

Séance 13

LE PAIR-IMPAIR

Programme de la séance

- **Intérêt du pair-impair**
- **Fournir une petite carte en pair-impair**
- **Entamer en pair-impair**

Première donne de la séance (13.1)

13.1	Donneur : N	Vul : P	JF n°3 - Donne 1												
	♠ 9 6 5 2 ♥ 1 0 9 5 ♦ A R D 9 ♣ V 7		Sud	Ouest	Nord	Est									
♠ A R 1 0 7 ♥ V 6 2 ♦ 8 3 ♣ 9 8 5 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 8 3 ♥ 3 ♦ 1 0 7 5 4 2 ♣ A R 6 2	Passe 1♥ 4♥	Passe Passe Passe	Passe 3♥ Passe	Passe Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : As de Pique		♠ D 4 ♥ A R D 8 7 4 ♦ V 6 ♣ D 1 0 3													
			Sur l'ouverture d'1♥, Nord propose la manche avec 11 HLD. Non minimum, Sud déclare 4♥.												

Ouest entame de l'As de Pique et découvre un mort comportant de magnifiques Carreaux. De quoi l'inciter à encaisser rapidement des levées dans les autres couleurs.

- Ouest tire le Roi de Pique et voudrait bien savoir qui possède le dernier Pique : si c'est son partenaire, il faut rejouer Trèfle ; si c'est le déclarant, il faut rejouer Pique pour la coupe du partenaire...

Laissez-les jouer le coup, puis demandez-leur : comment savoir que le partenaire possède trois cartes à Pique ? Celui-ci le signale en fournissant ses Piques en « pair-impair ».

Ici, Est fournit le 3 de Pique sur l'As et le 8 sur le Roi pour indiquer un nombre impair de cartes, trois en l'occurrence. Sachant que c'est le déclarant qui coupera le troisième Pique, Ouest ne peut que jouer Trèfle. Il s'en félicitera quand Est encaissera le Roi et l'As.

Score : 4♥ - 1 ▶ 50 EO.

Pour indiquer la parité d'une couleur, on fournit les petites cartes

- **en descendant avec un nombre de cartes pair.**
- **en montant avec un nombre de cartes impair.**

Intérêt du pair-impair

Le « pair-impair » constitue la base de la signalisation en flanc. Il permet au défenseur d'avoir une idée précise du nombre de cartes détenues par le partenaire dans la couleur jouée et de reconstituer aussi vite que possible la distribution des mains cachées.

Notons que dans un contrat à la couleur, le signal du doubleton coïncide avec celui de l'appel/refus : une grosse carte fournie encourage le partenaire à en rejouer soit pour couper, soit pour réaliser une levée naturelle.

Deuxième donne de la séance (13.2)

13.2	Donneur : E	Vul : NS	JF n°3 - Donne 2			
	♠ 7 5 2 ♥ 8 2 ♦ 7 3 2 ♣ R DV 7 4	Sud 2SA Passe	Ouest Passe	Nord 3SA	Est Passe Passe	
♠ R DV 1 0 ♥ 9 5 3 ♦ V 9 6 ♣ 9 6 3	N O S E	♠ 9 8 3 ♥ D V 1 0 6 ♦ 8 5 4 ♣ A 1 0 2				
Entame : Roi de Pique	♠ A 6 4 ♥ A R 7 4 ♦ A R D 1 0 ♣ 8 5					

Le déclarant prend l'entame (ou la continuation Pique) et joue Trèfle pour exploiter la longue du mort.

Laissez les enfants jouer le coup, puis reprenez : que se passe t-il si Est prend de l'As au premier tour de Trèfle ? Sud reprendra la main et encaissera les Trèfles restants du mort.

Que se passe t-il si Est laisse passer les deux premiers tours de Trèfle pour être sûr que le déclarant ne puisse plus faire de Trèfle de longueur ? Sud gagnera son contrat en réalisant 1 Pique + 2 Cœurs + 4 Carreaux + 2 Trèfles = 9 levées.

Est doit donc fournir l'As de Trèfle au deuxième tour de la couleur ; mais comment peut-il savoir que le déclarant possède exactement deux Trèfles ? Grâce à l'indication de parité venant du partenaire ! Il fournit ses Trèfles en commençant par le 3, la plus petite carte ; lui connaissant un nombre impair de cartes (1 ou 3), Est en déduit immédiatement que le déclarant en possède 4 ou 2 ! S'il en a 4, rien ne l'empêchera de communiquer, mais s'il en a 2, il faut prendre de l'As au deuxième tour.

Score : 3SA - 1 ▶ 100 EO.

Exercices

Pour indiquer sa parité au premier tour de Pique joué, quelle carte doit-on fournir ?

- | | | | |
|--------------|----------------|------------------|--------------------|
| ①
♠ 1 0 4 | ②
♠ 1 0 7 4 | ③
♠ 1 0 7 4 2 | ④
♠ D 1 0 7 4 2 |
| le 10 | le 4 | le 7 | le 2 |

Avec la main ③ fournir le 4 pourrait laisser penser à la main ② ; le 7 est plus clair.

Pour davantage de clarté, on fournit :

- la plus grosse avec 2 cartes.
- la deuxième (plus grosse) avec 4 cartes.

Troisième donne de la séance (13.3)

13.3	Donneur : S	Vul : EO	JF n°3 - Donne 3			
	♠ 9 6 4 ♥ D 1 0 4 ♦ 8 5 ♣ A D 1 0 6 2		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ A 5 ♥ 9 7 5 ♦ R 7 6 3 2 ♣ V 9 5	♠ N O E S	1♠ 3♠ Passe	Passe Passe Passe	2♠ 4♠ Passe	Passe
	♠ R D V 1 0 3 ♥ 8 6 ♦ A D V ♣ R 7 4	♠ 8 7 2 ♥ A R V 3 2 ♦ 1 0 9 4 ♣ 8 3				
Entame : 5 de Cœur						

Evitant d'entamer Carreau sous un honneur, Ouest se décide pour le 5 de Cœur, la plus petite avec trois cartes (avec D975, il aurait entamé du 7).

- o Est voit le 4 de Cœur au mort et le 2 et le 3 dans sa main : il sait que son partenaire possède un nombre impair de Cœurs, vraisemblablement trois. Avec trois au mort et cinq chez lui, il en reste deux chez le déclarant. Après avoir encaissé deux levées de Cœur, Est ne peut que rejouer Carreau car les Trèfles du mort sont inquiétants.

Score : 4♠ - 1 ▶ 50 EO.

**Dans un contrat à la couleur,
l'entame d'une petite carte se fait strictement en « pair-impair ».**

Quatrième donne de la séance (13.4)

13.4	Donneur : O	Vul : T	JF n°3 - Donne 4			
	♠ A 9 5 2 ♥ V 1 0 9 ♦ R 6 ♣ D 9 5 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 6 4 3 ♥ A D 7 4 2 ♦ 1 0 9 5 ♣ R 6	♠ N O E S	1SA 2♦ Passe	Passe Passe Passe	2♣ 3SA Passe	Passe
	♠ D 1 0 8 ♥ R 6 ♦ A D V 7 ♣ A V 1 0 2	♠ R V 7 ♥ 8 5 3 ♦ 8 4 3 2 ♣ 8 7 4				
Entame : 4 de Cœur						

Ouest entame du 4 de Cœur en quatrième meilleure et sur le 9 du mort, Est fournit le 3, la plus petite avec un nombre impair de cartes. Ouest reçoit le message : cinq cartes chez lui plus trois au mort égal huit ; et un nombre impair de cartes chez le partenaire.

- o Le 3 n'est pas un singleton car Sud possèderait quatre cartes, qu'il a déniées en répondant 2♦ au Stayman. Le partenaire possédait donc trois cartes à Cœur et le déclarant, deux : son Roi est devenu sec !

Quand Ouest prend la main au Roi de Trèfle, il lui suffit de tirer l'As et la Dame de Cœur pour défiler le reste et faire chuter le malheureux déclarant.

Score : 3SA - 1 ▶ 100 EO.