

NOTIONS D'APPEL ET DE REFUS

Le pair-impair est le signal que vous utiliserez de loin le plus fréquemment, et même constamment. L'appel (ou le refus) sont des signaux que l'on utilise en cas d'urgence. Mais ATTENTION :

- Ils ne sont pas compatibles avec le pair-impair ! Il faudra les reconnaître (logique, expérience... !)

Comment faire un appel (ou un refus)¹ ? L'appel direct :

- On APPELLE avec la plus grosse carte qu'on peut jouer sans perdre une levée (essentiel !).
 - Avec ♠D83, sur l'♠A, on appelle avec le ♠8. Signification : « Continue cette couleur ». Remarque :
 - ▶ La carte d'appel est la plus grosse possible sans danger. Avec ♠RDV10, on appelle avec le ♠R ! Si j'appelle avec la ♠D, c'est que je n'ai pas le ♠R.
- On REFUSE avec la plus petite carte possible. Avec ♥8632, on refuse avec le 2.
- REMARQUE ESSENTIELLE : l'appel (ou le refus) constitue une indication, une signalisation, et n'est en aucun cas un ordre transmis au partenaire. Les éléments fournis intègrent le PLAN DE JEU.

Quand faire un appel ? :

- En fournissant une couleur que le partenaire joue pour la première fois :
 - A droite, après l'♦A, vous aimeriez qu'il rejoue ♦ pour votre ♦R.
 - ▶ Vous jouez le ♦8, plus grosse carte disponible.
- Quand vous défaussez, une grosse carte est un appel pour la couleur, une petite un refus.
- Remarque : On n'appelle jamais dans une couleur jouée par l'adversaire (on utilise le pair-impair).



Comment reconnaître un « pair-impair » et un « appel-refus » ?

- La confusion est très fréquente. Le partenaire interprète une carte d'appel comme un pair-impair, alors qu'il s'agissait d'un appel-refus, ou vice-versa. Vous n'échapperez pas à ce problème.
 - Heureusement, le nombre de pataquès se réduit avec l'expérience, jusqu'à (presque) disparaître.

**PRINCIPES ESSENTIELS : Le signal habituel est le pair-impair.
L'appel et le refus s'utilisent quand il y a un choix urgent à faire.**

- Un exemple fréquent d'appel-refus en début de jeu. On joue 4♠ :
 - Entame ♥A (Est connaît maintenant le ♥R probable en Ouest).
 - Il est essentiel qu'Ouest sache s'il doit maintenant jouer le ♥R :
 - ▶ Si Sud a la ♥D, sûrement pas : il l'affranchirait !
 - ▶ Si Ouest a la ♥D, encaissons nos levées, il faut donc jouer le ♥R. Comment savoir ?
 - Est, s'il possède la ♥D, doit appeler avec le 8 → 3 levées immédiates.
- Remarque TRES INTERESSANTE : Si Est n'a que 2 cartes à ♥, sans la ♥D, il jouera en pair-impair :
 - Il mettra donc également le ♥8. Ouest, pensant à un doubleton, rejouera le ♥R pour gagner la levée et faire couper son partenaire au 3^{ème} tour de la couleur → 3 levées immédiates également.
- Donc, dans ce cas précis, même si Ouest se trompe de signal (appel ou parité ?), le résultat est bon !
 - Et si Est avait joué une petite carte (le ♥2), Ouest n'aurait pas rejoué le ♥R :
 - ▶ Dans les 2 cas (parité = 3 cartes) ou refus (absence de la ♥D), il aurait eu raison² !



Problèmes posés par l'appel direct :

- Avoir la bonne carte : souvent, la carte que l'on veut utiliser n'est pas explicite.
 - Vous voulez appeler votre partenaire à ♠ avec la main suivante : ♠A32 ♥A73 ♦9752 ♣863.
 - ▶ Vous devriez défausser un gros ♠, mais vous n'avez que ♠32...
 - ▶ Alors refusez une autre couleur, jouez le ♦2, refus ♦. Le partenaire comprendra (contexte).
- Ne pas perdre de levée : Attention de ne jamais utiliser une carte qui joue ! 3SA en Est, avec :
 - ♠1053 ♥ARV8 ♦82 ♣V762. Entame ♠ prise par le déclarant, qui joue 3 fois ♦, pris au 3^{ème} tour par l'♦A de votre partenaire. N'appellez pas du ♥8 (tentant !). C'est votre 4^{ème} levée de ♥ !
 - ▶ La meilleure défausse est le ♣2, refus manifeste de la couleur.

¹ Le système français d'appel-refus « direct », décrit ici, est le seul valable et éprouvé, et le seul que vous devez utiliser. Vous entendrez parler de bien d'autres systèmes : « défausse italienne », système « Lavinthal », « défausse chinoise », etc. Surtout, ne vous lancez pas là-dedans... !

² C'est exactement en raison de l'exemple décrit qu'on a choisi d'indiquer un nombre pair de cartes en descendant (« Père, descendez ! »).