

LES APPELS DE PREFERENCE

Les appels de préférence peuvent être utilisés aussi bien à SA qu'à la couleur.

Dans certaines conditions précises, le fait de jouer, fournir ou défausser une grosse ou au contraire, une petite carte signale au partenaire dans quelle couleur se trouve notre reprise ou la localisation de nos honneurs, couleur la plus chère ou la moins chère. Les appels de préférence ne sont pas aussi utilisés que le Pair-Impair ou les Appels-Refus. Ils sont, cependant, indispensables. Ne pas les utiliser quand on en a besoin aurait comme conséquence de permettre au déclarant de gagner un contrat ingagnable et à la paire de se désunir.

Bien maniés, les appels de préférence ne doivent jamais provoquer de mésentente. Il suffit pour cela de bien connaître les situations où ces appels sont employés.

Et jouer en flanc devient alors une vraie source de plaisir ...

A – Les appels de préférence à la seconde levée

Comment reconnaître que la carte jouée à la seconde levée est un appel de préférence ?

La seconde carte d'une levée est un appel de préférence lorsqu'il n'y a plus qu'un seul problème pour la défense indiquer au partenaire la prochaine couleur à jouer.

Qu'il s'agisse de jouer la seconde carte d'une levée, de fournir ou de défausser, les appels de préférence se font de la même manière :

***La plus petite carte jouée mentionne la couleur la moins chère
La plus haute carte possible mentionne la couleur la plus chère.***

1^{er} cas : l'entameur indique sa reprise

Sud joue un contrat à SA

Vous entamez le Roi de ♥ avec :

Main d'Ouest	
♠	873
♥	RDV102
♦	73
♣	A72

Sud laisse passer car il n'a qu'un seul arrêt (l'As), vous devez rejouer le 10 de ♥, voici pourquoi :

Si Sud, ayant pris de l'As, rend la main à votre partenaire qui est dépourvu de communication à ♥ avec vous, il va devoir essayer de "vous retrouver". Or, votre reprise à l'As de ♣ n'est pas forcément une évidence pour votre partenaire. C'est pourquoi en rejouant le 10 de ♥, la plus petite carte de votre séquence, vous lui avez clairement indiqué votre reprise dans la couleur la moins chère : ♣.

2^{ème} cas : le partenaire indique sa reprise

Sud joue un contrat à ♠

Vous êtes en Est et votre partenaire entame le 2 de ♥ :

Voici votre jeu :

Main d'Est	
♠	62
♥	A107643
♦	A83
♣	76

Vous prenez de l'As et vous êtes à peu près certain que votre partenaire est singleton à ♥. Rejouez le 10 de ♥ pour lui indiquer de rejouer CARREAU après avoir coupé ♥. Vous pourrez ainsi le faire couper une seconde fois. Le 10 de ♥ est votre plus forte carte, vous lui indiquez un retour dans la plus chère des couleurs restantes : CARREAU. Il y a l'atout (♠) la couleur que vous jouez (♥), il reste donc deux couleurs : CARREAU et TREFLE. CARREAU est bien plus chère que TREFLE. Si votre rentrée avait été à TREFLE, vous auriez renvoyé le 3 de ♥.

B – L'appel de préférence en fournissant sur l'entame du partenaire

Il est très simple à reconnaître.

Il y a appel de préférence en fournissant une carte lorsque toute autre signalisation serait complètement absurde.

1^{er} cas : Il y a un singleton au mort

Sud joue 4♥.

Vous êtes en Est et votre partenaire entame l'As de ♠.

Après les enchères suivantes :

S	O	N	E
1♥	-	3♥	-
4♥	Fin		

♠ 8 ♥ V 10 6 2 ♦ 9 5 4 3 2 ♣ A D 9	
	♠ D 10 7 2 ♥ 7 ♦ R 7 6 4 ♣ R 4 3 2

Dans cette situation, un appel à ♠ ou une signalisation Pair–Impair seraient sans intérêt car il n'y a aucun espoir de réaliser des levées à ♠ car le mort coupe. Il faut indiquer à votre partenaire la prochaine couleur à jouer. Fournissez le 2 pour lui signaler de jouer la couleur la moins chère: TREFLE. C'est la seule manière d'éviter que votre partenaire puisse se tromper de retour et d'espérer battre le contrat. En fournissant le 7 de ♠, vous lui auriez indiqué un retour ♦, la plus chère des couleurs restantes.

2ème cas : il n'y a plus d'espoir dans la couleur

Après les enchères suivantes :

S O N E
 1 ♥ - 2 ♥
 4 ♠ Fin

	♠ 9 4 2 ♥ R D 6 ♦ 10 8 2 ♣ 7 6 4 2	
♠ 3 ♥ A V 9 7 5 3 ♦ R V 5 ♣ R V 5	N O E S	♠ D 6 ♥ 10 8 2 ♦ A 7 6 4 ♣ 10 9 8 3
	♠ A R V 10 8 7 5 ♥ 4 ♦ D 9 3 ♣ A D	

Vous êtes en Est
 Entame : As de ♥.

Il n'y a aucun espoir de faire d'autres levées à ♥. De plus le Roi et la Dame de ♥ vont servir à Sud pour défausser des perdantes. Il est urgent de "prendre ses levées" et d'indiquer à Ouest la prochaine couleur à jouer. Fournissez le 10 de ♥, la plus haute carte inutile, appel de préférence pour la plus chère des couleurs restantes : CARREAU. Votre partenaire jouera un petit ♦ pour votre As et vous rejouerez ♦ pour capturer la Dame de Sud. Vous réaliserez ainsi 3 levées à ♦, plus l'As de ♥.

3ème cas : Le partenaire indique sa reprise

Après les enchères suivantes :

S O N E
 1 ♥ - 2 ♦ -
 2 ♥ - 4 ♥ Fin

♠ R 6 ♥ V 8 7 ♦ A R 10 4 2 ♣ R 6 2	
N O E S	♠ A D 7 ♥ 3 2 ♦ D 9 7 5 3 ♣ 10 7 3

Vous êtes en Est
 Entame : 8 de ♦

L'entame ♦, couleur nommée par le mort, est très certainement un singleton. Il serait inadéquat (!) d'appeler dans une couleur que le partenaire ne peut continuer. Par contre, si votre partenaire prend la main alors qu'il lui reste un atout, il est indispensable qu'il sache quelle couleur jouer. Fournissez le 9 de CARREAU pour lui signaler vos honneurs PIQUE.