
R D 10 9 x	R D	R D x	R V 10 x
R V 10 x x	D V 10 x	D 10 9 x	A 10 9 8
V 10 9 x	10 9 8 x		

Règles générales

A la Couleur.

- Sur entame Roi puis As, la 2ème carte du partenaire est préférentielle.
- Sur l'entame d'une couleur "singleton" au mort, carte préférentielle.

A Sans Atout.

- Sur entame d'un Roi, priorité au déblocage de la couleur, sinon, parité.
- Sur l'entame d'un As ou d'une Dame, Appel ou Refus.
- Dans la couleur déclarée du partenaire, entame en Pair/Impair.
- Dans la couleur supposée du partenaire, entame de la carte intermédiaire sous un honneur 3ème.
- L'entame d'un 10 promet toujours un gros honneur dans la couleur

Défausse

A la couleur. Appel direct

A Sans Atout. Levinthal