

## Séance 20

## L'APPEL / REFUS

## Programme de la séance

- L'appel / refus en défaussant
- L'appel / refus en fournissant

## Première donne de la séance (20.1)

Donne 20.1	Donneur : Nord	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 5			
<div>♠ RV62</div> <div>♥ 1053</div> <div>♦ 54</div> <div>♣ 10853</div>	<div>♠ 873</div> <div>♥ D96</div> <div>♦ RD1032</div> <div>♣ 76</div>		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
			2SA	Passe	Passe	Passe
			Passe	Passe	3SA	Passe
	<div>♠ D94</div> <div>♥ ARV4</div> <div>♦ AV8</div> <div>♣ RDV</div>	<div>♠ A105</div> <div>♥ 872</div> <div>♦ 976</div> <div>♣ A942</div>	Entame : 2 de Pique			

Laissez-les jouer sans intervenir. Comme d'habitude, vous exposerez après coup le bon déroulement de la donne.

Est prend l'entame de l'As et rejoue Pique ; son partenaire réalise les trois levées suivantes et il doit donc défausser sur le quatrième tour de Pique. Il aimerait que son partenaire rejoue Trèfle pour encaisser la levée de chute. Est-ce urgent ? Oui, car le déclarant pourrait bien réaliser cinq Carreaux et quatre Coeurs, qui font neuf levées.

Pour dire à l'entameur de jouer Trèfle, Est défaisse une grosse carte, inhabituelle, qui attire son attention. Le 9 de Trèfle signifie : "je t'appelle à Trèfle".

Et si Est n'a pas de gros Trèfle à défausser ? Échangez le 9 et le 3 de Trèfle. Avec maintenant A432 à Trèfle, Est ne peut plus appeler directement dans la couleur ! Dans ce cas il peut refuser les Coeurs en défaussant sa plus petite carte : le 2 de Coeur signifie "je ne souhaite pas que tu joues Coeur". Et comme le retour Carreau est inintéressant au vu de la longue du mort, il ne restera plus à Ouest qu'à jouer Trèfle !

Score : 3SA – 1 50 EO

## L'appel / refus en défaussant



Si un message urgent doit être transmis, la défaisse d'une grosse carte est un appel dans la couleur, et celle d'une petite carte, un refus.

## Deuxième donne de la séance (20.2)

Cette deuxième donne a pour but de vérifier que les enfants ont compris ce principe de signalisation, et d'aborder des cas plus pointus. C'est une donne à l'atout pour bien montrer que cette signalisation s'utilise aussi bien à Sans-atout qu'à l'atout.

Donne 20. 2	Donneur : Est	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 6						
<div>♠ D 9 8</div> <div>♥ 7 5 2</div> <div>♦ 7</div> <div>♣ R 9 8 7 5 4</div>	<div>♠ V 6 2</div> <div>♥ V 1 0 3</div> <div>♦ R D V 1 0</div> <div>♣ V 1 0 2</div>	<div>♠ 1 0</div> <div>♥ A R D 9</div> <div>♦ 8 6 5 3 2</div> <div>♣ D 6 3</div>	Sud	Ouest	Nord	Est			
	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>				1♠	Passe	2♠	Passe	
					3♠	Passe	4♠	Passe	
					Passe	Passe			
					Entame : 7 de Carreau				

Le déclarant prend l'entame Carreau et tire deux tours d'atout. Au moment de défausser, Est doit appeler son partenaire à Coeur. C'est urgent car les Carreaux du mort permettront au moins une défausse à Coeur dans la main du déclarant. Félicitez ceux qui ont défaussé le 9 de Coeur, pour un retour dans la couleur et la chute du contrat.

Echangez maintenant le 9 et le 2 de Coeur. Les enfants devraient proposer de défausser le 3 de Trèfle : un refus des Trèfles provoquera un retour Coeur et la chute du contrat.

Echangez maintenant le 2 de Coeur et le 4 de Trèfle : Est ne possède plus que ♥ ARD : il ne peut plus défausser de Coeur pour appeler son partenaire, mais il peut encore défausser le 3 de Trèfle pour refuser la couleur.

Placez maintenant ♥ D75 en Ouest et ♥ AR9 en Est et demandez aux enfants ce qu'ils défaussent. Montrez-leur qu'ils doivent garder le 9 de Coeur pour communiquer avec le partenaire et faire trois levées de Coeur; il faut encore défausser le 3 de Trèfle avec ♣ D643.

Placez ♥ ARDV en Est et demandez aux enfants quelle est la carte la plus spectaculaire qu'Est peut défausser pour que son partenaire joue Coeur ? L'As ! Si Est jette un As, c'est qu'il possède suffisamment de cartes équivalentes pour s'en séparer.

Score : 4♠ – 1 50 EO



Pour indiquer une séquence d'honneurs en défausse, on jette l'honneur le plus gros, la « tête de séquence ».

## Troisième donne de la séance (20.3)

Donne 20.3	Donneur : Sud	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 7			
	♠ D 5 2 ♥ D 6 3 ♦ 8 4 ♣ R D V 10 9  ♠ 7 3 ♥ 10 8 2 ♦ V 9 7 6 2 ♣ A 8 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	♠ 9 8 6 4 ♥ A R V ♦ A R D ♣ 7 5 2		1SA Passe	Passe Passe	3SA	Passe
			Entame : 6 de Carreau			

Ouest entame du 6 de Carreau en 4° meilleure, pour le 4, le 10 et un honneur du déclarant.  
*Laissez jouer les enfants et s'ils n'ont pas battu le contrat (ou s'ils l'ont battu par hasard),  
 reprenez avec eux le raisonnement que devrait tenir Ouest :*

Qui possède les gros honneurs à Carreau ? Le déclarant, puisque le 10 dénie toute carte supérieure. Les Carreaux sont donc sans avenir.

Le déclarant joue Trèfle. Je vais prendre la main à l'As de Trèfle, et m'attaquerai aux Coeurs ou aux Piques. Comment décider ? Grâce à un signal du partenaire !

Comment recevoir le signal ? En laissant passer les deux premiers tours de Trèfle et en attendant que le partenaire défasse !

Au troisième tour de Trèfle, Est défasse le 4 de Coeur. J'observe les Coeurs du mort, ceux de ma main, et constate que c'est la plus petite carte possible; mon partenaire refuse donc les Coeurs.

Il ne me reste plus qu'à rejouer Pique.

Score : 3SA – 1 50 EO

**Pour tirer profit d'un signal du partenaire,  
il faut parfois attendre sa défasse.**

## L'appel / refus en fournissant

En fournissant sur l'attaque du partenaire, on utilise également le signal d'appel, soit pour couper, soit pour encaisser rapidement les levées d'honneurs.

### Quatrième donne de la séance (20.4)

Donne 20.4			Jeu fléché n°4 - donne 8			
Donneur : Ouest			Vul : P			
			Sud	Ouest	Nord	Est
				Passe	1♦	Passe
			1♥	Passe	2♥	Passe
			4♥	Passe	Passe	Passe
			Sud répond 1♥, majeure la plus économique en promettant un minimum de 5 H. Sur le soutien de l'ouvreur montrant 12-16 HD, Sud se compte 15 HD et peut donc imposer la manche.			
			Entame : As de Trèfle			

♠ D 6		♠ 9 7 5 4
♥ A D 7 3		♥ V 6 2
♦ R D 9 5		♦ A 8 7 3
♣ 1 0 8 3		♣ 9 2

♠ V 1 0 8		♠ 9 7 5 4
♥ 9 5		♥ V 6 2
♦ V 6 4 2		♦ A 8 7 3
♣ A R 6 4		♣ 9 2

	N	
O		E
	S	

♠ A R 3 2
♥ R 1 0 8 4
♦ 1 0
♣ D V 7 5

*Quel que soit le résultat de la donne, vous indiquez ensuite son bon déroulement.*

Pour avoir entamé de l'As de Trèfle, Ouest possède le Roi. Son partenaire le sachant, il doit l'inciter à en rejouer pour couper. Il fournit donc le 9 de Trèfle pour appeler dans la couleur, coupe au troisième tour et consomme la chute avec l'As de Carreau.

Score : 4♥ – 1 50 EO

*C'est l'occasion d'étudier quelques variations de la main d'Est :*

Enlevez un Pique au jeu d'Est et remplacez-le par le 5 de Trèfle. Avec maintenant ♣ 952, Est doit fournir le 2 pour décourager le partenaire d'en rejouer.

Remplacez le 5 de Trèfle par la Dame. Avec ♣ D92, Est doit appeler du 9 pour que la défense encaisse les trois premières levées dans la couleur.

Remplacez le 9 de Trèfle par le Valet. Avec ♣ DV2, Est doit appeler de la Dame ! Tête de séquence garantissant le Valet.