

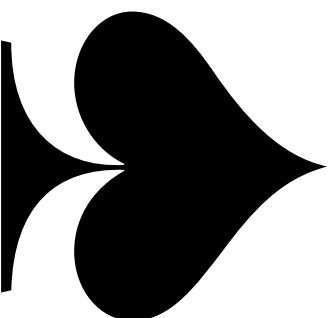
La signalisation au bridge est un domaine mal intégré par la plupart des joueurs, qui croient y voir la solution à tous leurs problèmes :

Quelle couleur jouer ?

Celle où le partenaire a « appelé », bien sûr !

Mais pourquoi diable voulez-vous que le joueur Est, qui voit les 13 cartes d'Est, puisse mieux savoir qu'Ouest, qui voit ses 13 propres cartes, ce que ce dernier doit jouer ? A de rares exceptions près, c'est totalement absurde !

# le JEU de la CARTE en DEFENSE



En revanche, les deux défenseurs peuvent s'aider mutuellement à reconstituer les jeux cachés, au moins partiellement. Or, il se trouve que les sources de renseignement sont nombreuses concernant l'emplacement des honneurs (enchères, premières levées, façon de jouer du déclarant ou du partenaire), mais très limitées dans le domaine des répartitions. C'est donc ici que la défense devra porter l'essentiel de ses efforts « signalétiques », d'où l'importance du PAIR-IMP AIR, signalisation de base au bridge.

## Le Pair-Impair, comment ?

Lorsqu'il décide de fournir une carte sans importance stratégique, un joueur peut utiliser ses petites cartes pour signaler s'il possède **un nombre pair ou un nombre impair de cartes dans la couleur**.

Avec un nombre IMPAIR, il fournit LA PLUS PETITE :

8 5 ④      R 9 ②      9 6 5 4 ③      R V 9 6 ②      A V 9 6 5 4 ③

Avec un nombre PAIR, IL NE FOURNIT PAS la plus petite :

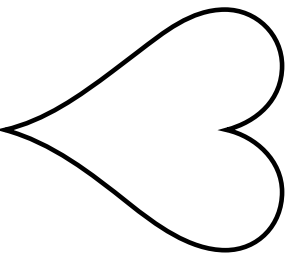
Il essaie d'être le plus clair possible, sans risquer de compromettre une levée.

- avec 2 cartes, toujours **la plus grosse** :    ⑧4      ⑨6

*attention : avec un honneur second, on ne marque pratiquement jamais son pair-impair, sauf parfois avec un Valet ou un 10 second, si l'on est sûr qu'il n'a aucun rôle à jouer dans la couleur.*

Cours n° 3 :

## Pair-Impair (1)



Marc Kerlero



Le Roi de Cœur étant « anesthésié » par l'As d'Est, celui-ci doit tenter d'isoler le mort, en prenant de son As de Carreau au moment où Sud jouera son dernier, si possible :

- tout de suite si Sud est singleton,
- au deuxième tour s'il est doubleton,
- n'importe quand s'il est tripleton, la cause étant alors perdue pour Est.

Si Ouest fournit le 2, il indiquera sûrement trois cartes, donc deux en Sud et il faudra laisser passer.

Si Ouest fournit le 3, il pourra posséder 7 4 3 ou 3 2 (mais pas 7 4 3 2). Rien à faire dans le deuxième cas (Sud a trois Carreaux), mais il faut laisser passer dans le premier.

Si Ouest fournit le 4, il possèdera 4 3 / 4 2 (rien à faire) ou 7 4 3 2 : Sud est alors singleton à Carreau et il faut prendre tout de suite. Parfois, Sud n'a besoin que d'une levée de Carreau (♠ ADx ♠ DV10x ♦ x ♣ ARDxx).

Si Ouest fournit le 7, il est certainement doubleton et il n'y a rien à faire, alors autant prendre tout de suite, pour monter à Ouest que les Carreaux seront exploitables pour le déclarant et l'inciter à encaisser ses levées rapidement.

Exercice (inspiré de Michel Bessis, « Le Bridgueur »).

Vous entamez de l'As de Carreau contre 4♠ et le mort s'étale.

Que déduisez-vous des cartes fournies par Est et Sud ?

1) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 9

	N	
o	E	
	S	

♦ V

2) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 6

	N	
o	E	
	S	

♦ 4

3) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 6

	N	
o	E	
	S	

♦ V

4) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 7

	N	
o	E	
	S	

♦ 9

Solutions

1) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 9

	N	
o	E	
	S	

♦ V

Sud est un plaisantin. Si son Valet était sec, Est aurait 9 7 6 4 et aurait fourni le 7 (la seconde dans quatre cartes). Est est doubleton à Carreau et vous pouvez éventuellement lui donner la coupe.

2) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 6

	N	
o	E	
	S	

♦ 4

Le 6 est le plus petit Carreau du paquet et provient d'un singleton ou, plus souvent, de trois cartes (doubleton en Sud). Le Roi de Carreau « passe », mais il n'est pas forcément urgent de l'encaisser, car on libérerait deux « gagnantes » au mort.

3) ♦ D1083

♦ AR52      ♦ 6

	N	
o	E	
	S	

♦ V

Où est le 4 ?

Si c'est Est qui l'a, il possède 6 4 (pas 9 7 6 4), pour V 9 7 en Sud.

Si c'est Sud, Est possède 9 7 6...

Il y a doute, mais Sud fournira plus souvent le Valet avec V 9 7 qu'avec V 4.

En tout cas, le Valet n'est pas sec.

- 4)  $\diamond$  D 10 8 3      Le 7 d'Est peut provenir de V 7 6 4, de 7 6, 7 4 ... ou du 7 sec.

- $\diamond$  A R 5 2      

	N	
O	E	
	S	

 $\diamond$  7      Ouest n'est donc même pas sûr que son Roi « passe », mais peut-être les enchères pourront-elles l'aider à trancher ?
- $\diamond$  9

### Le Pair-Impair, quand ?

Le Pair-Impair peut s'utiliser en entamant (à la couleur), en fournissant sur l'entame du partenaire, en cours de jeu, en défausse, etc, autrement dit dans toutes les situations, exceptées :

- à l'entame à Sans-Atout (quatrième meilleure),
- au switch à Sans-Atout (petit prometteur),
- lorsqu'il a été clairement écrit qu'il fallait adopter une autre signalisation (appel/refus, préférences... dont nous parlerons ultérieurement).

Cette dernière clause est très importante, car elle évite les dialogues de sourds entre partenaires, une fois le contrat adverse « filé » :

*Quest* : « mais enfin, partenaire, pourquoi n'avez-vous pas rejoué Trèfle lorsque vous avez encaissé l'As de Carreau et que j'ai fourni le 2 ? »

*Est* : « parce que je pensais que vous refusiez la couleur, tout en m'indiquant trois cartes ! »

Bref, à moins de se trouver dans une situation dûment répertoriée d'appel direct, d'appel de préférence ou de petit prometteur, considérez que les petites cartes fournies par votre partenaire sont l'indication de sa parité, vous éviterez beaucoup d'ennuis et de « pataquès ».

Néanmoins, il faudra parfois se méfier, lorsque le déclarant manœuvre lui-même une couleur « à trou », et ne pas lui donner la clef du bon manquement :

### Le Pair-Impair du résidu

Lorsqu'à la première levée d'une couleur, un joueur décide de ne pas donner le compte (le plus souvent pour fournir un honneur), il doit reporter le Pair-Impair au tour suivant, en considérant **son nombre de cartes restantes** :

Avec R 6 4 2, on commence par le 6, pour monter le nombre pair de cartes. Mais si, pour une raison ou pour une autre, on a joué le Roi à la première levée de la couleur, il « reste » 6 4 2, soit un nombre impair de cartes et il faudra fournir le 2 à la levée suivante.

### Le Pair-Impair dans la couleur d'atout

Avec un doubleton, on commence usuellement par la plus grosse (le 8 avec 8 3, par exemple). La plupart du temps, ce « sacrifice » du 8 n'a aucune conséquence fâcheuse, celui-ci n'ayant pas plus de rôle à jouer que le 3.

Il n'en va pas de même dans la couleur d'atout, car il faut toujours conserver son plus gros atout (il existe un coup célèbre, filé par un joueur qui avait fourni le 4 avec 4 2 ... et qui n'a plus été en mesure ensuite de surcouper le 3 adverse !).

On convient donc, si l'on décide d'indiquer son nombre d'atout (ce qui n'est nullement systématique, bien entendu), de jouer **le Pair-Impair inversé** dans la couleur d'atout :

9(6)      8(4)2

$\clubsuit$  A D 10 8      Lorsque Sud encaisse l'As et le Roi, il

$\clubsuit$  V 6 5 3       $\clubsuit$  7 4      ne faudrait pas que le Pair-Impair d'Est-

$\clubsuit$  6 5 3      

	N	
O	E	
	S	

 $\clubsuit$  V 7 4      Ouest dévoile la situation et permette à

$\clubsuit$  R 9 2       $\clubsuit$  R 9 2      Sud de bien décider entre tenter l'im-  
 passe au Valet et jouer normalement  
 « en tête ».

<b>Donne</b>	♠ R 8 4 ♥ V 10 9 ♦ V 10 9 ♣ A 10 8 4	<b>donneur</b> : Nord <b>vulnérabilité</b> : Personne
<b>1</b>		
	♠ 10 9 3 ♥ R 5 4 ♦ A D 8 4 2 ♣ 9 6	<b>Une séquence classique :</b>
	♠ 7 6 2 ♥ 8 7 6 ♦ 7 6 5 ♣ R D 7 2	<b>Sud Ouest Nord Est</b>
	♠ A D V 5 ♥ A D 3 2 ♦ R 3 ♣ V 5 3	1SA - 3SA Fin

**Pair-impair**

**Entame** : 4♦

**Par** : 3SA -1

Ouest entame du 4 de Carreau (sans second choix) et voit le 9 du mort remporter la levée.

Il en déduit d'abord, sans effort excessif, que le Roi est en Sud...

Sud laisse alors filer le Valet de Cœur, qu'ouest prend du Roi. Bien entendu, il aurait préféré que ce soit Est qui prenne la main, un retour Carreau de chez lui permettant à coup sûr de capturer le Roi du déclarant. De nombreux joueurs vont alors rejouer autre chose (Pique, par exemple), en espérant «trouver» Est pour que celui-ci retourne Carreau... Pas de chance, Sud a tous les As et réclame neuf levées.

Pas de chance ?

Si Ouest avait mieux regardé la première levée, il aurait noté le 3 de Sud. Le 5 d'Est lui serait alors apparu comme le plus petit Carreau restant, indicateur d'un nombre impair de cartes : une ou trois. Rien à faire de toute façon si c'est une, mais si c'est trois, le Roi de Sud n'était que second au départ... et il est maintenant sec !

**Un bon conseil** : ne retournez jamais votre première carte avant d'avoir totalement analysé la première levée, souvent très révélatrice.

<b>Donne</b>	♠ D V 4 ♥ R 9 ♦ 9 8 6 ♣ A D 10 9 2	<b>donneur</b> : Est <b>vulnérabilité</b> : Nord-Sud
<b>2</b>		
	♠ R 5 ♥ 10 7 3 ♦ R D V 7 5 ♣ 8 7 3	<b>Une séquence paisible :</b>
	♠ 8 7 2 ♥ A D 6 4 2 ♦ 10 4 3 ♣ 5 4	<b>Sud Ouest Nord Est</b>
	♠ A 10 9 6 3 ♥ V 8 5 ♦ A 2 ♣ R V 6	1♠ - 2♣ - 2♠ - 4♠ Fin

**Pair-impair**

**Entame** : R♦

**Par** : 4♠ -1

2♣ : pas de «filmaj» avec une main de manche et une bonne couleur longue.

Ouest entame du Roi de Carreau, pour le 3 d'Est et l'As de Sud.

Le 2 n'étant pas visible, Ouest doit «noter dans un coin de son cerveau» les deux possibilités de répartition : 1043 / A2 ou 32 / A104. S'il le note maintenant, il s'en souviendra tout à l'heure. Simon...

Sud monte au mort à Trèfle et laisse filer la Dame de Pique, pour le Roi d'Ouest. Celui-ci encaisse sa Dame de Carreau, pour le 4 et le 2, dans l'ordre :

- *s'il a bien noté la première levée*, il n'a pas de problème : Sud n'a plus de Carreau et, sa façon de jouer dévoilant clairement le Roi de Trèfle chez lui, il y a urgence à encaisser des levées : le retour à Cœur «hurle».

- *s'il n'a pas bien analysé la première levée*, il va rester «en arrêt» devant ce 4 mystérieux. Voyons, tout à l'heure (il y a une éternité !), qui avait le 6 et qui avait le 3 ? Impossible de s'en rappeler, bien entendu, et il ne reste plus qu'à jeter une pièce en l'air !

**Donne** 3

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

TOURNOI  
 PAR PAIRES

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Est-Ouest

**Une séquence archaïque :**

♠ 32	♥ 8 6	♠ 8 6	♠ 8 6				
♥ A R V 6	♥ 9 7 5 4	♥ 9 7 5 4	♥ 9 7 5 4				
♦ 8 5	♦ A D 9 7 6 4	♦ A D 9 7 6 4	♦ A D 9 7 6 4				
♣ 9 6 5 3 2	♣ 7	♣ 7	♣ 7				
♠ A R V 10 9	♥ 10	♥ 10	♥ 10				
♦ V 10 2	♦ V 10 2	♦ V 10 2	♦ V 10 2				
♣ R 10 8 4	♣ R 10 8 4	♣ R 10 8 4	♣ R 10 8 4				

**Pair-impair**

**Entame** : A♥

**Par** : 4♠ =

2♠ : ces 16 DH sont suffisamment laids pour justifier la réponse de 3♥ «fitmaj», mais malheureusement pour elle, la paire Nord-Sud ne joue pas cette convention. Le fit à Pique étant connu, il vaut mieux nommer ces trois beaux Trèfles que ces quatre Cœurs stupides.

4♠ : les points rouges semblant bien peu utiles, il vaut mieux freiner un peu, ce qui n'empêchera pas Sud de reparler s'il est fort.

Sur l'As de Cœur, Est doit impérativement fournir le 7 (**la seconde dans quatre cartes**). S'il fournit le 5, Ouest va croire à 975.

Certes, sur le 7, Ouest va avoir un doute entre deux et quatre cartes, mais c'est toujours mieux qu'un doute entre deux, quatre ET trois cartes, d'autant plus qu'à deux cartes d'écart, les enchères permettent souvent de trancher. Ici, par exemple, Sud a montré au moins neuf cartes noires pendant les enchères : s'il possède trois Cœurs, il n'a pas plus d'un Carreau, ce qui en laisserait huit en Est, impossibles quand il a passé tout le temps.

A partir de là, il devient raisonnable de rejouer Carreau, de peur que Sud ne défasse un Carreau du mort sur son quatrième Trèfle (rejouer Trèfle en espérant une chicane en Est est trop optimiste : de plus, Est aurait alors forcément sept Carreaux dans une main 7420 et aurait sans doute parlé).

*Remarque* : si Nord-Sud avaient joué le «fitmaj», leur séquence eût été bien moins révélatrice et Ouest serait encore en train d'hésiter !

**Donne** 4

♠ 7 2  
 ♥ 7 4 3  
 ♦ R D V 7 5  
 ♣ 7 6 4

**donneur** : Ouest  
**vulnérabilité** : Tous

**Une séquence possible :**

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

**Pair-impair**

**Entame** : V♠

**Par** : 4♠ -1

2♠ : fort indéterminé.  
 3♠ : pour monter la couleur autonome.

Est fournit le 2 de Trèfle sur le Valet et Sud prend de l'As, avant de donner trois tours d'atout.

Sur le troisième, presque tous les Ouest vont appeler à Cœur, en défaussant le 10, par exemple. C'est «humain», mais mal raisonné.

Tout d'abord, on voit mal ce qu'Est pourrait rejouer d'autre que Cœur s'il prend la main. D'autre part, Ouest doit réaliser que la «carte-cléf» du coup est l'As de Carreau :

- s'il est en Sud, le déclarant va bientôt tabler et rien n'a d'importance.  
 - s'il est en Est, le partenaire a absolument besoin de connaître le compte de la couleur, pour savoir quand il doit prendre. Or, si Sud joue Carreau vers le Roi (le 4 en Sud et le 3 en Ouest), puis Dame de Carreau du mort, Est ne sait pas quoi faire, car il n'a pas pu «lire» le 3, qui pourrait provenir aussi bien de 32 que de 863.

Conclusion, **Ouest doit défausser le 3 de Carreau** sur le troisième tour d'atout. Ainsi, lorsqu'il fournira le 2 sur le premier tour de Carreau, Est connaîtra ses deux cartes (pas quatre : avec 8632, il aurait défaussé le 6) et il pourra paisiblement laisser passer deux fois à Carreau. Lorsqu'Ouest prendra ensuite le Valet de Cœur de la Dame, il se contentera de rejouer Trèfle, attendant la chute avec sa deuxième fourchette à Cœur.