

FLANC À SA : APPEL OU PARITÉ ?

Rappels :

- Le signal prioritaire est la parité. Puis viennent l'appel/refus. Enfin, la préférence :
 - Lorsqu'on a déjà donné la parité (ou lorsqu'elle est connue), le signal devient préférentiel.

Le raisonnement à suivre :

- Le simple bon sens montre qu'en réalité, le signal attendu peut varier selon les circonstances :
 - Lorsque vous entamez, il est souvent plus important pour vous de savoir s'il faut continuer la couleur plutôt que de connaître le nombre de cartes de votre partenaire.
 - Mais ce nombre peut aussi être déterminant (parité). Alors comment faire ?...
- Lorsqu'il y a urgence (couleur affranchie chez l'adversaire par exemple), il convient d'encaisser rapidement ses levées. La parité doit s'effacer derrière la préférence ou l'appel direct...
- Il devient évident qu'il faut envoyer le bon signal, celui qui est attendu par le partenaire... ! :
 - C'est ici qu'interviennent les plus grandes disputes dans les paires de joueurs :
 - « J'attendais un appel (ou un refus), tu m'as donné une parité parfaitement inutile ! ».
 - Sachez que ce sujet est très difficile, et que seul un long entraînement pourra vous aider...

Principe (très simple, après tout) : Il suffit de se poser à chaque levée la question : Quel est le renseignement qu'attend mon partenaire ?

Exemple pratique :

- Enchères : 2♣-2♦-2SA-3SA. Votre partenaire entame de la ♦D.
- Réflexe de votre part : l'entameur possède 6 ou 7 points.
 - Ces points contiennent ♦DV10(x) ou ♦DV9(x), parfois ♦DVx.
 - Faut-il prendre du ♦R, fournir le ♦8 ou le ♦4 ?
- Nouveau réflexe : qu'attend mon partenaire ? Savoir si j'ai le ♦R !
 - Si j'ai deux cartes à ♦, il faut fournir le ♦R (déblocage++).
 - J'ai 3 cartes, je ne gaspille pas un honneur, je dois fournir le ♦8 !
 - L'entameur doit considérer qu'il s'agit d'un appel à continuer à la 1ère occasion.
 - Ici, le déclarant laisse passer (il fournit le ♦7), votre partenaire a vu votre encouragement et rejoue le ♦9. Vous posez naturellement le ♦R, pour ne pas risquer un blocage.

♠	9 2
♥	6 4
♦	6 5 3 2
♣	D V 10 9 7
	
♠	10 6 5
♥	V 10 8 7
♦	R 8 4
♣	A 5 2

Principe : Sur l'entame à SA, et singulièrement sur l'entame de l'As ou de la Dame, le signal doit être un encouragement (gros) ou un refus (petit)¹.

- Le déclarant prend de l'♦A et rejoue immédiatement le ♣R, que vous pourriez prendre tout de suite de l'♣A pour rejouer ♦ et donner à votre partenaire ses deux levées à ♦. MAIS :
 - 1°) Il n'y a aucune urgence à faire votre ♣A, qui affranchirait la longue du mort.
 - 2°) Vous n'assurerez pas la chute avec vos 3 levées de ♦ et votre levée de ♣.
- L'idéal est de prendre à ♣ au moment exact où Sud joue sa dernière carte dans la couleur.
 - Regardez la carte fournie par votre partenaire :
 - Comme vous, il a vu le danger, et s'est posé la bonne question : quel signal dois-je envoyer ?
 - La parité, évidemment ! Sur le ♣R de Sud, Ouest a fourni le ♣8, il a donc 2 cartes à ♣.

Principe : Devant la menace d'affranchissement d'une longue, indiquez toujours la parité.

- Comme le déclarant a donc 3 ♣, il faut duquer 2 fois !
- Le déclarant est maintenant limité à 8 levées :
 - 2 ♣ duqués, 2 ♥, 3 ♠ et 1 ♦ : 1 de chute...

♠	9 2
♥	6 4
♦	6 5 3 2
♣	D V 10 9 7
♠	V 8 4 3
♥	D 9 2
♦	D V 10 9
♣	8 3
	
♠	10 6 5
♥	V 10 8 7
♦	R 8 4
♣	A 5 2
♠	A R D 7
♥	A R 5 3
♦	A 7
♣	R 6 4

¹De nombreux joueurs jouent l'inverse : à SA, petit appelle sur A ou D.