

JEU EN DÉFENSE

LES APPELS DIRECTS

> PAR DANIEL PALADINO

L'Appel-Refus est le signal le plus ancien ; il était déjà pratiqué par les joueurs de whist. De nos jours, c'est plutôt le pair-impair qui, en France, est le signal de base. L'Appel-Refus ne s'utilisera que dans quelques situations bien répertoriées sur l'entame ou alors dans des situations d'encaissement en urgence, à la couleur comme à Sans-Atout. Deux points importants à noter :

1. Il n'y a jamais d'appel direct en fournissant dans une couleur jouée par le déclarant.
2. Aucune signalisation au monde ne remplace le raisonnement.

Les cas d'appel-refus sur l'entame :

À **Sans-Atout** sur l'entame de l'As ou de la Dame et sur l'entame d'une couleur courte (« pour le partenaire »), si le mort fait la première levée d'un honneur sec.

À **la couleur** sur l'entame de l'As ou du Roi avec trois petits au mort.

Un exemple d'encaissement en urgence :

<p>♠ DV84 ♥ - ♦ 75432 ♣ ARDV</p> <p>♠ R972 ♥ 862 ♦ V ♣ 97654</p> <p>♠ 5 ♥ ARV10975 ♦ RD109 ♣ 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>♠ A1063 ♥ D43 ♦ A86 ♣ 1083</p>	<p>Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 40px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>4♥</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	-	4♥	-	-	-
N	E																		
O	S																		
S	O	N	E																
1♥	-	1♠	-																
4♥	-	-	-																

Entame : Valet de Carreau
En Est, vous êtes en main à l'As de Carreau. La Dame d'atout est imprenable et l'As de Pique fera sans doute un pli, mais où trouver la levée manquante ? Deux possibilités : le partenaire a le Roi de Pique (qui passe) ou le partenaire est singleton Carreau. Ce qui est sûr c'est que vous n'avez pas droit à l'erreur tant les Trèfles du mort sont menaçants. La paire Est-Ouest est dans une situation d'urgence. Pour en avoir le cœur net, encaissez l'As de Pique. Cette carte d'investigation demande un signal d'Appel-Refus. Ouest a le Roi de Pique mais ne veut pas d'une continuation dans cette couleur. Il refuse en fournissant le 2 et obtient sa coupe. À noter qu'Est a renoncé à faire couper son partenaire deux fois pour augmenter les chances de faire chuter.

À VOUS DE JOUER !

1

<p>♠ R ♥ 652 ♦ RV954 ♣ 10962</p> <p>♠ A10864 ♥ 1093 ♦ A ♣ 7543</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 40px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table> <p>Entame : 6 de Pique. Votre partenaire fournit le 9 et le déclarant le 5. Ce dernier joue Carreau pour le 10 de sa main et votre As. C'est à vous.</p>	S	O	N	E	2SA	-	3SA	-	-	-	-	-
N	E																	
O	S																	
S	O	N	E															
2SA	-	3SA	-															
-	-	-	-															

2

<p>♠ RV102 ♥ DV10 ♦ 65 ♣ RD53</p> <p>♠ A83 ♥ R864 ♦ R10432 ♣ V</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 40px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>3SA*</td><td>-</td></tr> <tr><td>4♠</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table> <p>* Fitté 4^e 11-13H</p> <p>Entame : 10 de Trèfle. Le déclarant fait la première levée de l'As de sa main et joue un petit atout pour le 10 du mort. Comment envisagez-vous la suite ?</p>	S	O	N	E	1♠	-	3SA*	-	4♠	-	-	-
N	E																	
O	S																	
S	O	N	E															
1♠	-	3SA*	-															
4♠	-	-	-															

3

<p>♠ 10653 ♥ AR65 ♦ R84 ♣ 65</p> <p>♠ RD982 ♥ V3 ♦ AD1032 ♣ 10</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>IMP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 40px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>3SA</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table> <p>Entame : As de Pique. Quelle carte faut-il fournir ? Justifiez votre choix.</p>	S	O	N	E	3SA	-	-	-
N	E													
O	S													
S	O	N	E											
3SA	-	-	-											

4

<p>♠ 95 ♥ ARD2 ♦ 1074 ♣ V962</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	<p>TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 40px;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> </table> <p>C'est à vous d'entamer. Attention aux automatismes !</p>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♦	-	3SA	-
N	E																	
O	S																	
S	O	N	E															
1SA	-	2♣	-															
2♦	-	3SA	-															

À VOUS DE JOUER !

5

♠ D42
 ♥ D74
 ♦ ARV10
 ♣ RD6

N	E
O	S

♠ AR98765
 ♥ -
 ♦ 76
 ♣ 10987

IMP. Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
4♥	-	1SA	3♠

Entame : 3 de Pique.
 Vous encaissez Roi et As de Pique. Ouest défausse le 5 de Trèfle au second tour.

6

♠ 1064
 ♥ R62
 ♦ ARV103
 ♣ 84

N	E
O	S

♠ RD53
 ♥ A3
 ♦ D5
 ♣ R9763

TPP. Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥	X	XX	-
2♣	-	2♥	-
4♥			

Entame : Roi de Pique.
 Est fournit le 2, Sud le 7. Chaque surlevée vaut de l'or en TPP. Soyez vigilant.

SOLUTIONS

1 Vous pouvez créditer votre partenaire de 4 ou 5 points. Faut-il jouer qu'il a un As (lequel ?) pour lui donner la main. Faut-il parier sur la Dame de Pique chez lui ? Bien difficile sans notre amie la signalisation. Si le 9 de Pique était du type pair impair, il faudrait décider s'il vient de V9xx ou de D9xx (ce n'est pas du tout pareil). Heureusement dans cette situation répertoriée, c'est l'appel-refus qui prime. Est n'aurait pas appelé avec le Valet blanc ; il a donc la Dame. Jouez sans peur votre plus petit Pique. La main d'Est : ♠ D932 ♥ D874 ♦ 863 ♣ V8. La main de Sud : ♠ V75 ♥ ARV ♦ D1072 ♣ ARD.

2 Vous pouvez faire confiance à votre partenaire pour vous donner la coupe. Encore faudrait-il qu'il prenne la main à temps. Alors, Cœur ou Carreau ? Il n'y a pas à deviner ; il suffit de laisser passer le premier coup d'atout. Sur le second, votre partenaire qui a tout compris, ne manquera pas d'éclairer votre lanterne. Ici, son gros 9 de Cœur vous permettra de le trouver à l'As de Cœur. La main d'Ouest : ♠ 5 ♥ A952 ♦ 987 ♣ 109874. La main de Sud : ♠ D9764 ♥ 73 ♦ ADV ♣ A62.

3 Votre partenaire qui connaît ses classiques a entamé d'un As contre cette ouverture de barrage ; le moins que l'on puisse dire c'est qu'il a bien fait. Il est tentant d'appeler avec force d'un 9 enthousiaste ! Sur-tout n'en faites rien ! Pas de précipitation, une erreur est si vite faite. Regardez bien le mort et votre jeu ; la chute est assurée pourvu qu'Ouest rejoue Carreau. Vous devez refuser en fournissant le 2 de Pique. Ce micro Pique n'est en rien un appel préférentiel car on ne peut cumuler deux types d'appel avec une seule carte. C'est l'analyse de l'ouverture qui poussera Ouest à jouer Carreau. La main d'Ouest : ♠ A4 ♥ D10842 ♦ V76 ♣ 973. La main de Sud : ♠ V7 ♥ 97 ♦ 95 ♣ ARDV842.

4 Vous allez bien entendu entamer Cœur. Oui, mais quelle carte devez-vous sélectionner ? Si vous avez opté pour le 2, c'est que vous avez besoin de vacances. L'As ? Votre partenaire qui vous imaginera nanti d'ARx(x) va poliment refuser en fournissant son Cœur le plus petit ; vous ne serez guère avancé. Le Roi ? Votre partenaire croyant vous faire plaisir

va fournir son Valet. (Il vous voit RD 109) Cette fois vous aurez un renseignement qui vaut ce qu'il vaut : vous avez filé la surlevée. La bonne carte c'est la Dame. Votre partenaire appellera en jouant sa plus grosse carte disponible s'il a le Valet et sinon il sera toujours temps d'aviser après avoir vu le jeu du mort. La main de Nord : ♠ AV74 ♥ 8654 ♦ RD5 ♣ D10. La main d'Est : ♠ 8632 ♥ V73 ♦ V632 ♣ 83. La main de Sud : ♠ RD10 ♥ 109 ♦ A98 ♣ AR754.

5 Est-on en situation d'urgence ? Probablement compte tenu des Carreaux du mort et du Pique affranchi. Peu importe, il n'y a que deux flancs envisageables : Pique pour la promotion d'atout ou Trèfle pour encaisser l'As. Vous le savez, votre partenaire aussi. Son 5 de Trèfle a pour but de vous aider. Ici ce 5 est un gros, puisque le 4 le 3 et le 2 ne sont pas visibles. C'est donc un appel direct, vous devez rejouer Trèfle. La main d'Ouest : ♠ 3 ♥ V1032 ♦ D95 ♣ A5432. La main de Sud : ♠ V10 ♥ AR9865 ♦ 8432 ♣ V. Pour le fun : Que devrait défausser Ouest s'il avait : ♠ 3 ♥ RV9 ♦ D94 ♣ AV5432 Réponse : (L'As de Trèfle !) pour vous obliger à jouer Pique.

6 Est doit appeler avec un honneur complémentaire lorsqu'il y a trois petits au mort, c'est bien connu. Oui, mais le 10 3°, est-ce considéré comme trois petits ? Ça, c'est moins clair. Quoi qu'il en soit, ce 2 est bien minuscule. Vous contrôlez encore le coup grâce à l'As d'atout et au doubleton Carreau. Serait-ce l'heure d'un flanc passif ? Sûrement pas ! Le compte des points et des levées montre que le déclarant fera facilement 11 levées si on lui en laisse le temps. C'est dit, il semblerait que le flanc actif sous le Roi de Trèfle soit le meilleur. Et non ! Il manque un aspect à cette analyse. Si le déclarant avait eu As-Valet de Pique, il aurait pris le Roi pour s'assurer une autre levée dans cette couleur. Il faut rejouer le 3 de Pique. La signalisation, c'est bien à condition de ne pas oublier de raisonner. La main d'Est : ♠ V2 ♥ 754 ♦ 9864 ♣ V1052. La main de Sud : ♠ A987 ♥ DV1098 ♦ 72 ♣ AD.