

LA SIGNALISATION EN FLANC.

LE PAIR-IMPAIR.

En défense, on ne voit que son jeu et celui du mort. Pour connaître la répartition des 26 cartes cachées, on s'efforce de décoder les enchères et d'analyser la façon de jouer du déclarant. On dispose, en outre, d'un outil important, la signalisation, c'est-à-dire l'ensemble des informations transmises par les cartes du partenaire.

Il existe 2 grands types de signaux :

Les signaux de parité qui indiquent le nombre de cartes possédées dans une couleur.

Les signaux d'honneurs qui montrent la présence ou l'absence d'honneur dans une couleur.

Les signaux de parité - le pair-impair – constitue la base du jeu en flanc.

Le principe en est fort simple.

Avec un nombre impair de cartes, on les fournit en montant.

Avec un nombre pair de cartes, on les fournit en descendant.

On verra, à la faveur des exemples suivants, que le compte sera connu, le plus souvent, dès la première carte.

Voici quelques avantages de cette convention :

Connaître la répartition d'une couleur cruciale.

Exemple 1 :

Exemple 1 bis :

	♠ : AD83 ♥ : VX4 ♦ : DV42 ♣ : 97		S	N		♠ : AD83 ♥ : VX4 ♦ : DV42 ♣ : 97	
♠ : X9 ♥ : AD753 ♦ : R7 ♣ : 8642	N S O S	♠ : RV72 ♥ : 986 ♦ : 63 ♣ : VX53			♠ : X9 ♥ : AD753 ♦ : R7 ♣ : 8642		♠ : 7652 ♥ : 62 ♦ : 63 ♣ : AVX53
	♠ : 654 ♥ : R2 ♦ : AX985 ♣ : ARD					♠ : RV4 ♥ : R98 ♦ : AX985 ♣ : RD	

Ouest entame du 5 de Cœur. Le Valet de Cœur fait la 1^{ère} levée et le déclarant laisse filer la Dame de Carreau.

Que doit rejouer Ouest ?

Dans l'exemple 1 : A la 1^{ère} levée, Est a fourni le 6 de Cœur et Sud le 2. Est a donc un nombre impair de cartes (le 6 étant la plus petite des cartes quand le 2, 3, 4, 5 sont visibles). Est a donc 3 cartes. (si le 6 était un singleton, Sud aurait 4 cartes à Cœur, ce qu'il a dénié dans les enchères). Dès lors, Sud n'a plus que le Roi sec. Ouest tire l'As de Cœur et encaisse ses 3 autres Cœurs maitres.

Dans l'exemple 1bis : A la 1^{ère} levée, Est a fourni, le 6 de Cœur et Sud le 8. Comme le 2 manque à l'appel, Ouest peut déduire la situation exacte de la couleur. Il ne doit donc pas tirer l'As de Cœur (ce qui libérerait le Roi de Sud) mais chercher son bonheur ailleurs. Il doit raisonner que si la rentrée d'Est est le Roi de Pique, le contrat ne chutera que si Sud à besoin de l'impasse Pique. En pareil cas, il n'y a pas d'urgence. En revanche, si Est a l'As de Trèfle, il peut être indispensable de rejouer tout de suite Trèfle. Dans notre exemple, Ouest rejoue le 8 de Trèfle. Après l'As de Trèfle, Est rejoue Cœur pour 2 de chute.

Avec 4 cartes dans une couleur, il faut jouer la deuxième meilleure (à condition qu'il ne s'agisse pas d'une carte qui ait un rôle actif à jouer). En effet, si on se contentait de fournir le 4 avec 9-7-4-2, le partenaire n'aurait pas l'information du compte au 1^{er} tour de la couleur (le 4 pourrait venir de 9-7-4). Avec 9-7-4-2, il faut jouer le 7.

Exemple 2 :

Exemple 2bis :

	♠ : AD83 ♥ : D8 ♦ : DV42 ♣ : 973		S	N		♠ : AD83 ♥ : D8 ♦ : DV42 ♣ : 973	
			1SA	2♣			
			2♦	3SA			
♠ : X9 ♥ : AVX74 ♦ : R7 ♣ : 8642	N S O S	♠ : RV72 ♥ : 9652 ♦ : 63 ♣ : VX5			♠ : X9 ♥ : AVX74 ♦ : R7 ♣ : 8642		♠ : 7652 ♥ : 965 ♦ : 63 ♣ : AVX5
	♠ : 654 ♥ : R3 ♦ : AX985 ♣ : ARD					♠ : RV4 ♥ : R32 ♦ : AX985 ♣ : RD	

Ouest entame du Valet de Cœur et la Dame du mort fait la 1^{ère} levée. Sud laisse filer la Dame de Carreau.

Que doit rejouer Ouest ?

Exemple 2 : A la 1^{ère} levée, Est a fourni le 6 de Cœur et Sud le 3. Est a donc un nombre pair de cartes (avec un nombre impair, Est aurait fourni sa plus petite et le 5 et le 2 manquent à l'appel). Ouest sait maintenant que le déclarant a le Roi sec. Il tire l'As de Cœur.

Exemple 2bis : A la 1^{ère} levée, Est a fourni le 5 de Cœur et Sud le 3. Si Est a le 2, il avait au départ 9-6-5-2 et aurait donc fourni le 6. La situation est donc claire. Le déclarant a encore le Roi de Cœur second. Ouest rejoue Trèfle pour son partenaire dont le retour Cœur produira 2 de chute.

Mettre son honneur au juste moment.

Il faut savoir retenir un honneur pour interdire au déclarant l'exploitation d'une longue.

Exemple 3 :

	♠ : D62 ♥ : 753 ♦ : RVX63 ♣ : 74		S 2 ♣ 2SA	N 2 ♦ 3SA
♠ : X9 ♥ : DVX8 ♦ : A42 ♣ : X953	N S O S	♠ : RV73 ♥ : 964 ♦ : 987 ♣ : 982		
	♠ : A854 ♥ : AR2 ♦ : D5 ♣ : ARDV			

Exemple 3 bis :

	♠ : D62 ♥ : 753 ♦ : RVX63 ♣ : 74			
♠ : X9 ♥ : DVX8 ♦ : A42 ♣ : X653		♠ : RV743 ♥ : 964 ♦ : 75 ♣ : V98		
	♠ : A85 ♥ : AR2 ♦ : D98 ♣ : ARD2			

Ouest entame la Dame de Cœur pour le 3, le 4 et l'As. Sud Rejoue la Dame de Carreau pour le 2, le 3 et le 7. Il rejoue Carreau.

Que doit faire Ouest ?

Dans l'exemple 3 : Au 1^{er} tour de Carreau, Est a fourni le 7. Celui-ci ne peut venir que de 9-8-7, ou 7-5. Quand Ouest voit le 5 de Sud au 2^{ème} tour de la couleur, il sait qu'Est avait initialement 7-8-9. Il plonge donc de l'As au second tour et le déclarant sera réduit à 8 levées.

Dans l'exemple 3bis : En revanche, Ouest voit apparaître le 8 au second tour de la couleur. Son partenaire avait donc initialement 7-5 (ou le 7 sec, auquel cas il n'y aurait rien à faire). Ouest laisse donc passer le 2^{ème} tour de Carreau pour ne prendre qu'au 3^{ème} tour. Les carreaux du mort sont enterrés. Vous avez coupé les communications.

Connaitre le compte du résidu.

Quand on a fourni un honneur au 1^{er} tour d'une couleur et que l'on rejoue ultérieurement une petite carte de couleur, on le fait en pair-impair du résidu.

Ainsi avec R-7-2, après le Roi, on rejoue le 7.

Avec R-7-3-2, après le Roi, on rejoue le 2.

Exemple 4 :

exemple 4 bis

	♠ : V5 ♥ : RD5 ♦ : X84 ♣ : RDX63		S 1SA	N 3SA		♠ : V5 ♥ : RD5 ♦ : X84 ♣ : RDX63	
♠ : A8642 ♥ : 96 ♦ : D963 ♣ : 82	N S O S	♠ : R73 ♥ : X742 ♦ : 752 ♣ : A74			♠ : A8642 ♥ : 96 ♦ : D963 ♣ : 82		♠ : R973 ♥ : X742 ♦ : RV5 ♣ : 97
	♠ : DX9 ♥ : AV83 ♦ : ARV ♣ : V95					♠ : DX ♥ : AV83 ♦ : A72 ♣ : AV54	

Ouest entame du 4 de Pique, Est prend du Roi et rejoue Pique. Sud fournit successivement le 10 puis la Dame.

Que doit faire Ouest ?

Dans l'exemple 4, Est revient du 7 de Pique à la 2^{ème} levée. Il a donc Roi -7 secs (la situation est alors sans espoir) ou R-7-3, et il faut alors laisser passer le 2^{ème} tour de Pique pour maintenir les communications ouvertes.

Dans l'exemple 4bis, Est revient du 3 de Pique à la 2^{ème} levée. Il a donc Roi-3 secs (rien à faire dans ce cas là), ou R-9-7-3. Ouest doit se saisir de l'As et rejouer Pique pour encaisser les 5 premières levées dans la couleur.

Il existe une autre grande raison de donner le compte en pair-impair, c'est de permettre au partenaire de compter non pas seulement une couleur, mais l'ensemble de la main du déclarant. Ce sujet fera l'objet d'un cours à part.

Quelques remarques pour terminer :

- 1- Si l'on veut donner le compte de la couleur d'atout, on utilise le pair impair inversé.

9-7-4-2 9-7-4 9-4

Ceci procède de l'idée qu'avec un doubleton d'atout, il serait maladroit de jouer inutilement la plus forte qui pourrait jouer un rôle en cas de surcoupe ou de promotion d'atout.

- 2- Pour apprivoiser le pair-impair, il faut le jouer sans relâche pendant une certaine période, donner le compte de façon régulière et s'efforcer de lire le compte donné par le partenaire. Un jour, tout devient routinier et simple ; un grand pas en avant a alors été franchi.
- 3- Il existe évidemment quelques rares exceptions à l'utilisation du pair impair. D'autres signaux seront alors utilisés : l'appel-refus et l'appel de préférence. Ce sera l'objet d'un prochain cours.

Exemple 5 :

	♠ : 73 ♥ : AV5 ♦ : ARD62 ♣ : RV4		S 1SA	N 1♦ 3SA	
♠ : AD542 ♥ : 742 ♦ : V85 ♣ : 85	N S O S	♠ : RX96 ♥ : DX96 ♦ : X3 ♣ : DX2			
	♠ : V6 ♥ : R83 ♦ : 974 ♣ : A9763				

Ouest entame du 4 de Pique, pour le 3, le Roi et le 6. Est rejoue le 8 pour le Valet de Sud. Ce 8 de Pique est la plus petite des cartes restantes. Est à donc R-8 secs ou R-10-9-8. La 1^{ère} hypothèse n'est pas plausible (Sud aurait répondu 1SA avec 4 Piques). Ouest prend donc de la Dame et rejoue le 2 pour ne pas bloquer la couleur.

exemple 5 bis

	♠ : 73 ♥ : AV5 ♦ : ARD62 ♣ : RV4				
♠ : AD542 ♥ : 742 ♦ : V85 ♣ : 85		♠ : RX8 ♥ : DX96 ♦ : X43 ♣ : DX2			
	♠ : V96 ♥ : R83 ♦ : 97 ♣ : A9763				

Ouest entame du 4 de Pique, pour le 3, le Roi et le 6. Est rejoue le 10 pour le Valet de Sud. Ce 10 montre clairement un résidu pair. Dès lors, Ouest prend de la Dame et encaisse son As sans risque de blocage.

Exemple 6 :

	♠ : DX654 ♥ : 6 ♦ : DV5 ♣ : 8762		S 2SA 3♠	N 3♥ 3SA	
♠ : 73 ♥ : RV932 ♦ : X863 ♣ : X9	N S O S	♠ : R982 ♥ : A85 ♦ : 92 ♣ : DV53			
	♠ : AV ♥ : DX74 ♦ : AR74 ♣ : AR4				

Ouest entame du 3 de Cœur pour l'As et le 4 de Sud. Est rejoue le 8. Sud fournit le 10. Ouest doit réaliser que le déclarant n'avait pas initialement D-10-4 (Est avec A-8-7-5 serait reparti du 5). Ouest après le Valet de Cœur, doit donc arrêter la couleur et attendre que son partenaire prenne la main pour traverser à nouveau les Cœurs du déclarant. Il fait un retour neutre du 10 de Trèfle.

exemple 6 bis

	♠ : DX654 ♥ : 6 ♦ : DV5 ♣ : 8762				
♠ : 73 ♥ : RV732 ♦ : X863 ♣ : X9		♠ : A982 ♥ : A85 ♦ : 92 ♣ : DV53			
	♠ : RV ♥ : DX94 ♦ : AR74 ♣ : AR4				

Ouest entame du 3 de Cœur pour l'As d'Est et le 4 de Sud. Est rejoue le 8. Sud Fournit le 10. Pour la même raison que dans l'exemple 6, Sud est manifestement nanti de D-10-9-4 à Cœur. Ouest à droit à 3 levées d'honneur dans la couleur mais, s'il souhaite faire une levée de longueur, il doit laisser passer le 10 de Cœur.

Exemple 7 :

	♠ : DV6 ♥ : ADX3 ♦ : V ♣ : RDV73		S	N
			1SA	1♣
			3SA	2SA
♠ : X97 ♥ : V54 ♦ : D9752 ♣ : A9	N S O S	♠ : R432 ♥ : 876 ♦ : A864 ♣ : 84		
	♠ : A85 ♥ : R92 ♦ : RX3 ♣ : X652			

Ouest entame du 5 de Carreau pour l'As d'Est qui rejoue le 4. Sud fournit successivement le 3 et le 10.

Ce 4 de Carreau, fourni en pair-impair du résidu, montre que le déclarant n'a plus le Roi de Carreau sec.

Ouest prend la Dame et rejoue Carreau.

Exemple 7bis :

	♠ : DV6 ♥ : ADX3 ♦ : V ♣ : RDV73			
♠ : X97 ♥ : V54 ♦ : D9752 ♣ : A9		♠ : A432 ♥ : 876 ♦ : A64 ♣ : 842		
	♠ : R85 ♥ : R92 ♦ : RX83 ♣ : X65			

Ouest entame du 5 de Carreau pour l'As d'Est qui rejoue le 6. Sud fournit successivement le 3 et le 10.

Comme Ouest, n'a pas vu le 4 de Carreau, la situation est claire. Est avait initialement A-6-4 et Sud R-10-8-3. Après avoir fait la Dame de Carreau, Ouest pour ne pas rentrer dans la fourchette R-8, change de couleur. Ici le retour Pique permet de donner la main à Est qui peut rejouer Carreau du bon coté.

Exemple 8 :

	♠ : RDX93 ♥ : A ♦ : RD53 ♣ : A86		S	N
			1SA	1♠
				3SA
♠ : A8652 ♥ : 9843 ♦ : V7 ♣ : D7	N S O S	♠ : 74 ♥ : RD652 ♦ : X98 ♣ : V95		
	♠ : V ♥ : VX7 ♦ : A642 ♣ : RX432			

Ouest entame du 8 de Cœur pour l'As du mort et le 7 de Sud.

Le déclarant joue Pique pour son Valet et l'As d'Ouest. Celui-ci repart du 3 de Cœur.

Ce 3 fournit en pair-impair du résidu, semble suggérer qu'ouest a entamé dans 4 petites cartes. Est encaisse donc le grand mariage (Ouest débloquent soigneusement le 9) et les 2 petits cœurs maitres.

exemple 8 bis :

	♠ : RDX93 ♥ : A ♦ : RD53 ♣ : A86			
♠ : A8652 ♥ : 873 ♦ : A7 ♣ : D72		♠ : 74 ♥ : RD652 ♦ : X98 ♣ : V95		
	♠ : V ♥ : VX94 ♦ : V642 ♣ : RX43			

Ouest entame du 8 de Cœur pour l'As du mort et le 4 de Sud.

Le déclarant joue Pique pour son Valet et l'As d'Ouest. Celui-ci repart du 7 de Cœur.

Les cartes fournies par Ouest montrent que celui-ci a entamé dans 3 petites cartes. (8-7-x, en top of nothing).

Sans reprise de main, Est doit laisser passer. Quand Ouest reprendra la main, il rejouera son dernier cœur pour une de chute.