

SIGNALISATION : LE PAIR – IMPAIR (2)

Rappels :

- Le pair-impair fait partie de la signalisation, utile au plan de jeu de la défense.
- Avec un nombre impair de cartes (3, 5), on entame ou on fournit invariablement la plus petite.
- Avec un nombre pair, on fournit ou on entame en descendant, donc une plus forte d'abord.
- Le doute sur le nombre de cartes (3 ou 5 ? ; 2 ou 4 ?) est levé par le raisonnement (et/ou les enchères).

Le pair-impair du partenaire :

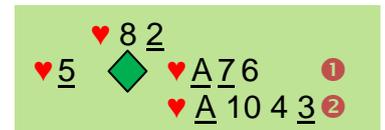
- Ce que l'entameur peut faire à l'entame, son partenaire peut le faire à son tour (mêmes règles). MAIS :

Principe : la signalisation ne doit JAMAIS coûter une levée.

- Ex. : on ne signale pas pair-impair avec un honneur (avec V7, on fournit le 7 sur l'As et non le V !)

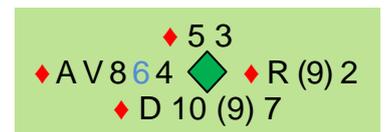
Le pair-impair du résidu (très important et oublié !) :

- On appelle résidu le nombre de cartes qu'il reste dans une couleur :
 - Ci-contre, après entame du ♥5 et gain de la levée par l'♥A :
 - ▶ Est reste avec, en ①, 2 cartes, et en ②, 3 cartes. En rejouant :
 - ▶ En ①, il repart du 7 (pair), en ②, il doit repartir du 3 (impair).



Les déductions du partenaire :

- En Ouest, à SA, vous entamez, 4^{ème} meilleure, le ♦6, pris du ♦R.
 - Le partenaire vous retourne le 9 ou le 2 (♦D connue en Sud) :
 - ▶ Si c'est le 9 (pair), la Dame tombera au 3^{ème} tour (comptez !).
 - ▶ Si c'est le 2 (impair, plutôt 1 que 3 cartes), elle ne tombera pas.



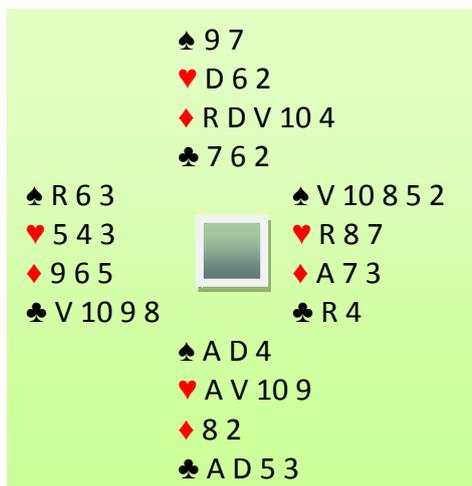
Continuer la couleur, ou attendre ?

- Exercez vous avec le diagramme ci-contre à droite (à bien visualiser !).
 - 1^{ère} levée, à SA, ♣2, ♣5, ♣D (donc le ♣V en Sud) prise de l'♣A.
 - Plus tard, Est en main rejoue ♣. Sud passe le ♣9, pris du ♣10 Par Ouest. Ouest doit il rejouer de la couleur ♣, ou attendre encore une fois qu'Est reprenne la main pour en rejouer ? La solution est dans la carte jouée par Est :
 - ▶ Si Est a rejoué le 8 (pair = 2), il restera en Sud 2 cartes (♣V4), et le ♣V ne sera pas devenu sec.
 - ▶ Si Est a rejoué le 3 (impair = 3), il ne restera à Sud que le ♣V sec et Ouest peut le capturer seul.



Le pair-impair dans les couleurs adverses :

- Ici, il s'agit de la couleur ♦, celle que le déclarant veut affranchir.
 - Est, qui possède l'As, peut prendre tout de suite, ou attendre :
 - ▶ Le but est de prendre au moment où Sud n'aura plus de ♦ : à la 2^{ème} ou à la 3^{ème} levée de ♦ ?
 - Le pair-impair d'Ouest lui donnera la solution : Sur le 2 de ♦ de Sud (ou sur le ♦R de Nord) :
 - ▶ Ouest jouera le ♦5 avec 3 cartes, ou bien le ♦9 s'il n'en a que 2. Voyez la donne complète :



- Enchères : 1SA – 3SA. Entame d'Ouest : ♣V.
- Le déclarant gagne en affranchissant ses 4 levées de ♦.
 - En effet, 4 ♦, 3 ou 4 ♥, 2 ♣ (voir l'entame), et 1 ♠.
- Peut-on l'empêcher de faire ses ♦ ? Oui, en retenant l'♦A.
 - Il faut bien sûr retenir le moins possible ! 1 ou 2 fois ?
 - ▶ La réponse est donnée par le pair-impair d'Ouest.
- Si Ouest possède ♦965 (3 cartes), il jouera le ♦5. Sud n'a dans ce cas que 2 cartes, et on peut prendre ♦ de l'As au 2^{ème} tour.
- Si au contraire Ouest n'a que ♦95, il jouera le ♦9, indiquant par là 3 cartes chez le déclarant. On prendra au 3^{ème} tour de ♦.
- Dans les 2 cas, Sud sera privé de sa longue, qu'il ne pourra plus aller chercher au mort !