

Atelier Compétitives et Jeu de Flanc



Petit Echauffement N°1 TPP /N/EO



SUD

♠943

♥RD107

♦742

♣RV6

N	E	S	O
1♣	1♠	X	2♠
Passé	Passé	?	

Quelle est la distribution de NORD ?

Petit coup de pouce : Posez vous les bonnes questions : combien de piques ? de cœurs ? etc.

Quelle est votre enchère ? Justifiez votre décision



Petit Echauffement N°2 TPP ou IMP E/T

♠R9

♥854

♦D10

♣DV10842



♠AV10652

♥963

♦RV3

♣R

E	S	O	N
1SA	2♠	FIN	

SUD joue le contrat de 2♠. OUEST entame le V♥ qui fait la levée. OUEST rejoue le 10♥. EST prend de la D♥, encaisse le R♥ puis l'A♦ et rejoue un petit carreau.

Comment jouez- vous pour gagner votre contrat ?

Petit coup de pouce : quand on a une couleur à problème, on diffère son maniement pour essayer d'en apprendre plus sur les distributions !



Petit Echauffement N°3 IMP S/T

♠AV43

♥94

♦V64

♣ARV10



♠R95

♥65

♦AR72

♣7652

S	O	N	E
1♥	Passé	1♠	Passé
2♥	Passé	4♥	Passé
Passé	Passé	FIN	

SUD joue 4♥. OUEST entame en pair impair strict.

OUEST entame du 8♦, le 4♦ en Nord, le R♦ en EST et le 5♦ en Sud.

Quelle est la teneur d'OUEST à Carreau ?

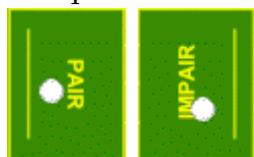
Petit coup de pouce : Aidez-vous des enchères

Quelle carte rejouez-vous et pourquoi ?

Pair Impair

Objectif du Pair Impair !

Indiquer au Partenaire le nombre de cartes que l'on possède dans la couleur jouée ou défaussée. Cela lui permet de compter les distributions et les levées ; celle du déclarant et celles de son camp.



“Le Pair impair est indispensable et permet à lui seul de résoudre 90% des problèmes de Flanc”... Alain Lévy

Le Pair Impair

Avec un nombre **impair** de cartes, fournissez la plus petite

8 6 2 D 7 3 D 9 8 7 6

Avec un nombre **pair** de cartes

- Avec 2 cartes : la plus grosse : X 5 7 4 3 2

- Avec 4 cartes : la 2ème meilleure : V 8 4 2 9 6 4 3

✍✍ A RETENIR : 2 exceptions

a) A la couleur, à l'**entame uniquement**, avec quatre cartes comportant un honneur, on entame de la 3ème meilleure R1052 R987. C'est ce qu'on appelle, le pair impair strict.

b) On ne gaspille jamais une carte susceptible de produire une levée pour marquer la parité : R V 6 2 (le 6 et pas le Valet)

Pratique du Pair Impair strict à l'entame dans un contrat à la couleur

Priorité à l'entame en tête de séquence

L'entame d'un honneur promet un honneur immédiatement inférieur :

A R 4 R D 5 2 D V 6 V 10 3 10 9 6 2 R V 10 2 R 10 9 2 D 10 9 X.

Exception : A R (secs en doubleton) s'entame du Roi.

Le 10 est un honneur et 109 forment une séquence. Le problème se pose avec 109x ou 109xx. Certains partenariat préfèrent entamer du 6 en parité avec 1096, et du 9 avec 10965 toujours pour des questions de parité. *A discuter avec le Partenaire.*

✍✍ NB Les petites cartes ne forment pas de séquence. Avec 987, il faut entamer du 7.

L'entame d'une petite carte ne « promet pas un honneur »

En l'absence de séquences d'honneur, avec un nombre impair de cartes, on entame de la plus petite carte sans notion de présence ou d'absence d'honneur dans la couleur entamée.

Avec un nombre pair de cartes, on entame de la plus forte avec deux cartes. Avec quatre cartes, on entame de la deuxième meilleure dans une couleur sans honneur et de la troisième meilleure avec un honneur. Ex : 9862, mais D862.

On ne joue donc plus « petit promet un honneur ». Le déclarant y perd un renseignement précieux et la défense y gagne. Elle peut en déduire les répartitions des couleurs, ce qui lui permet de compter ses levées.

Dans une couleur nommée par le Partenaire

, on se conforme à la règle du pair Impair strict : D5 V54 9754 D752

Exception : Avec Axxx dans la couleur du Partenaire, il faut éviter d'entamer la couleur, le risque de donner une levée en attaquant de l'As étant trop fort