

Signalisation

Révision des techniques utilisées

A l'entame ou à la contre-attaque :

tête de séquence

Singleton

Pair/impair

En fournissant :

En troisième : la plus forte. Avec 2 cartes équivalentes : la plus petite.

Le pair/impair

L'appel-refus (= « l'appel direct »)

Introduction

Le choix de la couleur à rejouer ?

Sud	Nord
1♠	2♠
3♠	4♠

♠ V 10 9
♥ R V 9 8
♦ 8 7
♣ R V 9 8

♠ 4 3
♥ 5 4 2
♦ A R D 9 4
♣ 5 4 2

N
O E
S

♠
♥
♦ 5 2
♣

♠
♥
♦ 6 3
♣

Sud joue 4 ♠.

En Ouest, vous entamez de l'As de Carreau.

Est fournit le 2, le déclarant le 3.

Que déduisez vous de cette première levée ?

Est possède un nombre impair de cartes, probablement 3.

Ouest poursuit du Roi de Carreau, Est fournit le 5 et le déclarant le 6.

Que rejouez-vous à la 3^{ème} levée ?

Réfléchissez pour vous sans donner votre solution

Introduction

Le choix de la couleur à rejouer ?

♠	V 10 9
♥	R V 9 8
♦	8 7
♣	R V 9 8

Sud	Nord
1♠	2♠
3♠	4♠

♠	
♥	
♦	A R
♣	

N
O E
S

♠	6 5 2
♥	A D 10 3
♦	V 5 2
♣	7 6 3

♠	
♥	
♦	3
♣	

Sud joue 4 ♠.

En Ouest, votre partenaire entame de l'As de Carreau. Quelle carte fournissez-vous ? Le 2 pour indiquer un nombre impair de cartes.

Ouest poursuit du Roi de Carreau, Quelle carte fournissez-vous ?
Réfléchissez pour vous sans donner votre solution

L'appel de préférence

Le choix de la couleur à rejouer ?

♠	V 10 9
♥	R V 9 8
♦	8 7
♣	R V 9 8

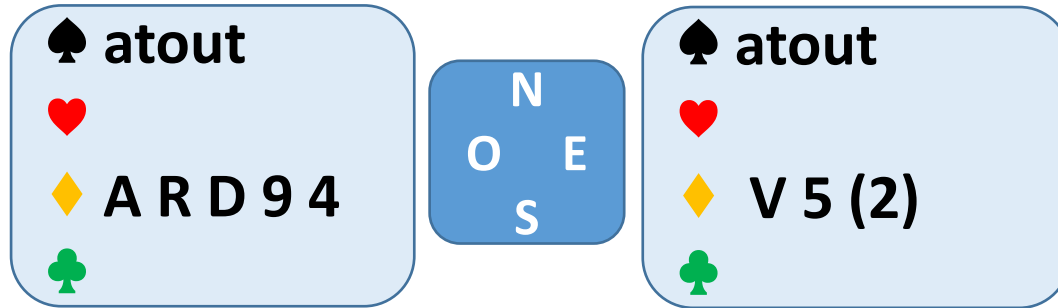
Sud	Nord
1♠	2♠
3♠	4♠

Dans les deux situations précédentes, les Est-Ouest souhaitent donner ou recevoir un signal de la couleur à rejouer à la vue du mort.

Ce signal concerne donc une autre couleur que celle en cours d'être jouée.

Il s'agit d'un signal/appel indirect : un appel de **préférence**

Mécanisme de l'appel de préférence



Au deuxième tour de la couleur

En Est, le choix de fournir une de deux cartes :

Le 5 ou le Valet

Une grosse carte => une préférence pour un retour dans la couleur la plus chère restante (ici le Valet)

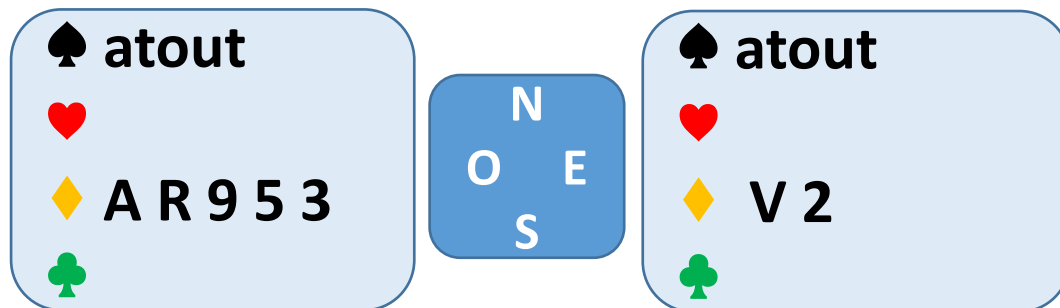
Une petite carte => **absence de préférence OU** préférence pour un retour dans la couleur la moins chère restante (ici le 5)

L'appel se fait pour un honneur (pas d'appel pour une couleur courte)

Il n'existe pas d'appel de préférence pour l'atout

Utilisation de l'appel de préférence

Au moment de faire couper le partenaire



Souvent la technique est utilisée au moment de donner une coupe au partenaire :

Après As et Roi de Carreau, Ouest peut rejouer le 9, le 5 ou le 3 pour faire couper son partenaire

Une grosse carte => une préférence pour un retour dans la couleur la plus chère restante (le 9 de Carreau pour un retour à Cœur)

Une petite carte => préférence pour un retour dans la couleur la moins chère restante (le 3 de Carreau pour un retour à Trèfle)

La carte moyenne (ici le 5) sera une carte neutre, sans préférence

Utilisation de l'appel de préférence

A Sans-Atout : pour montrer une rentrée annexe

Sud	Nord
1SA	3SA

♠ V 5 3
♥ D 10 9
♦ 8 7 6
♣ A D V 8

♠ 4 3
♥ A 4 2
♦ R D V 10 4
♣ 5 4 2

N
O E
S

♠ ♥
♦ 5 2
♣

♠
♥
♦ 9 3
♣

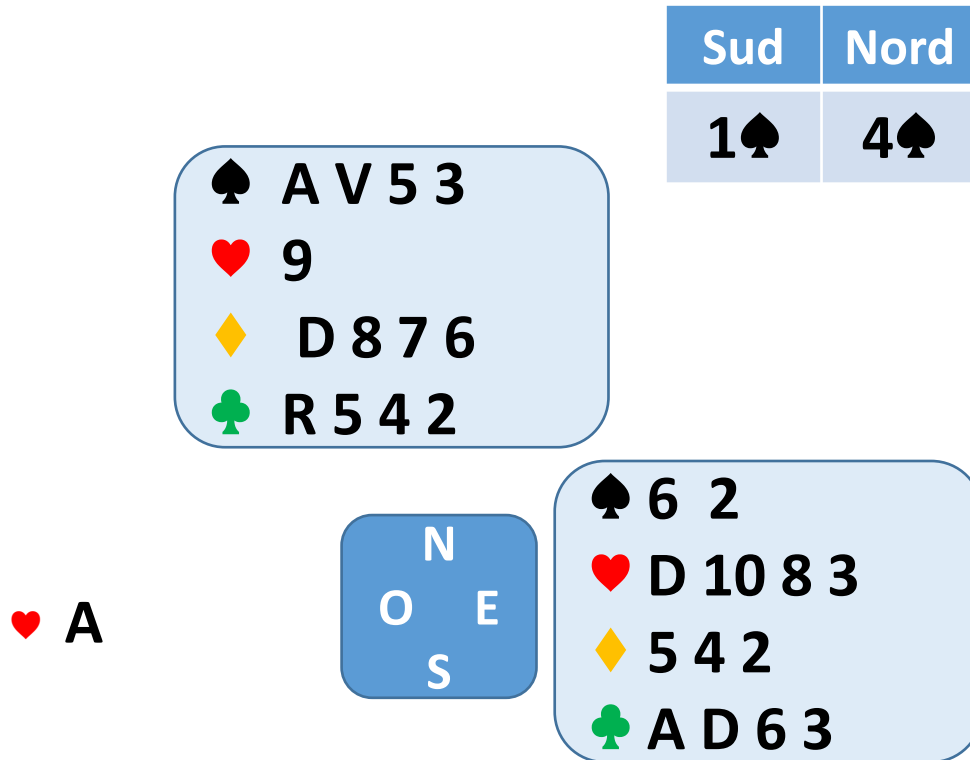
Sud joue 3SA.

Après le Roi de Carreau que le déclarant laisse passer, Ouest rejoue le Valet de Carreau pour indiquer sa préférence à Cœur (ça ne peut pas être une préférence pour les Trèfles à la vue du mort !)

Si Ouest avait eu l'As de Pique, il aurait continué de la Dame de Carreau à la deuxième levée

Utilisation de l'appel de préférence

A l'atout, dès l'entame : quand il y a un singleton au mort



Sud joue 4 ♠.

Que fournissez-vous sur l'entame de l'As de Cœur de votre partenaire ?

Le 3 de Cœur : appel de préférence pour les Trèfles

Utilisation de l'appel de préférence

A l'atout, dès l'entame : quand l'entame est un singleton

	Sud	Nord
♠ D 10 5	1♠	2♥
♥ A R D 6 5	2♠	4♠
♦ 7 6		
♣ R 5 4 2		

♠ 6 2
♥ V 10 8 3 2
♦ A 4 2
♣ 8 6 3

N
O E
S

♥ 4

Sud joue 4 ♠.

Que fournissez-vous sur l'entame du 4 de Cœur de votre partenaire ?

Une entame dans la couleur longue nommée par l'adversaire est identifiable comme un singleton.

Il faut fournir le Valet de Cœur : appel de préférence pour les Carreaux

Utilisation de l'appel de préférence

A l'atout, dès l'entame : quand le déclarant est singleton (difficile)

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	--	2♥
2♠	fin		

♠ 7 5
♥ D 10 5 3
♦ A 8 6
♣ V 7 4 2

♥ A

N
O E
S

♠ 8 4 2
♥ V 7 2
♦ R 9 3
♣ R 9 6 3

Sud joue 2♠.

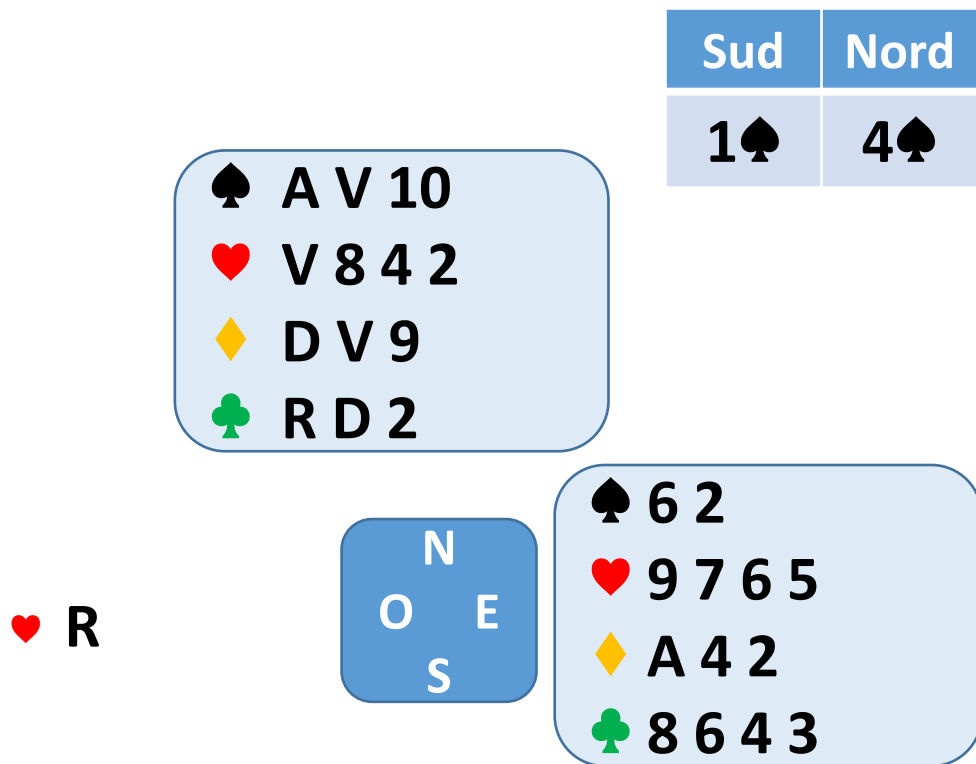
Quelle carte fournissez-vous sur l'entame de l'As de Cœur de votre partenaire ?

Après votre soutien, Sud est connu avec un singleton à Cœur.

La carte que vous fournissez prend une signification préférentielle : ici, vous n'avez pas de préférence entre Trèfle et Carreau, laissez votre partenaire choisir. Fournissez le 7, carte du milieu, carte neutre

Utilisation de l'appel de préférence

A l'atout : quand l'entame est AR secs



Sud joue 4 ♠.

Le partenaire entame du Roi de Cœur, vous fournissez quelle carte ?

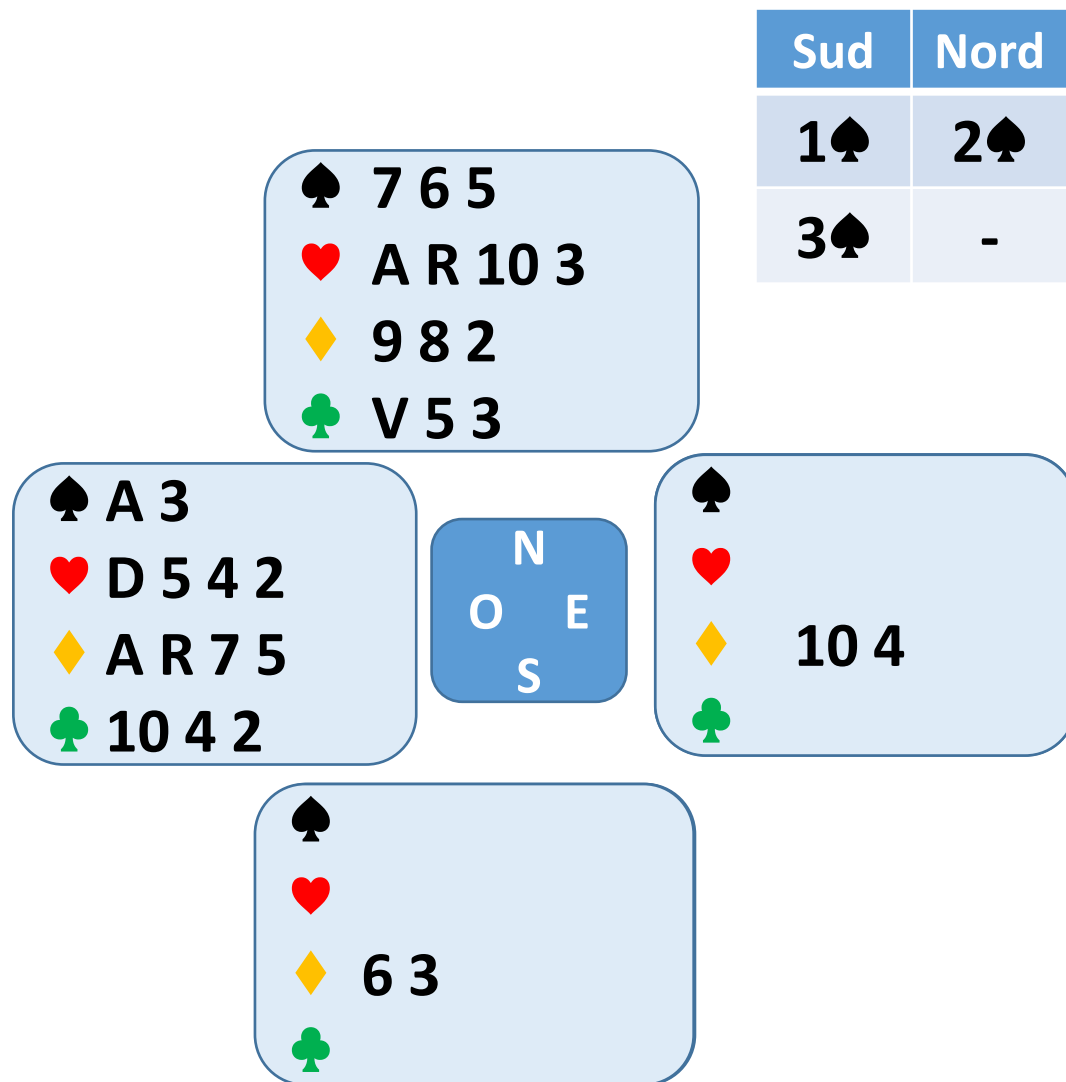
Le 7 de Cœur : la deuxième plus forte dans 4 cartes

Il rejoue l'As de Cœur : quelle carte ?

Cet ordre d'entame est codifié est ne s'utilise qu'avec AR secs. Sur l'As, fournissez le 9 pour indiquer un retour à Carreau et donnez la coupe à Cœur ensuite...

Utilisation de l'appel de préférence

Faire un appel « impossible »



Sud joue 3 ♠.

En Ouest, vous entamez de l'As de Carreau.

Est fournit le 10, le déclarant le 3.
Que déduisez vous de cette première levée ?

Avec 3 petites cartes au mort, Est signale un intérêt à Carreau.

Ouest poursuit du Roi de Carreau, Est fournit le 4 et le déclarant le 6.
Que rejouez-vous à la 3^{ème} levée ?

Jouez le 7 en « appel impossible » pour empêcher Est de rejouer Trèfle...

Résumé des situations d'appel de préférence

- **Les préférentielles au premier tour :**
- **pour donner une coupe au partenaire (au moment où on donne la coupe)**
- pour indiquer un intérêt dans une couleur si le partenaire entame d'un As ou d'un Roi quand le mort est singleton
- pour indiquer un intérêt dans une couleur si le partenaire entame d'un singleton
- pour indiquer un intérêt dans une couleur si le déclarant est singleton
- pour signaler une reprise de main si le partenaire a entamé d'un As sec
- **Les préférentielles au deuxième tour :**
- pour appeler dans une couleur quand le partenaire doit deviner le retour (et qu'on ne peut pas faire un appel direct car on doit fournir à la couleur)
- pour signaler une reprise de main si le partenaire a entamé du Roi avec As-Roi secs
- pour signaler une reprise de main lorsqu'on a une couleur maîtresse à SA

Remarques générales

- **Faites la différence entre l'appel direct et l'appel de préférence : une carte = 1 signal, et 1 seul**
- Ne jamais faire un appel qui coûte une levée à la défense
- Est-ce que l'appel est nécessaire ? Ou est-ce qu'il aide surtout le déclarant ?
- Faites attention à la hauteur des cartes !
Une « petite » carte peut être une grosse à la vue des cartes disponibles, et vice-versa

Appel direct vs appel de préférence

- Si aucun appel n'est nécessaire, le compte (pair/impair) prime
- **En défaussant, vous appelez directement (gros = intérêt pour la couleur défaussée, petit = refus)**
- L'appel de préférence n'est utilisé que dans ces situations précises
- *Cas particulier pour experts : en fournissant à l'atout, on peut indiquer des situations préférentielles...*

D'autres méthodes de signalisation

- Lavinthal : appel indirect. La hauteur de la carte défaussée est une préférence pour une autre couleur selon le principe de l'appel de préférence.
- Italienne : combinaison d'appel direct+indirect. Une carte impaire défaussée est un appel pour la couleur défaussée (=appel direct). Une petite carte paire défaussée est un appel pour la couleur la moins chère, une grosse carte paire défaussée est un appel pour la couleur la plus chère
- *Sachez en tirer profit !*
- *Attention : l'adversaire a le droit de vous tromper...*