

AD10 543	x vers le 10 puis x vers D	R1095 D82	2 pour le le 10 puis D pour l As adverse puis R95
RV5 642	x vers le V puis x vers le R	AV9xx xxxx	A en tête a partir de 9 cartes dans les 2 mains puis x vers V
AD9 642	x vers le 9 puis x vers D	AR9 Vxx	A en tête pour eviter D seche puis x vers V
R105 642	x vers le 10 puis x vers R	AR9 V432	A puis R puis x vers V
A64 D1032	A en tête puis x vers l autre main	AR32 V98	A en tête pour eviter D seche puis x vers V == 68% pour 3leves
A6 D10987	A en tête puis x vers l autre main	ARV1032 64	4 vers le 10 puis 6 vers le V jusqu a 8cartes D manquante ; pas de coup de sonde pour avoir la possibilite de refaire l impasse
R10987 A6	A en tête puis R	AR9832 V4	x vers le V puis AR pas d As en tete en exploite les impasses
ARD10 54	A en tête puis x vers 10 impasse au V	AV72 R64	A puis R puis x vers V
A873 RD952	A en tête pour se prémunir contre V1064 puis petit vers le 9	RV32 A974	R puis x vers le 9 puis x vers V
A1073 RD952	Roi en tête pour capturer le Valet 4ème d un côté ou de l autre	AD972 V843	manque 4 ;x vers D puis A jusqu a 10cartes R manquant
V8654 RD72	il manque A109x Quand il manque A+honneur on ne s occupe que des honneurs il faut conserver 2 honneurs supérieurs. Pour capturer 109 il faut conserver 2 cartes supérieurs donc on joue d abord petit vers le V puis petit vers RD7	A6543 DV872 ARD52 43	manque 3 ;impasse forcante au R D vers As puis A coup a blanc +ARD == 4leves certaines ARDxx == 5leves possible
D873 R9652	x vers un honneur puis x sur x	D10932 A54	A puis x vers 9
AD73 V65	x vers l As pas de gaspillage puis x vers le valet	AV109 32	3 vers le 9 puis 2 vers le 10
AD73 V105	V vers l As pour affranchir le 10	AV109 2	2 vers le V puis A
A10x RVx	3 levees sures si c est l adversaire qui joue la couleur main symetrique ;faire d abord les levees exterieures	RD1092 43	x vers le 9 puis x vers V
Vxx Dxx	1 levees sures si c est l adversaire qui joue la couleur main symetrique ;faire d abord les levees exterieures	RD982 43	x vers le R puis x vers V
V96 AD103	9 vers As puis V vers l As jusqu a 10 cartes impasse au Roi	Axxx xxxx	A l atout tirer un coup a blanc pour bloquer le retour adverse
Axxxx xxx	2 coups a blanc avant de tirer l As	AV10 R96532	attention au blocage si A R en tete sacrifier le V
ARxxxx Vx	x vers le V pour 5 levees	ARD52 10987	attention au blocage defausser le 7
Axx V10xx	x vers le V puis x vers le 10 pour 1 ou 2 levees	Axxx xxx	avec l intention de couper la 4eme carte avec un atout du mort A en tete puis « fois la couleur
SA	il faut retarder les impasses	A L ATOUT	il faut affranchir rapidement les levees sures

Signalisation

<p>♠ Atout ♥ - ♦ A109652 ♣ V10</p>	<p>Si le partenaire defausse sur ♦ A on rejoue ♦ 10 pour demander au partenaire De rejouer dans la plus forte des couleurs restantes soit Cœur pour la coupe</p>
<p>♠ RDV102 ♥ A173- ♦ 8652 ♣ 9</p>	<p>Entame ♠ R non couvert par le camp adverse , on rejoue ♠ D pour indiquer un intérêt pour le retour à ♥ on rejoue ♠ 10 pour indiquer un intérêt pour le retour à ♣</p>
<p>♠ ♥ ♦ ♣</p>	<p>Entame dans la couleur forte du mort ,le partenaire doit penser qu'il s'agit d'une entame d'un singleton ,il doit donc indiquer une couleur de préférence Grosse carte pour + forte des couleurs restantes faible carte pour - forte des couleurs restantes pour renvoyer dans la coupe</p>
<p>♠ ♥ ♦ ♣</p>	<p>Entame de l'As sur le singleton du mort ,le partenaire doit indiquer une couleur de préférence (idem sur le Roi qui suit l'As AR sec) Grosse carte pour + forte des couleurs restantes faible carte pour - forte des couleurs restantes</p>
<p>Couleur principale de la défense est connue Atout ♥ intervention adverse à ♠</p>	<p>Avec ♠ AR dans sa main quand le partenaire joue ♠ D qui promet le V ,en jouant un gros petit pique On indique un intérêt pour la couleur ♦</p>
<p>♠ ♥ ♦ ♣</p>	<p>Avec la séquence ARD Jouer ARD indique une préférence pour + forte des couleurs restantes Jouer DRA indique une préférence pour - forte des couleurs restantes</p>
<p>Dans le même cas avec ARx En 2^{sd} en laisse passer ou R pour indiquer que l'on possède l'As</p>	<p>Avec la séquence AR sec à jouer en 2^{sd} 3^{eme} ou 4^{eme} Jouer A puis R pour signaler le doubleton ,sur le Roi le partenaire doit donner sa préférence Grosse carte pour + forte des couleurs restantes faible carte pour - forte des couleurs restantes</p>
<p>♠ ♥ ♦ ♣</p>	<p>Dans une couleur coupée par le déclarant Grosse carte pour + forte des couleurs restantes faible carte pour - forte des couleurs restantes</p>
<p>Axx xx pour assurer une coupe penser au coup à blanc</p>	

Il manque le R : on tente l'impasse jusqu'à 10 cartes dans le camp
 Il manque la D : on tente l'impasse jusqu'à 8 cartes dans le camp
 Il manque le V : on tente l'impasse jusqu'à 6 cartes dans le camp
 Honneur en tête si on ne se prive pas d'une impasse

!! toute règle a son exception