

JEU EN DÉFENSE

LES APPELS DE PRÉFÉRENCE

Après le pair-impair et les appels directs, vus dans les précédents numéros, il est temps de compléter notre triptyque en abordant les signaux dits de « préférence ».

Comment ça marche ?

L'appel de préférence ne « parle » jamais de la couleur qui est en train d'être jouée. En clair, une carte (anormalement) élevée montre un intérêt pour la couleur la plus chère. Symétriquement, une carte (anormalement) basse appelle l'attention sur la couleur la moins chère. Trop simple ?

Encore faut-il ne pas oublier les principes de base de la signalisation :

- 1- La signalisation est une aide, elle ne remplace pas le raisonnement. Un signal est une indication, pas un ordre.
- 2- Il ne faut jamais qu'un signal puisse coûter une levée.
- 3- Une carte n'envoie le plus souvent aucun message particulier et surtout n'en envoie jamais deux en même temps.

Un conseil : il ne faut pas passer son temps à guetter et à émettre des signaux.

Comment savoir si c'est l'heure de l'appel de préférence ?

Demandez-vous quel est le renseignement le plus utile pour votre partenaire à ce moment du coup... L'appel de préférence ne s'utilise que si le pair-impair ou l'appel direct n'est de toute évidence pas de mise. C'est comme d'habitude grâce à la pratique que l'on comprendra tout... ou presque.

Exemple :

♠ R102
 ♥ V3
 ♦ 962
 ♣ AV1084
 ♠ A84
 ♥ 108
 ♦ D10743
 ♣ 963
 ♠ V953
 ♥ 97542
 ♦ AR
 ♣ 75
 ♠ D76
 ♥ ARD6
 ♦ V85
 ♣ RD2

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

| S | O | N | E |
|-----|---|-----|---|
| 1SA | - | 3SA | |

Entame : 4 de Carreau.

Est fait la première levée du Roi de Carreau et rejoue l'As. Est a inversé l'ordre « naturel » pour envoyer un message : il possédait au départ As-Roi secs. Ouest comprend

que son partenaire n'a que faire du compte des Carreaux. Il doit indiquer sa rentrée de main en utilisant la technique des appels de préférence. Une carte anormalement élevée est un appel à la couleur la plus chère. Ouest fournit le 10 de Carreau. Est joue donc Pique. Voyez les dégâts si Est jouait Cœur dans la « faible du mort. » **À retenir : seule une carte « anormale » envoie clairement un message.**

À VOUS DE JOUER !

1

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV83
 ♥ RV103
 ♦ 7
 ♣ D643
 ♠ 92
 ♥ 98752
 ♦ A98
 ♣ 1052

| S | O | N | E |
|-----|---|----|---|
| 1SA | - | 2♣ | - |
| 2♠ | - | 4♠ | |

Entame : Dame de Cœur.
Quelle carte fournissez-vous sur le Roi du mort ? Pourquoi ?

2

TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V32
 ♥ RV2
 ♦ R87
 ♣ R872
 ♠ 9874
 ♥ 10
 ♦ 65432
 ♣ AD4

| S | O | N | E |
|----|----|---|----|
| 1♥ | 1♠ | X | 3♠ |
| 4♥ | | | |

Entame : As de Pique.
Quelle est la carte juste en Est ? Pourquoi ?

3

IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V876
 ♥ R52
 ♦ RV9
 ♣ R86
 ♠ ARD10
 ♥ 10
 ♦ 7542
 ♣ V1097

| S | O | N | E |
|----|---|-----|---|
| 1♥ | - | 2SA | - |
| 4♥ | | | |

Entame : As puis Roi de Pique.
Votre partenaire fournit le 2 puis le 4. Le déclarant a fourni le 9 et le 5. Vous avez bien entamé. Et maintenant ?

4

TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 987
 ♥ 64
 ♦ RV976
 ♣ AD3
 ♠ 654
 ♥ R987
 ♦ 2
 ♣ 107652

| S | O | N | E |
|----|---|------|---|
| 1♠ | - | 2SA* | - |
| 4♠ | | | |

* 3 atouts, 11-12 HL.

Entame : 2 de Carreau
Est a pris l'entame de l'As et rejoué le 8. Le déclarant a fourni la Dame et le 10. Trop évident ?

À VOUS DE JOUER !

5

IMP. Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

| S | O | N | E |
|----------|---|----|---------|
| 2♥ 4♥ | - | 2♠ | 1♠ - |

Entame : 8 de Pique.
Est fait la première levée de l'As et rejoue le 2. Sud a fourni le 4 et le Valet. C'est à vous...

♠ R63
 ♥ AV
 ♦ 1093
 ♣ AV962
 ♠ 8
 ♥ 7532
 ♦ A872
 ♣ D873

N
 O E
 S

6

IMP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

| S | O | N | E |
|-----------|---|----------|--------|
| 1♠ 2SA | - | 2♣ 4♠ | - - |

Entame : 7 de Carreau.
Votre partenaire prend de l'As et rejoue le 6. Le déclarant a fourni le Roi et le Valet. Soyez lucide.

♠ RD9
 ♥ R3
 ♦ D85
 ♣ R9872
 ♠ 653
 ♥ V9654
 ♦ 7
 ♣ D654

N
 O E
 S

SOLUTIONS

1 Cette Dame de Cœur est à l'évidence un singleton. Votre partenaire ne veut pas savoir combien vous avez de Cœurs mais dans quelle couleur il pourrait vous passer la main le cas échéant. Quand il y a de la coupe dans l'air, c'est l'heure de l'appel de préférence. Fournissez donc le 9 de Cœur, un appel pour les Carreaux. La main d'Ouest : ♠ R74 ♥ D ♦ D106542 ♣ R98. La main de Sud : ♠ A1065 ♥ A64 ♦ RV3 ♣ AV7.

2 Vous avez déjà donné votre compte à Pique. Quand et comment ? À l'enchère. 3♠ garantit quatre cartes à Pique. Le déclarant est donc connu avec un singleton Pique. Lorsqu'il y a un singleton au mort, c'est l'heure de l'appel de préférence. C'est pareil quand le singleton est connu dans la main du déclarant. Est doit fournir le 4, un appel à Trèfle. La main d'Ouest : ♠ ARD106 ♥ 65 ♦ V109 ♣ V109. La main de Sud : ♠ 5 ♥ AD98743 ♦ AD ♣ 653.

3 Votre partenaire a commencé par donner son compte à Pique en fournissant le 2. Le 4 qu'il a joué ensuite a donc un sens préférentiel. Ce 4 vous a paru tout petit ? Le flanc Trèfle vous a semblé évident de toute façon ? Et bien non ! Il faut bien regarder le tapis et au besoin ralentir la cadence en ne retournant pas trop vite sa propre carte. Le 4 est le plus gros des Piques restant chez votre partenaire. C'est une carte anormale, c'est donc un appel Carreau (la couleur la plus chère). Faisons attention aux « petites » cartes. La main d'Est : ♠ 432 ♥ V9 ♦ AD86 ♣ 5432. La main de Sud : ♠ 95 ♥ AD87643 ♦ 103 ♣ AD.

4 Votre partenaire, ce génie, a reconnu votre singleton Carreau. Il a rejoué sa plus grosse carte disponible pour vous signaler sa rentrée à Cœur. Ne jouez pas trop vite. Vous devez encaisser le Roi de Cœur avant de rejouer Cœur. Si vous vous contentiez de rejouer un petit Cœur, votre partenaire rejouerait Carreau. Ce serait le flanc mortel si vous aviez au départ la Dame de Pique 3^e (promotion d'atout) sans le Roi de Cœur. Le flanc se joue toujours à deux... La main d'Est : ♠ 32 ♥ AV52 ♦ A8543 ♣ V8. La main de Sud : ♠ ARDV10 ♥ D103 ♦ D10 ♣ R94.

5 Lorsque vous entamez d'un singleton, vous devez toujours partir du principe que votre partenaire l'a compris. Son minuscule 2 de Pique est donc « préférentiel ». Vous avez rejoué Trèfle et Est a coupé ? Arrêtez de rêver ! Est ne peut pas être singleton Cœur et chicane Trèfle. Le 2 de Pique de votre partenaire n'est pas un appel Trèfle mais un refus Carreau. Il a voulu vous signaler qu'il n'avait ni l'As ni le Roi de Carreau. Il faut rejouer atout, privant le déclarant de la rentrée au mort dont il a besoin pour l'affranchissement par la coupe du 5^e Trèfle. La signalisation c'est bien, mais rien ne remplace le raisonnement. La main d'Est : ♠ A109752 ♥ - ♦ DV65 ♣ R105. La main de Sud : ♠ DV4 ♥ RD109864 ♦ R4 ♣ 4.

6 Est a « deviné » que vous étiez singleton. Sa carte est donc « préférentielle ». Il serait meilleur pour vos couleurs que vous trouviez son As immédiatement. Lisons donc ce 6 de Carreau : ça ne peut pas être le plus petit car le déclarant aurait alors eu RV432 à Carreau. Est ne peut donc avoir l'As de Trèfle. Ce n'est pas non plus le plus gros, Sud aurait alors eu RV109 et aurait redemandé du 2♦ sur 2♣. Est ne peut donc avoir l'As de Cœur. Jouez donc atout, il y a urgence. Nord Sud n'avaient qu'à jouer 3SA mais ceci est une autre histoire... La main d'Est : ♠ A4 ♥ 1087 ♦ A109632 ♣ V10. La main de Sud : ♠ V10872 ♥ AD2 ♦ RV4 ♣ A3.