

## LE JEU DE FLANC – MARQUER LA PARITÉ

*D'après Fred Gitelman, « Learn to play Bridge », in : BridgeBaseOnline*

On ne doit jamais dire “je n’ai pas joué !” ou « je n’ai pas eu de jeu » ... comme si le bridge se résumait à jouer avec le mort, pendant que les deux adversaires font de la figuration ...

Vous serez de toute façon deux fois plus souvent en flanc que déclarant (eh, oui, on est quatre !).

Rappel : les bonnes entames :

- À la couleur : on cherche à couper, donc on entame de son **singleton**.
- À Sans-Atout : on cherche à affranchir sa longue, donc on l’entame, en « **quatrième meilleure** ».
- Ou alors, si on possède une **séquence**, on entame la « tête de séquence » : deux Honneurs qui se suivent suffisent à la couleur, trois Honneurs sont indispensables à Sans-Atout, dans une couleur d’au moins quatre cartes.

Mais aussi :

- Si votre partenaire est intervenu, entamez dans sa couleur (nous avons déjà précisé qu’une intervention servait soit à jouer un contrat, soit à indiquer une entame au partenaire : donc, le critère pour une intervention est : « couleur valable pour l’entame »).

Mais, dans ce dernier cas : quelle carte entamer ?

Voyons ces deux exemples : Sud joue à l’atout ♥, Est est intervenu à ♠.

1.	♠ 1097		2.	♠ 1097
♠ 83		♠ ARV65	♠ 864	♠ ARD32
	♠ D42			♠ V5

Dans l’exemple 1., Est va encaisser As-Roi et Ouest va ensuite couper.

Dans l’exemple 2., c’est Sud qui coupe au 3<sup>ème</sup> tour.

*Comment faire la différence ?*

Si, dans l’exemple 2., Ouest a soutenu son partenaire à 2 ♠, Est sait qu’il a 3 cartes et donc que Sud en a 2. Mais il a pu ne rien dire : soit Sud a fait une enchère au palier de 3 ou 4, soit Ouest n’a même pas 7HLD dans son jeu, et, dans les deux cas, il passe ...

La solution : entamer en **Pair-Impair**.

Avec 3 (ou 5) cartes, entamer de la plus petite et en fournir une plus grosse après : **iMpair Monte**.

Avec 2 (ou 4) cartes, entamer de la plus grosse et en fournir une plus petite après : **pair descend**.

Donc, dans l’exemple 1., Ouest entame du 8, Est prend du Roi et joue l’As : Ouest fournit alors le 3, il est descendu, il a donc un nombre pair. Est peut rejouer ♠ pour la coupe, Sud ne fera jamais sa Dame.

Dans l’exemple 2., Ouest entame du 4, Est prend de la Dame et rejoue l’As : Ouest fournit le 8, il monte, il avait au départ 3 cartes, c’est Sud qui va couper le 3<sup>ème</sup> tour. D’ailleurs Est le sait à la première carte : le 4 ne peut être que la plus petite (puisqu’il a le 3 et le 2 ...).

La parité ne se marque pas seulement à l’entame, mais aussi en fournissant, à tous les stades du jeu, quand il y a besoin d’éclairer le partenaire.

Cette fois, le partenaire entame d'un gros honneur, promettant celui immédiatement inférieur. Il peut être utile de donner le compte, ou de faire un appel /refus.

Contrats à la couleur :

Ex.1 :

	♣ 1072		Ouest entame de l'As. Est doit fournir le 8 pour signaler un nombre pair. Ouest continue du Roi, Est fournissant le 4.
♣ AR963		♣ 84	
	♣ DV5		Au 3 <sup>ème</sup> tour de ♣, Est coupe.

Ex.2 :

	♦ D72		Sur l'entame de l'As, Est fournit le 4 => il a 3 cartes, Sud fera la Dame du mort si Ouest continue.
♦ AR963		♦ V84	
	♦ 105		Le 4 est à la fois un signal de compte et un signal décourageant.

Mais attention :

Ex. 3 :

	♠ 1072		Sur l'entame de l'As, Est, qui a la Dame, souhaite au contraire que son partenaire continue la couleur. Il fournit le 8, grosse carte qui appelle, Ouest peut continuer ♠.
♠ AR963		♠ D84	
	♠ 105		D'accord, Sud coupe, mais qui coupe de sa main longue s'appauvrit ...

Et aussi :

Ex. 4 :

	♥ DV5		En voyant les 4 jeux, on comprend que si Ouest continue ♥, son Roi est coupé et la Dame du mort est affranchie.
♥ AR963		♥ 8742	
	♥ 10		Sur l'entame de l'As, Est doit faire un appel ou un refus : Il fournit le 2 de ♥ : foin de la parité, une petite carte est un signal décourageant. Ouest range son Roi et joue autre chose que ♥.

Donc :

L'entame de l'As demande un appel  
L'entame du Roi demande la parité

Quand Est fournit une grosse carte, soit il est doubleton (pour couper), soit il a la Dame.

Quand Est fournit une petite carte, il ne souhaite pas la continuation de la couleur.

Le bon sens doit parfois jouer :

Sud joue 4 ♥ :

	♠ DV4	
	♥ D108	
	♦ 832	
	♣ DV103	
♠ 982		♠ 10765
♥ 73		♥ 654
♦ D97		♦ A1064
♣ AR872		♣ 95
	♠ AR3	
	♥ ARV92	
	♦ RV5	
	♣ 64	

Ouest entame de l'As de ♣, Est fournit le 9 pour signaler son doubleton (il ne connaît pas le nombre de ♣ d'Ouest et souhaite la continuation ♣ pour couper). Mais Ouest décrypte le message : 2 ♣ en Est, 4 au mort et 5 dans sa main, Sud en a 2 et va surcouper, et en plus un des Honneurs du mort sera affranchi. Il ne continue pas ♣ malgré l'appel d'Est.

L'utilité du compte est de savoir si le partenaire coupe ou non. Mais pas seulement : le compte permet de savoir s'il faut laisser passer ou non à Sans-Atout.

Exemple :

♠ 976  
♥ 63  
♦ 852  
♣ RDV109  
♠ 432  
♥ 98752  
♦ RV6  
♣ 743  
♠ DV8  
♥ D102  
♦ 9743  
♣ A82  
♠ AR105  
♥ ARV4  
♦ AD10  
♣ 65

Sud a ouvert de 2 SA, Nord a conclu à 3 SA.  
L'entame est le 9 de Cœur (« top of nothing »), Sud prend.  
Il lui faut affranchir les ♣. Le but pour le flanc est de l'empêcher de rejoindre le mort faute de ♣ quand ils seront affranchis. Donc, le flanc ne doit pas prendre de suite.  
Mais faut-il prendre au 2<sup>ème</sup> ou au 3<sup>ème</sup> tour ? Autrement dit, Sud a-t-il 2 ou 3 cartes à ♣ ?

C'est à Ouest d'aider son partenaire en lui donnant son compte de ♣ : sur le 1<sup>er</sup> tour de ♣, Ouest fournit le 3. Sur le 2<sup>ème</sup> tour de ♣, Ouest fournit le 7 : il est allé en montant, il avait donc 3 cartes, et Sud seulement 2. Est peut donc

prendre au 2<sup>ème</sup> tour et Sud ne pourra pas récupérer ses ♣, faute de remontées.

Maintenant, changeons un peu les ♣ :

♣ RDV109  
♣ 73  
♣ A82  
♣ 654

Le début du coup est le même : Sud prend l'entame et joue ♣. Ouest fournit le 7, grosse carte (Est voit 1098), il laisse passer. Sud rejoue ♣, Est déduit du 7 de ♣ qu'Ouest n'en a

que 2, donc Sud en a 3 : il faut laisser passer une deuxième fois et prendre au 3<sup>ème</sup> tour pour bloquer les remontées de Sud.

Autre utilité du compte : savoir quoi défausser.

Exemple :

♥ AD5  
♥ 94  
♥ R873  
♥ V1062

Sud joue à Sans-Atout, il a une couleur mineure longue, Est y est court, il devra défausser. Peut-il se séparer d'un ♥ ?  
Sud joue ♥ pour monter au mort : Ouest fournit le 9, grosse carte => il est doubleton ♥. Il confirmera le doubleton plus

tard en fournissant le 4. Donc Sud a 4 ♥, et, si Est défausse un ♥, le 4<sup>ème</sup> ♥ de Sud sera affranchi. Donc, quand Est devra défausser, son seul souci devra être de s'accrocher à ses ♥. Il en fera un.

Oui mais ... et si, dans un contrat à la couleur, le 9, ou le 4 fourni pas le partenaire provenait non pas de 2 ou 3 cartes, mais était un singleton ?

Hélas ... on n'est pas toujours extra-lucide !

N'oublions pas que l'on ne peut pas toujours signaler avec exactitude. Il faut seulement faire le maximum possible.