LES APPELS DE PREFERENCE

Nous avons détaillé le pair impair et la signalisation sur les défausses dans les 2 cours précédents.

Il reste encore quatre cas de figure classiques dans le jeu de défense, où la signalisation est particulière.

Dans ces cas de figure détaillés ci-dessous, donner le compte avec un pair impair n'aurait pas ou peu d'intérêt, c'est pourquoi les joueurs avancés y renoncent et procurent à leur partenaire une information souvent très utile de couleur ou de force.

Comme toutes les signalisations elle ne présente aucun caractère obligatoire pour votre partenaire mais constitue une simple information pour mieux bâtir son plan de défense

a) Contrat à la couleur, entame de l'As dans singleton du mort

C'est un cas de figure assez fréquent lorsque le partenaire a entamé sa couleur bien tenue

Pour la défense, continuer dans le singleton est a priori exclu (surtout si le mort est la main courte). Vous avez le choix de la carte à abattre. Pour indiquer à votre partenaire une autre couleur qui vous arrangerait, vous utilisez le **Lavinthal** : fourniture d'une grosse carte (7 et +) la plus forte des couleurs restantes et avec un 5 et – la plus faible des couleurs restantes (hors atout). La fourniture d'une très grosse carte marque un caractère pressant de l'appel.

Exemple : A l'atout Cœur sur l'AS de P de votre partenaire au vu du singleton du Mort vous fournissez le 3 de de P pour appeler T ou votre Dame de P pour appeler violemment Carreau

Rappel : Votre partenaire aura toujours la possibilité de préférer d'autres plans de jeu comme éliminer les atouts du mort…

b) Sur la coupe d'un partenaire

Vous allez faire couper votre partenaire, vous avez le choix de votre carte à faire couper, ou bien votre partenaire coupe une couleur et vous n'avez pas encore joué. Pour indiquer la couleur que vous souhaitez qu'il vous renvoie pratiquez toujours le **Lavinthal.**

Exemple : Vous êtes en main lors d'un contrat à cœur et en fournissant un 2 de K à couper vous lui indiquerez qu'après sa coupe un retour à Trèfle serait bienvenu avec un 10 de K vous appelez un retour P. Peut-être ainsi pourra-t-il couper une seconde fois, ou vous permettre de prendre un honneur en fourchette…

c) Le partenaire joue un As en situation d'urgence

Les adversaires ont visiblement des possibilités de défausses et il vous faut assurer rapidement un maximum de levées directes. Votre partenaire peut jouer un As même non suivi du Roi pour assurer une levée

Pour indiquer votre intérêt dans cette couleur pratiquez **l'appel/refus direct** : fourniture d'une grosse carte vous souhaitez qu'il continue, petite carte pour montrer votre désintérêt.

Ex : Sur un contrat à Sans atout il y a 2 couleurs affranchies pique au mort, et K chez le déclarant. Votre partenaire joue l' AS de T. Pour l'encourager à continuer jouez votre plus gros inutile (par exemple un 10 appelant un retour pour votre Roi, une carte inférieure ou égale au 5 sera

inversement interprété comme un désintérêt, et votre partenaire en désespoir de cause tentera sans doute la 4ème couleur.

d) A sans atout sur le renvoi dans une couleur nouvelle

Vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas, continuer dans la couleur d'entame, et êtes amené à ouvrir une nouvelle couleur. A sans atout il peut être essentiel pour votre partenaire de savoir si cette couleur est une vraie couleur de contre-attaque où des levées pourraient être affranchies, ou une simple tentative de communication vers lui.

La technique du **« petit prometteur »** permet de signaler votre intérêt dans cette couleur à votre partenaire. Inversement la fourniture d'une grosse carte signale votre faiblesse.

A noter que le petit prometteur n'est en aucun cas utilisé sur les contrats à la couleur dans lesquels l'information sur le décompte doit être privilégiée avec une pratique du pair impair.

Exemple : Sur un contrat à sans atout, le déclarant a pratiqué un coup à blanc pour couper les communications dans la couleur d'entame Piques. Vous êtes en main avec votre arrêt dans la longue du mort (K) mais n'avez plus de cartes dans la couleur d'entame. Vous avez une couleur (T) qui pourrait avec un peu de chance être affranchie si votre partenaire à un honneur manquant. Entamez d'un petit trèfle (du 2 au 6). Si votre partenaire à l'honneur manquant après avoir tiré ses éventuelles levées dans la couleur d'entame il vous retournera dans cette couleur. Inversement sur 7 et plus il saura que votre renvoi n'était qu'une tentative de communication vers lui, et que vous n'avez pas de force particulière dans cette couleur nouvelle.