

Flanc contre un contrat à l'atout

Entame « Pair-impair »

1. Les trois stratégies de base du déclarant

- couper au mort les perdantes de sa main
- affranchir la couleur longue du mort
- s'en remettre aux impasses, aux fins de coup, et aux... erreurs de la défense.

2. La stratégie de la défense

La défense doit tenter d'identifier **au plus tôt** la stratégie du déclarant.

- pendant les enchères pour sélectionner l'entame,
- à la vue du mort pour éventuellement corriger le diagnostic initial,
- à la première manœuvre du déclarant toujours révélatrice.

L'objectif est de contrarier son plan de jeu :

- si le mort possède une longue rapidement affranchissable : attaquer les couleurs restantes,
- si la main du mort est régulière, défendre aussi prudemment que possible, en n'attaquant pas de nouvelle couleur,
- si le déclarant diffère le jeu des atouts : envisager de jouer atout.

3. Les entames (Selon *Winning Suit Contracts Leads* de David Bird)

3-1. Les critères distributionnels

- Le singleton : Sauf avec une levée certaine à l'atout, c'est presque toujours la meilleure entame, même d'un **Honneur**. Sauf le **Roi** si on situe l'**As** chez le déclarant. Elle est souvent préférable aux séquences de **3 Honneurs** (R-D-V ou D-V-X).
- L'**As** isolé et long : si espoir d'un singleton chez le partenaire, puis aviser à la vue du mort et de la carte fournie par le partenaire.
- Le doubleton : c'est une entame beaucoup plus efficace qu'on ne le croit. Agressive dans **2 cartes basses**, et même avec **A-x** ou **R-x** avec une main faible. (Sinon, l'entame d'un gros **Honneur** second risque de « filer » une levée). Dans tous les cas, la teneur à l'atout n'est pas un critère déterminant.
- L'entame atout est rarement la meilleure, sauf si elle permet de limiter les coupes. Soit de la main courte (après un soutien différé, ou une simple préférence), soit contre les contrats de « sacrifice » souvent propices au jeu en double coupe. Sinon, préférer l'entame d'un singleton ou d'une séquence d'honneurs.

3-2. Les critères d'Honneurs

- l'entame d'une couleur de **3** ou **4** cartes avec au mieux le **V**, est l'entame « neutre », celle qui laisse au déclarant le soin de manœuvrer les couleurs dans lesquelles on possède des levées défensives potentielles (**D** ou **Roi** isolé)
- l'entame dans **R-D-x** ou **D-V-x** est équivalente à celle dans **3** cartes basses.
- l'entame d'une couleur commandée par **A-D** ou **A-V** est souvent rédhitoire.
- l'entame d'une couleur commandée par **R-V** ou **R-V-X** est la pire de toutes celles dans une couleur commandée par un **Roi**.

3-3. En compétitive

- Entamer la couleur nommée par partenaire est d'autant plus risqué que le soutien est long. A éviter lorsqu'on y détient, **A-x**, **A-x-x** ou même **R-x-x**.
- Eviter l'entame d'une carte basse dans sa propre couleur soutenue par le partenaire, au profit de la plus courte des couleurs non nommées.

3-4. Les inférences

Le **Roi** en face de l'entame d'une petite carte, situe l'**As** chez l'adversaire.

Les mains avec lesquelles on n'entame pas la couleur nommée par le partenaire :

- chicane dans la couleur,
- un singleton dans une autre couleur (couleur d'entame).
- l'**As** ou le **Roi** isolé dans la couleur du partenaire

4. Les conventions d'entame « Pair-impair »

4-1. A l'entame

- **Doubleton** : entamer de la plus forte (**V6**, **84**).
- **Tête de séquence** (au moins 2 Honneurs collés) :
Avec **As-Roi** entamer de l'**As**. Le partenaire fournit la **Dame** lorsqu'il possède le **Valet**.
Avec **As-Roi** secs entamer du **Roi** pour réclamer un signal de préférence sous l'**As**.
- **Pair-Impair** : **entame** de la plus petite carte d'une couleur impaire.
Avec une couleur paire :
 - la **Troisième** meilleure avec 1 Honneur moyen (**R**, **D**, ou **V**),
 - sinon la **Deuxième** meilleure : (**9752**, **X732**).
- **Atout** : la plus petite. L'**As** pour en rejouer avec **Ax** ou **Axx**.

4-2. En cours de jeu

- **Pair-Impair** actuel (du résidu en en jouant).

5. Signaux et défausses. Code couleurs : **De base** / **Enrichi**

5-1. Les signaux

Un signal est une information transmise en **fournissant** une carte **autrement inutile**.

5-1.1 Le signal « stop ou encore »

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

Dans la couleur manœuvrée par le flanc les signaux **d'appel** sont prioritaires.

Soit **Appel direct**, soit à défaut de **grosse** carte, **écho** (descendant) de deux petites cartes.

5-1.2 Le signal de « parité »

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

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

Pair-impair systématique dans la couleur manœuvrée par le déclarant.

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

- sur l'entame de l'**As** lorsqu'il y a un doubleton au mort.
- lorsqu'on ne couvre pas la carte basse intercalée
- ou **ensuite** en « pair-impair » du résidu après avoir couvert la carte intercalée,
- lorsque le mort est long dans la couleur d'entame, l'**écho** indique le doubleton.

5-1.3. Le signal à l'atout (Helge Vinje). Optionnel.

Une main contient, soit une seule couleur paire, soit une seule couleur impaire. C'est le **motif**, pair ou impair, de la main.

En **fournissant** à l'**atout** on signale le **motif de la main** en pair-impair (*idem supra* § 5-1-2).

En outre les motifs des quatre mains se répartissent en trois motifs pairs et un motif impair, ou en trois motifs impairs et un motif pair.

En conséquence, la connaissance du **motif de la main** du partenaire, permet d'en déduire le **motif de la main** du déclarant.

C'est une aide au compte des mains, facile à manier lorsqu'on a d'abord classé les petits atouts dans l'ordre requis.

5-2. Défausses directes

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

5-2.1. Première défausse

Appel direct

5-2.2. Deuxième défausse : parité du résidu.

Parité directe

5-3. Les signaux préférentiels dans la couleur manœuvrée par le flanc

Quand il est clair que ni les signaux d'**appel** ni ceux de **parité** ne s'appliquent, la hauteur de la carte présentée indique la **préférence** en excluant l'atout et la couleur d'entame.

Une grosse carte pour la plus chère et la plus petite pour la moins chère.

C'est le cas dans les quatre autres situations suivantes :

- en **fournissant** sur l'entame de l'**As** alors qu'il y a un singleton au mort.
 - en **fournissant** au second tour après l'entame de l'**As** alors qu'il y a un doubleton au mort. Après avoir donné le compte au premier tour (5-1.2).
 - en **donnant une coupe** au partenaire, pour lui indiquer la couleur à retourner.
- Le partenaire coupe en « **Pair-impair** » inversé, avec le plus petit atout s'il lui en reste encore **2**.
- en **communicant la main** au partenaire, pour lui indiquer la couleur du **switch**.

6. Stratégie et conventions

La signalisation est **facultative** et fournit au partenaire une **simple information**, et jamais un **ordre**.