

SIGNALISATION : LE PAIR – IMPAIR (1)

Introduction :

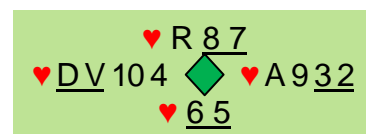
- La signalisation, qui consiste à ne pas fournir ses cartes (notamment les petites cartes) dans n'importe quel ordre, aide chacun des défenseurs à reconstituer la main de son partenaire, et donc, par déduction, celle du déclarant. C'est un élément important pour le déroulement du plan de jeu de la défense.
- Déjà connu de vous, pour indiquer une séquence : tête de séquence, plus petite carte forçante, etc...
- Des signaux existent aussi pour indiquer le nombre de cartes dans une couleur, pour encourager son partenaire à rejouer dans une couleur, pour lui indiquer une nouvelle couleur, etc.... Aujourd'hui, nous aborderons le vaste sujet du pair-impair, universellement joué (parfois avec quelques variantes).

Le pair-impair :

- Utile surtout à la couleur, mais aussi à SA (en dehors de l'entame, qui se fait en « 4^{ème} meilleure »).
- En défense, il est important de savoir combien de levées d'honneurs une couleur peut rapporter, avant d'être coupée. Or, on voit les cartes du mort, mais non celles du déclarant. Connaître son nombre de cartes dans la couleur jouée est donc très important. Le partenaire va nous y aider par sa signalisation.

Objectif et technique du pair-impair :

- Combien de levées peut espérer l'entameur, ci-contre en Ouest ?
 - Diagramme du haut : 3 levées, diagramme du bas : 2 levées.
 - Comment le savoir ? Est doit indiquer sa « parité ».
- Avec un nombre impair de cartes, Est fournit d'abord la plus petite.
 - La suivante sera nécessairement plus grosse. Il aura donc fourni les 2 premières cartes en montant. Cf. 1^{er} ex. : le ♥2 puis le ♥3.
- Avec un nombre pair de cartes, Est fournit d'abord une carte plus grosse : le ♥3 (ou le ♥9).
 - Il fournira en suite le ♥2. Il aura donc fourni les 2 premières cartes en descendant. Cf. 2^{ème} ex.



Principes : Fournir en montant : nombre impair.

Fournir en descendant : nombre pair.

Moyen mnémotechnique : « Père, descendez ! »

L'entame en pair-impair :

- A SA, vous entamez en 4^{ème} meilleure. A la couleur, l'entame se fait en pair-impair.
 - Exemple : avec ♦D10763, l'entameur choisit le ♦3, sa plus petite, car il a 5 cartes (impair).
 - ▶ Il fournira plus tard le ♦6, et le partenaire comprendra qu'il avait 3 ou 5 cartes.
 - ▶ 3 ou 5 cartes ? : Rien ne peut le dire, sauf autres indications (enchères...).
 - Avec ♦D1063, en revanche, l'entameur choisit le ♦6. Plus tard, il mettra le ♦3.
 - ▶ Le partenaire comprend qu'il avait 2 ou 4 cartes (pour affiner, même remarque que plus haut).
- Mais attention, priorité reste à la « tête de séquence » ! Avec ♣RD752, on entame le ♣R, pas le ♣2 !

Reconnaître une « petite » carte, reconnaître une « grosse » carte.

- La plus petite carte « possible » est toujours petite : le ♣5 d'Ouest est petit si vous voyez ♣V42 au mort, ayant vous-même, en Ouest, ♣AR1083. Ouest a bien joué sa plus petite carte. Nombre : impair.
- Si la carte est plus grosse, ♣9 par exemple, examinez bien les cartes que vous voyez.
 - ▶ Plus la carte est grosse, plus elle a de chances de provenir de 2 ou 4 cartes.
 - ▶ La confirmation sera souvent donnée par la carte suivante.

Quelle carte entamer avec 4 cartes dans une couleur ?

- 2 exemples de combinaisons de cartes : ♦D1052 et ♥9852. Nombre pair : donc entame en descendant.
 - On peut partir de plus ou moins haut : à ♦, le ♦10 ou le ♦5 ? à ♥, le ♥8 ou le ♥5 ?

Principe avec 4 cartes : Entame de la seconde meilleure, sans honneur (ici, le ♥8).

Entame de la 3^{ème} meilleure si l'on possède un honneur (ici, le ♦5).

CE N'EST PAS FINI ! : LA SUITE AU PROCHAIN NUMERO