

LES APPELS EN DEFAUSSE

Le but : au travers de votre carte défaussée donner une information à votre partenaire une information sur une couleur que vous souhaitez qu'il joue (sans perdre de levée !).

Les principaux systèmes de défausse :

Direct : grosse carte (7 et +) appel dans la couleur défaussée, petite carte (2 au 5) refus (si le contrat est à la couleur c'est un appel dans la couleur restante hors atout)

EX : sur du pique la défausse d'un 8 de T appelle Trèfle, celle d'un 2 refuse T

Lavinthal : système indirect qui appelle une autre couleur : petite carte appelle la plus faible des couleurs restantes, une carte élevée (supérieure au 6) la plus forte des couleurs restantes. (couleur restante : à l'exclusion de l'atout pour ceux qui jouent le Lavinthal aussi à la couleur)

Ex : sur du pique la défausse d'un 8 de T appelle cœur (K si Cœur est l'atout) d'un 2 T appelle K

Italienne : une carte impaire est un appel dans la couleur, une carte paire refuse la couleur le 2 ou le 4 appelle dans la plus faible des couleurs restantes le 8 ou le 10 dans la plus forte. Le 6 ambigu conserve sa fonction de refus (couleur restante à l'exclusion de l'atout)

Chinois : grosse carte : appel dans la couleur au-dessus de la défausse ; petite carte couleur au dessous

Sans compter les plus systèmes folkloriques petit noir- gros rouge

Le SEF recommande : appel direct sur les contrats à la couleur et le Lavinthal à sans atout

Quelques Principes :

- a) La défausse ne doit pas donner une levée supplémentaire au déclarant (par exemple en asséchant un arrêt dans une couleur des adversaires ou défaussant une carte qui aurait fait un pli)
- b) Attention vous fournissez aussi cette information au déclarant ! En particulier si votre partenaire n'est pas en main après la défausse, réfléchissez avant de donner une info qui pourrait donner le plan de jeu gagnant au déclarant en lui indiquant une position des honneurs.
- c) Tous les systèmes ne sont valables que pour la première défausse : à la différence du pair impair qui peut être pratiqué plusieurs fois dans la même donne pour donner la parité dans diverses couleurs, seule la première défausse d'un joueur est significative
- d) Pas de respect systématique : Les appels n'indiquent qu'une préférence et ne doivent pas vous dispenser d'une analyse préalable avant de relancer. Ainsi les annonces de votre partenaire, la vue du mort ou une ligne de jeu gagnante du déclarant, affranchissement d'une longue du mort, coupe de la main courte... peuvent être des éléments plus tangibles pour baser votre ligne de jeu en défense et ne pas rejouer bêtement la couleur appelée.
- e) N'oubliez jamais que votre partenaire n'a peut-être rien à appeler, ou pas les bonnes cartes pour appeler la couleur qu'il souhaite...La jugeote doit primer sur l'appel
- f) Attention les logiques d'appel peuvent s'avérer incompatible avec le pair impair. Dans ce cas privilégier l'information sur la couleur (appel) à celle sur la distribution (pair-impair)