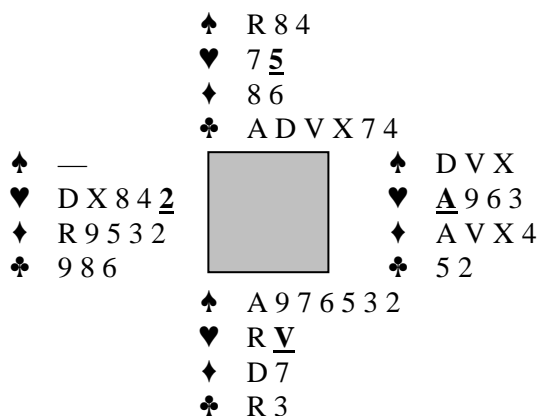


2 LES APPELS ET LES REFUS DIRECTS

Les situations d'appel ou refus à l'entame sont très rares. La principale situation d'appel-refus se trouve en cours de jeu, quand il y a une menace de défausse et qu'il est urgent de prendre ses levées maîtresses.



4♠ / S. Entame: ♥2.

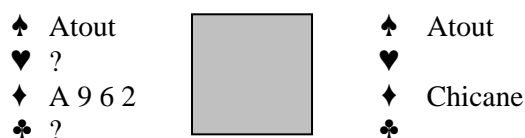
Après avoir pris l'entame du ♥A, Est sait qu'il a trois levées (♠: 1, ♥: 1 et ♦:1). Il faut trouver une quatrième levée avant que les perdantes de Sud ne disparaissent sur les ♣ du mort. Est doit jouer le ♦A. Si Ouest appelle, on rejoue ♦, sinon on rejoue ♥.

3 LES APPELS DE PRÉFÉRENCE

1.3. DÉFINITION

Lorsqu'il est évidemment inutile de montrer une parité ou d'appeler ou refuser dans une couleur, l'appel devient indirect, c'est à dire un appel pour une autre couleur. Cet appel se fait essentiellement dans les situations suivantes:

- Singleton au mort.
- Coupe du partenaire.



Ouest joue le ♦A sur lequel Est défausse. Le ♦ suivant de Ouest va avoir une signification préférentielle.

- ♦9: Carte la plus forte, demande un retour dans la plus chère des deux couleurs restantes → ♥.
- ♦2: Carte la plus faible, demande un retour dans la moins chère des deux couleurs restantes → ♣.
- ♦6: Carte intermédiaire, ne demande pas de retour particulier mais laisse le partenaire voir en fonction de son jeu.

1.4. PRÉFÉRENTIELS SUR L'ENTAME

L'appel de préférence sur l'entame ne se fait que dans des contrats à l'atout, lorsqu'un singleton est connu (la plupart du temps au mort).

❖ Singleton au mort

♠ A V 8 5		
♥ <u>9</u>		
♦ D 6 4 3		
♣ R 5 4 2		
♠		♠ 6 3
♥ <u>A</u>		♥ D X 7 <u>2</u>
♦		♦ 9 8 5
♣		♣ A D 9 6

S	O	N	E
1♠	—	4♠	—
—	—		

Il est visible que l'appel ou la parité à ♥ est parfaitement inutile. La seule chose intéressante à signaler au partenaire est le retour ♣: ⇒ ♥2.

❖ Singleton à l'entame

♠ D X 5		
♥ A R D 6 5		
♦ 7 4		
♣ V 6 2		
♠		♠ 6 2
♥ <u>3</u>		♥ <u>V</u> X 7 4 2
♦		♦ A 9 6
♣		♣ 8 5 4

S	O	N	E
1♠	—	2♥	—
2♠	—	4♠	—
—	—		

L'entame du ♥3, dans la couleur longue du mort, est certainement un singleton. Le partenaire a besoin de savoir où nous retrouver pour pouvoir couper un ♥. Ici aussi un appel de préférence est indispensable: ♥V, pour indiquer un retour ♦ quand le partenaire prendra la main.

❖ Singleton chez le déclarant

♠ 7 3		
♥ D X 5 <u>3</u>		
♦ A 8 5		
♣ V 7 4 3		
♠		♠ 8 5 4
♥ <u>A</u>		♥ V <u>7</u> 2
♦		♦ R 9 3
♣		♣ R 9 6 2

S	O	N	E
	1♥	—	2♥
2♠	—	—	—

La défense, aussi bien Ouest que Est, connaît le singleton ♥ du déclarant (fit huitième, et quatre cartes au mort). Est n'a intérêt ni à appeler ♦ (♥V), ni à appeler ♣ (♥2). Il joue donc neutre, le ♥7, pour laisser Ouest rejouer là où il a des honneurs.

1.5. PRÉFÉRENTIELS EN COURS DE JEU

C'est en cours de jeu que les appels de préférence sont de loin les plus fréquents.

❖ Contrats à l'atout

♠	D V 9 4						
♥	A 8 2						
♦	V 4 3						
♣	V 6 2						
♠	A X	♠	♠	S	O	N	E
♥	9 7	♥	♥	1♥	2♣	2♥	—
♦	R X 9	♦	♦	—	—		
♣	<u>A</u> R X 7 5 4	♣	♣				

Ouest entame du ♣A, et rejoue le ♣R sur lequel Est défause. Ouest, ayant besoin d'affranchir son ♦R avant que les ♠ du mort ne soient libérés, rejoue le ♣4 pour la coupe de son partenaire.

❖ Contrats à Sans-Atout

♠	9 6 3						
♥	D X 2						
♦	A D V 5						
♣	V 5 4						
♠	<u>R</u> D V X 2	♠	♠	S	O	N	E
♥	A 7 3	♥	♥	1SA	—	3SA	—
♦	8 6 4 3	♦	♦	—	—		
♣	9	♣	♣				

Ouest entame du ♠R, laissé passé par Sud. Il rejoue ensuite la ♠D, appel de préférence pour les ♥.

1.6. LE PROBLÈME DU « DOUBLETON »

Lors des exemples précédents nous avons vu comment appeler ou jouer une carte neutre en fonction de notre choix. Ces situations sont relativement claires car il y avait à chaque fois un nombre suffisant de cartes.

La situation est plus complexe avec un doubleton, car nous n'avons alors que deux cartes pour indiquer trois possibilités de jeu.

- Appel dans la couleur la plus chère par la carte la plus forte.
- Appel dans la couleur la moins chère par la carte la plus faible.

L'absence d'appel, ou jeu neutre, se fera de deux façon:

- Soit aussi avec la carte la plus faible.
- Soit en appelant dans une couleur impossible.

♠ X 6 5
 ♥ A R X 3
 ♦ V 9 2
 ♣ V 5 3

♠ A 2
 ♥ D 8 5 2
 ♦ A R 8 3
 ♣ X 7 4

♠
 ♥
 ♦
 ♣

S	O	N	E
1♠	—	2♠	—
2SA	—	3♥	—
3♠	—	—	—

Après ♦A et ♦R, Ouest doit empêcher son partenaire de retourner ♣. Les ♦8 et ♦3 sont des cartes préférentielles. En jouant le ♦8 (appel ♥), il dissuade son partenaire de rejouer ♣.

1.7. EXEMPLES

♠ A 7 5 2
 ♥ X 8 5 3
 ♦ R D X
 ♣ V 6

♠ V 8 3
 ♥ A R 7 4
 ♦ A 4 3
 ♣ 7 5 2

♠ X 6
 ♥ V 2
 ♦ 9 7 6 5 2
 ♣ 9 8 4 3

♠ R D 9 4
 ♥ D 9 6
 ♦ V 8
 ♣ A R D X

S	O	N	E
1SA	—	2♣	—
2♠	—	4♠	—
—	—	—	—

4♠ / S. Entame: ♥A.

Après deux tours de ♥, Ouest connaît le doubleton de son partenaire. La carte qu'il va rejouer, pour la coupe de son partenaire, va avoir une signification préférentielle. ♥7, coupé du ♠6 et retour ♦. Ouest rejoue un quatrième ♥ et la coupe du ♠X va promouvoir un atout de la défense... et deux de chute.

♠ R 6
 ♥ 7 5 3
 ♦ D 9 8 5
 ♣ R X 4 2

♠ 8 7 3
 ♥ R D V X 2
 ♦ 7 4 3
 ♣ A 9

♠ V X 9 5 4
 ♥ 8 6
 ♦ A
 ♣ D 8 6 5 3

♠ A D 2
 ♥ A 9 4
 ♦ R V X 6 2
 ♣ V 7

S	O	N	E
1SA	—	2SA	—
—	—	—	—

2SA / S. Entame: ♥R.