

LE FLANC CONTRE UN CONTRAT A SA

1. La couleur d'entame contre 3SA (Selon *Winning Notrump Leads* de David Bird).

Le choix de la couleur d'entame est essentiellement guidé par les enchères adverses :

- Après **1SA 3SA**.

Statistiquement, le camp adverse possède plus de cartes mineures que majeures, et l'entame d'une majeure quatrième est meilleure que celle d'une mineure cinquième.

En moyenne, 7 cartes dans chaque mineure contre 6 cartes dans chaque majeure.

Sélectionner une entame en majeure. Y compris dans une couleur courte (singleton inclus), si cela évite le risque de « filer » une levée dans une majeure quatrième qui ne comporte pas une séquence de 3 honneurs.

- Après **1SA 2♣**

2♦ 3SA.

Là encore, il faut faire l'hypothèse que l'ouvreur possède les mineures plutôt que le répondant les majeures.

Sélectionner une entame en majeure selon les préconisations précédentes.

- Après **1SA 2♣**

2♥/2♠ 3SA.

On sait que les deux adversaires détiennent chacun une majeure.

Sélectionner une entame en mineure, même de 3 petites cartes (le moindre mal).

- Après **1SA 2♦/2♥** (Texas majeur)

2♥/2♠ 3SA.

Le répondant dénie 4 cartes dans l'autre majeure.

Sélectionner l'entame dans l'autre majeure.

- Les adversaires ont nommés 2 couleurs, séquences du type :

1X 1Y

1SA 3SA

Sélectionner l'entame d'une des couleurs restantes.

Eviter l'entame d'une couleur quatrième commandée par seulement 1 ou 2 Honneurs, pour lui préférer celle de l'autre couleur restante, même courte.

- Après **1SA 2SA** (naturel)

3SA

Le répondant n'a eu recours ni au Texas, ni au Stayman.

Sélectionner une entame en majeure s'impose.

Eviter l'entame d'une majeure quatrième commandée par seulement 1 ou 2 Honneurs, pour lui préférer celle dans 3 honneurs en séquence dans l'autre majeure seulement troisième.

- Après **2SA 3SA**

Le répondant n'a eu recours ni au Texas, ni au Stayman.

Sélectionner une entame en majeure s'impose.

Surtout, ne pas « filer » une levée à l'entame, les entrées au mort sont souvent limitées.

2. La stratégie générale de la défense contre les contrats à SA.

Profiter de l'avantage que procure l'entame d'une couleur longue et affranchissable. Sinon éviter de « filer » une levée à l'entame

3. Les séquences

Une séquence comprend au moins un Honneur moyen (R,D,V), et soit **3** cartes consécutives, soit quand la troisième fait défaut, les **2** cartes suivantes.

On parle pour ces groupes de **4** cartes de séquences de **2 ½** cartes (DV98, RDX9, VX87).

Ces 2 types de séquence s'entament « **Tête de séquence** ».

Après l'entame « Tête de séquence », **si on poursuit** c'est de la **troisième** carte :

- DVX d'une séquence de **3** cartes,
- DV98 d'une séquence de **2 ½** cartes.

4. Les conventions d'entame

4-1 Tête de séquence. Soit RDVx / VX9x / DV98 / RDX9 / VX87

L'entame du **Roi** réclame le signal de « parité ».

4-2 Troisième de « fausse séquence ». Quels que soient, le gros **Honneur isolé** et la longueur de la couleur. Soit RVXx / RX9x / DX9xx / AVXx / AX9xx.

L'entame du **9** ou du **X** promet la carte immédiatement supérieure.

Seule exception : On entame du **X** sans le **Valet** avec la séquence brisée ARX9 **quatrième**.

L'entame du **Valet** dénie un **Honneur supérieur** et provient de VX9.

4-3 Quatrième meilleure (Règle de **11**) dans tous les autres cas, avec une couleur comportant au moins **1 Honneur** moyen (R,D,V), ou l'As cinquième lorsqu'il s'agit de préserver au moins une communication avec le partenaire.

4-4 Pour le partenaire ou entame neutre : pair-impair.

4-5 Switch : Petit **Honneur** (prometteur).

5. Les déblocages

En général, sur l'entame d'un **Honneur** le partenaire fournit l'**Honneur** qu'il possède.

Sur l'entame du **Roi**, on débloque l'As troisième, ou on donne le **compte**.

Avec RDx ou RDXx, c'est-à-dire à défaut d'une séquence de **3** ou de **2 ½** cartes, on entame de la **Dame** et non du **Roi**. S'il possède le **Valet troisième**, le partenaire le retient et **appelle**.

6. Signaux et défausses. Code couleurs : De base / Enrichi

6-1. Les signaux

Un signal est une information transmise en **fournissant**.

6-1.1 Le signal « stop ou encore » : **uniquement** dans la couleur manœuvrée par le flanc.

Une **grosse** carte invite le partenaire à poursuivre dans la couleur (**encore**), une **petite** carte l'invite à chercher ailleurs (**stop**). Désignation courante : **Appel direct**.

Sur l'entame de l'As ou de la **Dame**.

6-1.2 Le signal de « parité » : **systématique** dans la couleur manœuvrée par le déclarant.

Parmi les **cartes inutiles**, on fournit **d'abord** :

- la **plus petite** pour indiquer un nombre **impair** de cartes
- une **grosse** pour indiquer un nombre **pair** de cartes,

En outre, on indique la « **parité** » dans la couleur manœuvrée par le flanc :

- sur l'entame du **Roi**, ou de la **Dame** lorsqu'il y a un **Honneur** troisième au mort.
- lorsqu'on ne couvre pas la carte intercalée,
- en retour de la couleur d'entame (parité du résidu).

6-2. Défausse « pair-impair »

On défausse la **carte** qui risque le moins de donner une levée.

Signal : **Parité**