



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains aux cop.copines^o stagiaires de
l'Atelier Bridge des Copains

Les appels

Les appels



- Les appels concernent toujours la ligne de défense, pas définition.
- Vous croiserez parfois des paires qui demandent : « comment faites-vous vos appels » ? ou bien « comment faites-vous vos défausses » ?
- Au-delà du fait que vous risquez de balbutier « comme je peux », vous devez réfléchir à une attitude constructive avec votre partenaire.
- Il faut distinguer beaucoup d'appels pour adopter une ligne de conduite.
 1. Appel-refus (ou appel direct)
 2. Appel de préférence sur présence d'un singleton au mort
 3. Appel lors d'une défausse (appel direct ou autre)
- C'est déjà pas mal

Appel-refus :

	975	
♠ AR43		♠ D82



- Sur l'entame de l'As qui promet le Roi, vous avez 2 possibilités pour vous exprimer :
- pair-impair comme cela vous est souvent préconisé
- Ou bien « appel-refus » : gros j'en veux ; petit, j'en veux pas
- **Comment distinguer que dans le cas du haut vous fournissez « 8 » qui signifie « j'ai la Dame et que dans le cas du bas, vous fournissez le « 9 » qui indique un nombre pair de cartes.**
- **En haut :** le mort détient 975. Où est la D ? **Je dois éclairer mon partenaire**
- **En bas :** le mort détient D84. **La D est visible.** L'important est d'espérer la coupe en face du R. En fournissant le 9, c'est encourageant pour jouer A, puis R, puis 2 pour une coupe du partenaire dans de nombreux cas.

	D84	
♠ AR72		♠ 96

L'appel de préférence



- À l'atout, avec ARx dans une couleur l'E.(entameur) fournit l'As à l'entame. Vous constatez que le mort est singleton dans la couleur de l'entame.
- Le Roi finirait décapité. Que faire à la 2^{ème} levée ?
- C'est au P.E. (partenaire entame) de proposer une solution entre les deux couleurs non jouées (l'atout est exclu de ce raisonnement).
- Si atout ♥, sur entame A ♦, le mort est singleton ♦.
- Il reste deux couleurs non jouées : ♣ et ♠.
- L'E. a gagné son As ♦.
- Oubliez le pair-impair dans ce cas et demandez lui de jouer la couleur qui vous plaît, là où vous pouvez gagner une levée.
- Vous possédez A ♠ ou bien RD ♠. Demandez lui de jouer ♠ en posant un gros ♦ sur l'As de ♦ de l'entame. Cela exige d'être attentif et prêt à s'adapter à la situation présente.

L'appel de préférence



- Fournir un gros \diamond pour qu'il joue \spadesuit . Ok. Mais c'est quoi un gros \diamond ?
- Ce sera la plus grosse de vos cartes pas utiles à \diamond . Avec RD, ne jetez surtout pas votre D, mais si vous avez aussi un 9 ou un 10, cela attirera bien l'attention : « partenaire joue \spadesuit ».
- Si vous n'avez que 542 à \diamond , posez le 5 en espérant que votre partenaire comprendra. Ce n'est pas gagné, mais vous aurez fait un effort.
- Si vous préférez qu'il joue \clubsuit , parce que vous possédez des valeurs du type A ou RD, jouez le plus petit \diamond possible sur l'As de l'entame.
- Cela peut vouloir dire : « joue \clubsuit ». Cela peut également vouloir dire : « ne compte pas sur moi à \spadesuit , mais tu vas voir qu'à \clubsuit , c'est la même chose ».
- Là encore, vous aurez fait l'effort de signifier : \spadesuit c'est inutile.
- N'oubliez pas que votre partenaire ne sait pas quoi jouer.
- Vous aurez fait l'effort d'éclairer sa lanterne le moins mal possible.

L'appel de préférence



- 3 exemples d'appel de préférence
- Sur entame A ♣ que fournissez vous lors de cette levée dans ces trois situations ? L'atout est ♠

		10H ♠	RV	
		♥	D10	
		♦	A875	
		♣	4	
♣				♠ 96
♥				♥ 864
♦				♦ RD943
♣	A			♣ V108

- Fournissez le 8 ♣ : la plus petite. Posséder le 6 aurait été mieux, mais on fait ce que l'on peut avec ce que l'on a : partenaire j'ai une valeur à faire à ♦

L'appel de préférence



- 3 exemples d'appel de préférence
- Sur entame A ♣ que fournissez vous lors de cette levée dans ces trois situations ? L'atout est ♠

		10H ♠	RV
		♥	D10
		♦	A875
		♣	4
♣			♠ 96
♥			♥ RV943
♦			♦ 864
♣	A		♣ V108

- Fournissez le V ♣ : la plus grosse : partenaire j'ai une valeur à faire à ♥

L'appel de préférence



- 3 exemples d'appel de préférence
- Sur entame A ♣ que fournissez vous lors de cette levée dans ces trois situations ? L'atout est ♠

	10H ♠	RV	
	♥	D10	
	♦	A875	
	♣	4	
♠			♠ 764
♥			♥ 943
♦			♦ 864
♣	A		♣ V1082

- Fournissez le 2 ♣ : la plus petite : partenaire joue plutôt ♣, mais je n'ai rien et ne peux pas le crier à la table. Tu t'en apercevras bien assez tôt.