



## BRIDGE & DÉTENTE

# DÉFENDRE avec L'APPEL DE PRÉFÉRENCE

N° 16



**Cyril Lemaire**

**Maître-Assistant FFB  
au club de bridge du Bouscat**



## LES APPELS DE PRÉFÉRENCE

Votre position de défenseur avec une main de peu de points ne vous donne pas le droit de relâcher un instant votre attention. Bien au contraire, vous avez comme votre adversaire un contrat à réaliser : Le faire chuter ou lui éviter de faire des levées supplémentaires. Et ceci à tout moment, à l'entame, quand vous prenez la main ou ...quand vous refusez de la prendre !

Déposer une carte sur le tapis n'est donc pas anodin. Vous allez vous servir de cette carte pour transmettre un message à votre partenaire.

Vous n'avez pas d'atout, profitez-en et ne désespérez pas, votre défausse a sa signification.

Vous avez des atouts, profitez-en et l'ordre dans lequel vous les fournissez a son importance.

Mais soyez sûr que ce renseignement n'avantage pas le déclarant. **Cet appel sera BON uniquement s'il ne vous coûte pas de levée.**

N'oubliez pas que votre signalisation doit être faite pour faciliter le jeu de la carte de votre partenaire et montrer l'urgence d'une couleur à jouer. A vous donc de juger de l'opportunité d'appeler ou non.

N'oubliez pas aussi (paradoxe) que toute carte n'est pas toujours significative !

En gardant à l'esprit ces remarques, étudions l'appel de préférence.

**L'appel de préférence est un signal pour une couleur autre que celle jouée.**

**Le principe de l'appel de préférence** : Si une couleur est jouée, autre que l'atout, il ne reste que le choix pour les 2 autres couleurs restantes. La hauteur de la carte déposée marquera sa préférence en comparaison à l'ordre de ces 2 couleurs.

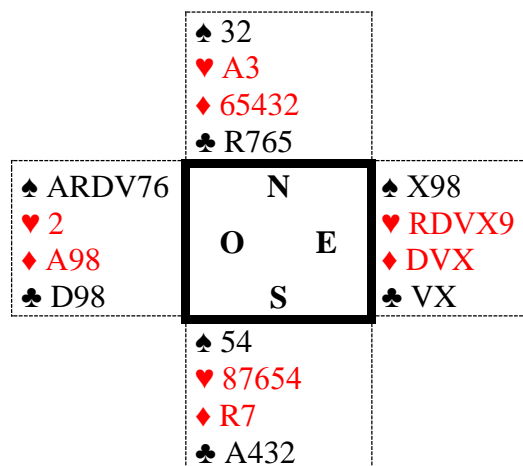
**Pour la couleur la plus chère, déposez une grosse carte.**

**Pour la couleur la moins chère, déposez une petite carte.**

Attention à la notion de petite et grosse carte !

Cet appel, comme on va le voir dans les donnes ci-dessous, se fera en général après le compte de la couleur donné, connu ou sans importance.

1/ Un exemple pour commencer :



L'atout est Pique en Est-Ouest.

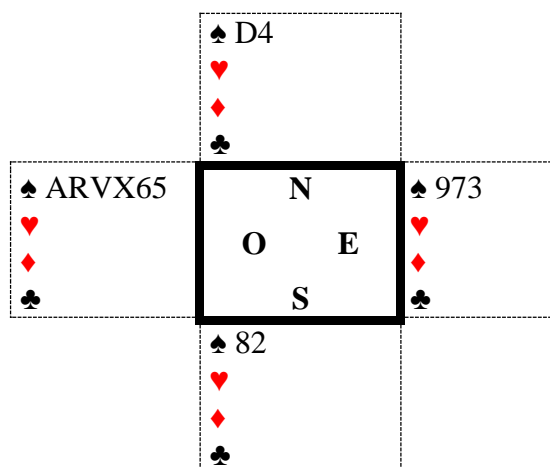
Ouest joue Cœur pour affranchir cette couleur pour l'As de Nord.

Si Sud dépose un gros Cœur sur l'As de Nord (le 8 par exemple mais attention le 5 peut être un gros dans certaines mains), **le retour souhaité est à Carreau.**

Si Sud dépose un petit Cœur (le 4 par exemple mais attention le 9 peut être un petit dans d'autres mains), **le retour souhaité est à Trèfle.**

Dans cette donne il est urgent de jouer ainsi « sans risque » le Roi de Trèfle et petit Trèfle. Sinon, Ouest va réaliser le petit chelem à Pique !

2/ Rappel du SEF page 92 "**Les appels de préférence peuvent être utilisés à partir de la 2<sup>ème</sup> levée d'une couleur**", la première carte ayant servi à donner une indication d'appel ou de parité. Le choix des cartes d'une couleur prend une valeur préférentielle :

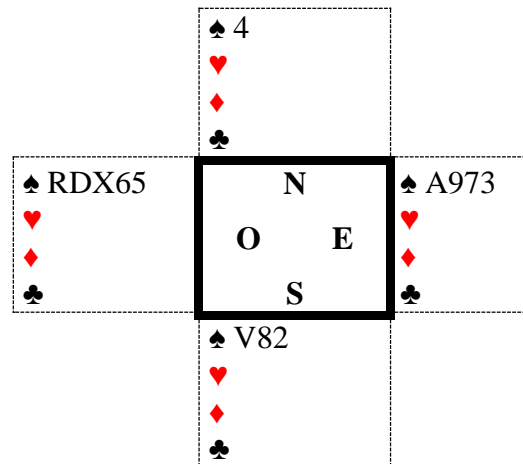


Sud joue 4♥.

Sur l'As de Pique, au premier tour, Est fournit le 3 pour indiquer un nombre impair de Piques. Au tour suivant, quand Ouest rejoue le Roi, il a le choix entre le 7 et le 9. Conventionnellement ? Le 9 indique un intérêt pour la couleur la plus chère des deux restantes, tandis que le 7 montre seulement l'absence d'intérêt pour la couleur la plus chère. « *Ce qui ne veut pas dire à tout coup un intérêt pour la couleur la moins chère...* »

### 3/ Encore le SEF page 93. **Votre partenaire entame du Roi.**

« Si le partenaire de l'entameur du Roi possède l'As et s'il y a un singleton au mort ou un singleton connu dans la main du déclarant, la carte fournie sur l'entame est un appel de préférence.»



Ainsi ici, si Sud joue un contrat à Cœur, vous montrerez votre préférence à Carreau en déposant le 9 de Pique sur la table sur l'entame du Roi de Pique.

### 4/ Le compte est connu à l'entame : **Vous avez soutenu votre partenaire à Cœur, 1♥ - 2♥.**

Votre partenaire entame cette couleur soutenue. Inutile de montrer votre parité car il la connaît. Mais montrer de suite votre préférence pour l'une des 2 couleurs restantes : 1 gros Cœur demande Pique si on joue à Sans Atout et Carreau si on joue à Pique.

### **5/ Vos atouts, ils vont être mangés par l'adversaire, mais pas n'importe comment !!!**

Utilisez-les !

L'atout est Pique et vous possédez X63. L'adversaire joue As, Roi puis Dame de Pique. Signalez en défaussant vos cartes :

X - 6 - 3 : Préférence pour la plus forte (Cœur).

3 - 6 - X : Préférence pour la plus faible (Trèfle).

6 - X - 3 : Préférence pour la couleur du milieu (Carreau).

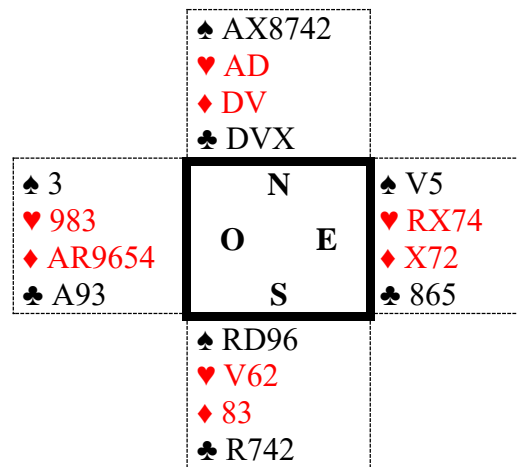
6 - 3 - X : Comme tu veux partenaire.

### **6/ Vous avez un atout maître avec 1 ou 2 atouts.**

Sauf obligation pour une coupe chez votre partenaire, ne vous précipitez pas pour prendre et attendez que votre partenaire vous fasse signe par une défausse quand il n'aura plus d'atout. Duquez comme c'est le cas dans certaines donnes présentées après.

**7/ Une deuxième carte pour une préférentielle**

Nord joue 4♠ après une intervention à 2♦ d'Ouest.



Est entame du 2 de Carreau, montrant sa parité. Ouest prend de l'As et rejoue le Roi sur lequel Est dépose le **X de Carreau** donnant sa préférence pour le retour Cœur.

**Conclusion :**

Vous faites attention aux cartes fournies par votre partenaire, c'est très bien. Mais attention les cartes déposées ne sont pas toujours celles voulues et donc pas toujours ces fameux appels de préférence. Restez donc vigilant et prudent.

Bien sûr, vous dites :

- « Je vais renseigner mon partenaire mais aussi l'adversaire »
- « Je vais me torturer l'esprit »
- « Mon partenaire ne fait pas attention »
- Etc...

Et alors : Un petit effort de votre part, s'il vous plait.

L'appel de préférence ne demande aucune mémoire : il est seulement logique, une fois le principe compris.

Vous allez vous même juger de l'urgence d'appeler votre partenaire sinon l'adversaire va vite se défausser sur une couleur affranchie.

Votre partenaire est plus attentif que vous ne croyez. Ne le sous-estimez pas.

L'adversaire ne regarde pas toujours, il est plus distrait que votre partenaire !

Donnez à votre partenaire la joie de vous retourner la bonne carte et de bien jouer.

**Quelle bonne paire vous allez former et surtout quel plaisir de jouer ensemble !**

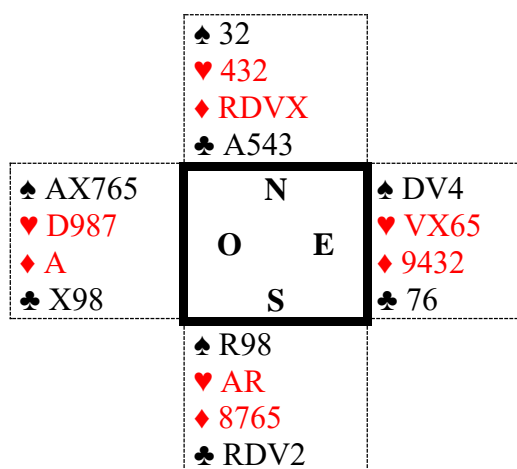
**8/ Un complément à l'appel de préférence : L'appel de Smith.**

Bien souvent, par exemple contre 3SA, vous entamez « quatrième meilleure » d'une couleur 5<sup>ème</sup>. 2 interrogations à résoudre :

\*- De nouveau en main un peu plus tard, vous souhaiteriez savoir si votre partenaire possède l'honneur tant espéré qui fera chuter le contrat. Vous hésitez à continuer cette couleur, ayant trop peur de livrer une levée supplémentaire. Comment votre partenaire peut vous signaler la présence de cet honneur ?

\*- Votre partenaire se retrouve en main. Doit-il continuer la couleur et espérer que vous fassiez le maximum de levées ou ouvrir les hostilités dans une autre couleur ?

Exemple du premier cas :



Sud a ouvert de 1SA et Nord a conclu à 3SA. Ouest entame du 6 de Pique pour le Valet d'Est et le Roi de Sud.

Bien entendu, Sud cherche à affranchir de suite son Carreau et Ouest se retrouve en main à l'As de Carreau. Comment savoir qui possède la Dame de Pique ?

Tout simplement par la hauteur de la carte mise par Est sur l'As de Carreau. Une carte anormalement grosse va montrer un intérêt pour la couleur d'entame. Le 9 de Carreau va indiquer la présence de la Dame de Pique dans la main d'Est.

**C'est l'appel de Smith.**

Une « anormalement » **grosse** (attention cette hauteur est toute relative) **carte** fournie montre la continuation de l'entame.

**Donneur : N**      ♠ 543      **Vul : Personne**  
 ♥ 98  
 ♦ AR32  
 ♣ 9876

♠ ADX2	N	♠ V76
♥ D5432	O   1   E	♥ X76
♦ 654	S	♦ X987
♣ X		♣ A32

♠ R98  
 ♥ ARV  
 ♦ DV  
 ♣ RDV54

O	N	E	S
	-	-	2SA
-	3SA	Fin	

**Entame :** 3 de Cœur.

**Résultat :** 3SA = ou -1

**Jeu de la carte :** Sur l'entame de 3 de Cœur, Sud prend du Valet. Il joue Roi de Trèfle duqué, puis continue Dame de Trèfle. Ouest réfléchit : Il y a urgence à jouer Pique car Sud possède As et Roi de Cœur et certainement Dame de Carreau. Alors défausez un Cœur main pas n'importe lequel, la Dame s'il vous plait pour montrer une préférence absolue à Pique. Est reviendra alors du Valet de Pique en **carte forcante** et non du 2 de Pique. C'est la chute. Notez qu'à l'entame, Sud aurait pu prendre de l'As pour tromper Ouest.

**Donneur : E**      ♠ AX7      **Vul : NS**  
 ♥ V76432  
 ♦ V  
 ♣ X82

♠ 8654	N	♠ RDV32
♥ R9	O   2   E	♥ DX
♦ D64	S	♦ AR32
♣ 7543		♣ AD

♠ 9  
 ♥ A85  
 ♦ X9875  
 ♣ RV96

O	N	E	S
		1♠	-
2♠	-	4♠	Fin

**Entame :** X de Carreau.

**Résultat :** 4♠= ou -1

**Jeu de la carte :** Sur l'entame du X de Carreau, Est conserve sa Dame de Carreau pour une future impasse au Roi de Trèfle, prend de l'As et joue le Roi de Pique. Sagement, Nord laisse passer et ne prend qu'au second tour pour apercevoir la défause de son partenaire : Sud fournit ici le **9 de Carreau pour un retour Cœur**.

Si Nord, ne bénéficiant pas de cet appel, renvoie Trèfle, Sud renoncera à l'impasse car le Valet de Carreau apparu à la première donne ressemble trop fort à un singleton.

**Donneur : S**      ♠ 5432      **Vul : E O**  
 ♥ RDVX9  
 ♦ RX5  
 ♣ A

♠ R7	N	♠ ADVX98
♥ 654	O 3 E	♥ 32
♦ A9876	S	♦ 2
♣ DVX		♣ 5432

♠ 6  
 ♥ A87  
 ♦ DV43  
 ♣ R9876

O	N	E	S
			-
-	1♥	2♠	3♣
-	3♥	-	4♥
Fin			

**Entame :** 2 de Carreau.

**Résultat :** 4♥-1

**Jeu de la carte :** Ouest a très bien compris que le 2 de Carreau est un singleton. Il retourne un Carreau mais pas n'importe lequel car il souhaite faire couper Est une deuxième fois : Le 9 de Carreau qui demande un retour Pique. Est n'hésite pas un instant pour rejouer sous son As de Pique car il va trouver le Roi chez son partenaire. Est va réaliser 2 atouts, les 2 et 3 !

**Donneur : O**      ♠ 765      **Vul : Tous**  
 ♥ 54  
 ♦ A832  
 ♣ AR82

♠ AR	N	♠ DV98
♥ AX9876	O 4 E	♥ RDV3
♦ R7	S	♦ 654
♣ 765		♣ 43

♠ X432  
 ♥ 2  
 ♦ DVX9  
 ♣ DVX9

O	N	E	S
1♥	-	3♥	-
4♥	Fin		

**Entame :** As de Trèfle.

**Résultat :** 4♥-1

**Jeu de la carte :** Sur l'As de Trèfle de Nord, Sud fournit la Dame de Trèfle montrant ainsi soit la présence du Valet de Trèfle soit un singleton Trèfle. Ceci facilite le jeu de la carte de Nord qui rejoue le 2 de Trèfle montrant sa préférence pour un retour Carreau plutôt que Pique. Dans ce cas, le retour paraît assez évident, mais la carte de Nord ne permet plus aucun doute pour Sud. Rappelons que sur l'As de Nord, Sud avec Dame seconde, Dame-3 par exemple, devra fournir le 3.



**Donneur : N**      ♠ ARDX987      **Vul : N S**

♥ AD  
♦ 76  
♣ DVX

O	N	E	S
	1♠	-	2♠
3♦	4♠	Fin	

♠ 4	N	♠ 32
♥ 987	O    5    E	♥ RX654
♦ ARDV98		♦ X32
♣ 987	S	♣ A65

♠ V765  
♥ V32  
♦ 54  
♣ R432

**Entame** : 2 de Carreau.

**Résultat** : 4♠= ou -1

**Jeu de la carte** : Ouest prend de l'As de Carreau et continue du Roi. Est, qui avec son entame du 2 de Carreau a signifié sa parité, montre son intérêt pour un retour immédiat à Cœur en posant le X de Carreau sur le tapis. Tout autre retour permet à Nord d'affranchir son Trèfle pour défausser la Dame de Cœur et éviter toute impasse.

**Donneur : E**      ♠ AD6      **Vul : E O**

♥ 876  
♦ AR3  
♣ RD43

O	N	E	S
		-	1SA
6SA	Fin		

♠ X954	N	♠ RV32
♥ VX9	O    6    E	♥ 5432
♦ X954		♦ V2
♣ 98	S	♣ X72

♠ 87  
♥ ARD  
♦ D876  
♣ AV65

**Entame** : Valet de Cœur.

**Résultat** : 6SA= ou -1

**Jeu de la carte** : Sud prend de la Dame de Cœur et commence par 4 levées de Trèfle. Est défausse successivement le 2, puis le X et enfin le 7 de Trèfle. Et Ouest commence à avoir un dilemme : Doit-il garder les 4 Piques ou les 4 Carreaux ?

La première défausse d'Est indique sa parité et la deuxième, sa carte la plus haute à Trèfle, une force à Pique. Pourquoi aurait-il défaussé le X en deuxième carte ? Donc Ouest conserve ses 4 Carreaux.

Remarquez que cette défausse peut orienter Sud vers un autre plan de jeu en lui indiquant que l'impasse au Roi de Pique est vouée à l'échec.

**Donneur : S**      ♠ 543      **Vul : Tous**  
 ♥ A3  
 ♦ A8765  
 ♣ 432

O	N	E	S
			2♥
3♠	-	3SA	Fin

O	N	E	S
			2♥
3♠	-	3SA	Fin

♠ RDVX876      N      ♠ 2  
 ♥ 654      O 7 E      ♥ R2  
 ♦ RD      S      ♦ VX9  
 ♣ V      ♣ ARDX765

♠ A9  
 ♥ DVX987  
 ♦ 432  
 ♣ 98

**Entame :** Dame de Cœur.

**Résultat :** 3SA= ou -1

**Jeu de la carte :** Nord débloque la couleur en prenant de l'As de Cœur et rejoue la couleur. Sud, sur le Roi de Cœur d'Est, met le Valet de Cœur. Pourquoi ? A la vue du mort, c'est un appel de préférence pour montrer qu'il possède l'As de Pique et non pas l'As de Trèfle. Quand Est joue le Roi de Carreau, Nord n'hésite pas un seul instant : Il prend de suite de l'As de Carreau et retourne Pique.

**Donneur : O**      ♠ R87      **Vul :**  
 ♥ DX98      **Personne**  
 ♦ X642  
 ♣ 76

O	N	E	S
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

O	N	E	S
1SA	-	2SA	-
3SA	Fin		

♠ D32      N      ♠ 654  
 ♥ AR42      O 8 E      ♥ V3  
 ♦ ARV      S      ♦ D73  
 ♣ X52      ♣ AV984

♠ AVX9  
 ♥ 765  
 ♦ 985  
 ♣ RD3

**Entame :** X de Cœur.

**Résultat :** 3SA= ou -2

**Jeu de la carte :** Ouest, après avoir pris du Valet de Cœur, tente le partage des honneurs à Trèfle. Sud en main au Roi de Trèfle retourne Cœur pour l'As d'Ouest et Nord défause la Dame de Cœur. C'est une demande, non pas pour un retour Cœur mais pour un retour Pique. Sud retournera le Valet de Pique pour capturer la Dame de Pique et assurer 4 levées dans la couleur.

<b><u>Donneur</u> : N</b>	♠ ADX97 ♥ X543 ♦ 53 ♣ V9	<b><u>Vul</u> : E O</b>
♠ R52 ♥ A92 ♦ D42 ♣ D843	N  O    9    E  S	♠ V84 ♥ 87 ♦ AVX9 ♣ AR72
	♠ 63 ♥ RDV6 ♦ R876 ♣ X65	

O	N	E	S
	-	1♦	-
2SA	-	3SA	Fin

**Entame** : X de Pique

**Résultat** : 3SA= ou -1

**Jeu de la carte** : Le Valet de Pique fait la première levée et Ouest commence par l'impasse au Roi de Carreau. Attendez avoir de prendre que Nord ait montré son appel. Nord défause le 5 puis le 3 de Carreau. Si vous retournez Cœur, vous donnez 9 levées : 1 Pique, 1 Cœur, 3 Carreaux et 4 Trèfles. Nord vous a montré sa préférence pour rejouer Pique en fournissant ses Carreaux en descendant. Ne le faites pas attendre !

Ici, exceptionnellement la parité n'était pas la priorité. **C'était un appel de Smith.**