

# Les appels de préférence

L'objectif de ce cours est de définir les situations dans lesquelles la carte fournie donne une indication préférentielle.

## I. Introduction

Lorsque vous êtes en flanc, vous avez la possibilité de donner des informations à votre partenaire.

Trois types de signaux sont disponibles :

- ✓ **L'appel direct** qui montre l'envie ou le refus de jouer dans une couleur,
- ✓ **Le pair-impair** qui donne le compte d'une couleur,
- ✓ **Les appels préférentiels.**

On voit qu'une carte fournie par le flanc peut avoir une signification différente en fonction du contexte. On va s'intéresser dans ce cours aux appels préférentiels.

### ✚ Qu'est-ce qu'un appel préférentiel ?

On peut déjà le définir par ce qu'il n'est pas : ce n'est pas un appel direct ni un compte de couleur. Il est donc utilisé lorsque les deux autres signaux sont jugés comme moins importants.

Le signal préférentiel :

- ✓ Une grosse carte indiquera une préférence pour la couleur la plus chère,
- ✓ Une petite carte indiquera une préférence pour la couleur la moins chère,
- ✓ Une carte intermédiaire indiquera l'absence de préférence.

On considère qu'il n'y a que deux couleurs possibles.

- ✓ Dans un contrat à la couleur, la couleur d'atout n'est jamais prise en compte.
- ✓ Dans un contrat à Sans-Atout, il y aura la plupart du temps toujours une couleur que l'on ne peut pas rejouer.

Que faire quand on n'a pas de préférence ?

On fournit une carte intermédiaire, et, si on n'a pas de choix **on fournit les cartes de la plus petite à la plus grosse**. Cela signifie : **je n'ai rien à dire ou je préfère la couleur la moins chère**. Mais, en aucun cas, la couleur la plus chère ne m'intéresse.

## II. Les situations d'appels préférentiels

Les appels préférentiels ne seront utilisés que lorsque le compte de la couleur est connu ou sans intérêt.

### 1. Le partenaire entame

Seuls les contrats à la couleur nous intéressent, il n'y a pas de situation de préférentiel à Sans-Atout dans cette situation.

#### a. Le mort possède un singleton

C'est la situation la plus connue. Le compte du partenaire ou un appel dans la couleur est moins intéressant, la carte fournie devient donc préférentielle.

Exemple : Tous vulnérables

	♠ 3 ♥ AD82 ♦ R943 ♣ R1052	
♠ ARV102 ♥ 4 ♦ DV52 ♣ DV6		♠ D864 ♥ 7 ♦ 10876 ♣ A987
	♠ 975 ♥ RV109653 ♦ A ♣ 43	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
3♥	3♠	4♥	4♠
-	-	5♥	

Vous entamez de l'As de Pique.

Le singleton au mort génère un appel de préférence du partenaire. Il doit localiser ses honneurs les plus intéressants. Dans le cas présent, on sait qu'il possède un As.

En effet, on peut créditer l'ouvreur du Roi de Cœur et d'un As. Avec deux As votre partenaire aurait vraisemblablement contré cinq Cœurs. La carte qu'il va fournir va vous indiquer dans quelle couleur il possède cet As.

Est fourni le 4 de Pique, la plus petite carte possible et vous rejouez la Dame de Trèfle. Une de chute.

Sur le retour Carreau, le déclarant réalise onze levées.

### b. Sur l'entame d'un singleton

Lorsque l'entame montre clairement un singleton, la carte du partenaire devient préférentielle et précise à l'entameur dans quelle couleur il peut reprendre la main.

Exemple : Tous vulnérables

	♠ 7654 ♥ D64 ♦ D4 ♣ RV105	
♠ V832 ♥ R83 ♦ R8762 ♣ D		♠ 109 ♥ 75 ♦ A1095 ♣ 98632
	♠ ARD ♥ AV1092 ♦ V3 ♣ A74	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	-	2♥	-
4♥			

Est entame de la Dame de Trèfle  
Il montre clairement un singleton.

Ouest doit indiquer dans quelle couleur il peut reprendre la main et fournit le 2 de Trèfle avec l'As de Carreau. Lorsque son partenaire reprend la main au Roi d'atout, il rejoue sous son Roi de Carreau et encaisse sa coupe à Trèfle.

Notez que si Est avait eu le Roi de Carreau il aurait procédé de la même manière.

### c. Lorsque l'on vient de libérer des levées à l'entame

La situation la plus courante provient d'une entame de l'As dans une couleur annoncée par le partenaire ou dans laquelle le flanc s'est fitté. On réalise que le mort possède alors une ou deux défausses, il est urgent de rejouer dans une autre couleur. La carte du partenaire devient préférentielle.

Exemple : NS vulnérable

	♠ RD5 ♥ R964 ♦ R1092 ♣ D5	
♠ AV986 ♥ 765 ♦ 765 ♣ RV1072		♠ 10743 ♥ 852 ♦ D4 ♣ A984
	♠ 2 ♥ ADV1073 ♦ AV83 ♣ 63	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	2♥	3♣*	4♠
5♥			

\* Fit Cœur 11/12HLD et +

Vous entamez de l'As de Pique.

Vous réalisez que vous venez de libérer deux levées pour le déclarant. Il y a urgence à prendre ses levées. Est doit fournir son plus petit Pique pour localiser son As de Trèfle. Est rejoue sous son Roi de Trèfle pour battre le contrat.

## 2. Les appels de préférence lorsque l'on fournit dans une couleur

Que la couleur soit jouée par votre camp ou le camp adverse, le premier message à passer au partenaire est le compte de la couleur. **Dès que le compte est connu, la deuxième carte fournie devient préférentielle.**

Prenons l'exemple suivant :

	♦ D85	
♦ ARV3	■	♦ 942
	♦ 1076	

Votre partenaire joue l'As de Carreau, vous fournissez le 2 de Carreau, le compte est l'information la plus importante. Ensuite lorsqu'il joue le Roi si vous fournissez la plus forte, le neuf dans le cas présent, vous indiquez une pièce dans la plus chère des couleurs possibles.

En revanche, si vous fournissez le quatre, c'est un appel préférentiel dans la moins chère, ou aucune information à donner.

Prenons l'exemple suivant :

	♠ 109 ♥ V72 ♦ D76 ♣ RDV103	
♠ AD642 ♥ 965 ♦ 84 ♣ A54		♠ 853 ♥ A84 ♦ 10953 ♣ 972
	♠ RV7 ♥ RD103 ♦ ARV2 ♣ 86	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1SA	-	3SA	

Vous entamez du 4 de Pique

Le 10 du mort fait la levée, Est fournissant le 3 (compte de la couleur).

Le déclarant joue le Roi de Trèfle du mort, Est doit d'abord fournir le 2 de Trèfle pour donner le compte et éventuellement aider son partenaire qui possède l'As de la couleur. Puis, la Dame de de Trèfle et Est fournit le 9, carte préférentielle, pour indiquer sa reprise de main à Cœur. Ouest prend de l'As de Trèfle, contre-attaque Cœur pour l'As de son partenaire qui rejoue Pique, deux de chute.

🚩 La signalisation à l'atout

C'est une situation très fréquente. Lorsque le déclarant joue atout, vous possédez souvent deux ou trois petits atouts. Le compte des atouts n'est pas le renseignement le plus important. On réserve ainsi ses atouts pour donner des informations préférentielles. En fournissant le plus fort atout vous appelez dans la couleur la plus forte et lorsque vous fournissez vos atouts normalement, vous appelez dans la couleur la moins chère ou vous n'avez rien à dire.

Par exemple, vous possédez à l'atout : 9 6 3

Si vous fournissez le neuf en premier vous demandez un retour dans la couleur la plus chère.

#### d. Cas particulier de l'entame avec AR sec

A la couleur, lorsque l'on entame d'un Roi et que l'on rejoue ensuite l'As, on possède As-Roi sec.

Les cartes fournies par le partenaire sont préférentielles, et particulièrement la seconde.

Exemple :

♦ AR	■	♦ 8642
------	---	--------

Sur le Roi vous fournissez le six pour donner le compte, la situation n'est peut-être pas claire. Ensuite, lorsque vous voyez apparaître l'As, votre carte devient préférentielle.

- ✓ Le 8 pour la couleur la plus chère
- ✓ Le 2 pour la couleur la moins chère

### 3. Les appels de préférence lorsque vous jouez d'une couleur

Deux situations doivent être maîtrisées :

- ✓ Lorsque vous faites couper votre partenaire
- ✓ Lorsque vous affranchissez une couleur à Sans-Atout

Dans les deux cas, la carte que vous allez jouer va localiser votre éventuelle reprise de main.

#### a. On donne une coupe au partenaire

Regardons l'exemple suivant :

Sud donneur : Tous vulnérables

	♠ D104 ♥ DV6 ♦ V1098 ♣ V73	
♠ AR872 ♥ 743 ♦ ♣ D7652		♠ V3 ♥ 92 ♦ D7642 ♣ R1094
	♠ 975 ♥ AR1085 ♦ AR53 ♣ A	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	1♠	2♥	-
4♥			

Vous entamez de l'As et du Roi de Pique. Votre partenaire fournit le Valet et le trois.

Vous possédez trois cartes pour faire couper votre partenaire :

- ✓ Le deux demande un retour Trèfle,
- ✓ Le huit demande un retour Carreau,
- ✓ Le six ne demande aucun retour particulier, au partenaire d'en tirer des conclusions.

Dans l'exemple suivant, Ouest fait couper son partenaire avec le huit de Pique. Est lui fait une confiance aveugle et rejoue Carreau pour la coupe. Une de chute.

#### b. On affranchit une couleur

Une situation aussi classique, vous affranchissez votre couleur contre un contrat à Sans-Atout et indiquez à votre partenaire dans quelle couleur il peut vous retrouver.

Prenons l'exemple suivant :

Sud donneur : Tous vulnérables

	♠ 109 ♥ V76 ♦ ADV985 ♣ 73	
♠ DV752 ♥ A43 ♦ 74 ♣ V52		♠ R63 ♥ D952 ♦ R6 ♣ 9864
	♠ A84 ♥ R108 ♦ 1032 ♣ ARD10	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1SA	-	3SA	

Vous entamez du 5 de Pique pour le Roi de votre partenaire qui fait la levée. Il rejoue le 6 et le déclarant fournit le 8 pour votre Valet.

Il vous reste trois cartes pour affranchir votre couleur :

- ✓ La Dame de Pique pour indiquer un retour Cœur,
- ✓ Le 7 de Pique, carte plutôt neutre qui refuse les Trèfles (flanc naturel),
- ✓ Le 2 de Pique pour indiquer un retour Trèfle.

Dans la situation présente, Ouest rejoue la Dame de Pique pour l'As du déclarant. Lorsque le partenaire reprend la main au Roi de Carreau, il pourra rejouer Cœur pour battre le contrat.

Remarque : si c'est le partenaire de l'entameur qui garde la main pour affranchir la couleur, les cartes de l'entameur deviendront préférentielles.

Prenons l'exemple suivant :

	♠ 96	
♠ DV752	■	♠ R103
	♠ A84	

Sur l'entame du 5 de Pique, Est fait la levée de Roi et rejoue le 10 de Pique qui fait la levée.

Vous pouvez alors jouer le 2 pour montrer que vous avez cinq cartes dans la couleur.

Mais lorsqu'Est rejoue son dernier Pique, vous fournissez la Dame de Pique pour indiquer la reprise à Cœur.

Votre partenaire entame de l'As de Pique, quelle carte fournissez-vous ?

1

	♠ RD5 ♥ V72 ♦ D876 ♣ 842	
	N O     E S	♠ V743 ♥ 5 ♦ AV53 ♣ D975

2

	♠ RD5 ♥ V72 ♦ D876 ♣ 842	
	N O     E S	♠ V743 ♥ 5 ♦ 9532 ♣ AR75

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	1♠	2♥	3♥
4♥			

Votre partenaire entame du 3 de Carreau, pour l'As du mort quelle carte fournissez-vous ?

3

	♠ D865 ♥ 8 ♦ ARV976 ♣ 84	
	N O     E S	♠ 43 ♥ A752 ♦ 10852 ♣ 975

4

	♠ D865 ♥ 8 ♦ ARV976 ♣ 84	
	N O     E S	♠ 43 ♥ 9752 ♦ 10852 ♣ RV3

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
	1♥	2♦	2♥
2♠	4♥	4♠	

Votre partenaire entame de l'As de Trèfle, quelle carte fournissez-vous ?

5

	♠ D105 ♥ AD2 ♦ 76 ♣ RDV42	
	N O     E S	♠ AR ♥ 52 ♦ RV932 ♣ 10753

6

	♠ D105 ♥ AD2 ♦ 76 ♣ RDV42	
	N O     E S	♠ V3 ♥ 52 ♦ ARV32 ♣ 10753

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	2♦	1♣	1♦
4♥		X	-

Votre partenaire entame de l'As de Trèfle, quelle carte fournissez-vous ?

7

	♠ 10865 ♥ 853 ♦ AR ♣ RDV10	
	N O     E S	♠ R3 ♥ RD1072 ♦ 62 ♣ 9752

8

	♠ 10865 ♥ 853 ♦ AR ♣ RDV10	
	N O     E S	♠ A3 ♥ RD9752 ♦ 2 ♣ 9753

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♠	2♥	1♣	1♥
4♠		2♠	3♥

Vous entamez de votre singleton Carreau, votre partenaire prend de l'As et rejoue le 8 de Carreau que vous coupez, le déclarant a fourni le 10 et le Valet de Carreau. Que rejouez-vous ?

9

	♠ 54 ♥ V64 ♦ RD974 ♣ RV10	
♠ R987 ♥ 853 ♦ 3 ♣ 98753	N O   E S	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1♥	-	2♦	-
2SA	-	4♥	

10

	♠ 54 ♥ V64 ♦ RD974 ♣ RV10	
♠ D987 ♥ D53 ♦ 3 ♣ 98753	N O   E S	

Vous avez entamé du 5 de Pique pour la Dame de votre partenaire qui fait la levée. Celui-ci rejoue Pique pour l'As du déclarant, quelle carte fournissez-vous ?

11

	♠ 984 ♥ RDV ♦ A10954 ♣ 64	
♠ RV7532 ♥ A5 ♦ 873 ♣ 53	N O   E S	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1SA	-	3SA	

12

	♠ 984 ♥ RDV ♦ A10954 ♣ 64	
♠ RV7532 ♥ 85 ♦ 873 ♣ A3	N O   E S	

Votre partenaire entame du 2 de Trèfle, vous prenez de l'As. Quelle carte rejouez-vous ?

13

	♠ R105 ♥ V4 ♦ AD6 ♣ RDV84	
	N O     E S	♠ A73 ♥ 852 ♦ V32 ♣ A753

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
3♠	2♥	X	-

Vous entamez du Roi de Cœur qui fait la levée, quelle carte fournissez-vous ?

14

	♠ D84 ♥ V87 ♦ AD954 ♣ 64	
♠ A762 ♥ RD1053 ♦ 87 ♣ 53	N O     E S	

<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
1SA	-	3SA	