



LA CONVENTION PAIR-IMPAIR



1) LES BASES DE LA CONVENTION

Lorsque vous ne jouez pas un honneur, soit avec tête de séquence, soit pour prendre la levée, vous fournirez vos basses cartes en pair-impair.

1.1 Nombre impair de cartes

Entamer, Fournir ou Attaquer la plus petite carte de la couleur.

R <u>7</u> 6	Le 6
9 7 <u>3</u>	Le 3
R V 8 6 <u>3</u>	Le 3
9 8 6 4 <u>2</u>	Le 2

1.2 Nombre pair de cartes

Entamer, Fournir ou Attaquer la plus forte de 2 cartes et la 2ème meilleure de 4 cartes ou plus.

D <u>8</u> 6 5 4 2	Le 8
R <u>8</u> 7 3	Le 8
9 <u>7</u> 5 2	Le 7
<u>9</u> 2	Le 9

Attention cependant : Lorsque la 2ème carte est au moins un 9, choisissez votre 3ème meilleure.

R V <u>8</u> 7 5 2	Le 8 et surtout pas le V.
R 1 0 <u>7</u> 4	Le 7 et non le 10.

2) LES CAS D'UTILISATION DE LA CONVENTION

2.1 L'entame dans les contrats à la couleur

A la couleur nous choisirons notre entame en pair-impair. La couleur ne devra pas comporter de séquence d'honneur de deux cartes, dans ce cas, nous entamerons la tête de séquence.

Votre main en Ouest ♠ V76 ♥ A5 ♦ D1082 ♣ <u>R</u> D95	Sud 1♠ 2♥	Ouest – –	Nord 2♦ 4♠	Est – Fin.	Choisissez le Roi de ♣ et non pas le 9, tête de séquence oblige.
Votre main en Ouest ♠ R4 ♥ A652 ♦ R543 ♣ R <u>8</u> 3	Sud 1♠ 2♥	Ouest – –	Nord 2♦ 4♠	Est – Fin.	Entamez du 3 de ♣ en pair-impair dans la couleur « verte ».
Votre main en Ouest ♠ 82 ♥ D108 ♦ DV87 ♣ D10 <u>8</u> 2	Sud 1♠ 2♥	Ouest – –	Nord 2♦ 4♠	Est – Fin.	Laissez tranquille votre tête de séquence à ♦ (couleur des adversaires). Partez du 8 de ♣ et non du 10 qui peut jouer

2.2 L'entame à sans atout dans la couleur du partenaire

A sans atout vous entamez normalement votre couleur longue en 4ème meilleure. Cependant lorsque le partenaire a annoncé une couleur nous entamerons dans sa couleur.

En pair-impair ou en tête de séquence avec deux honneurs qui se suivent.

Votre main en Ouest ♠ RV7 <u>6</u> 3 ♥ 87 ♦ A32 ♣ 1092	Sud 1SA 2♥	Ouest – –	Nord 2♣ 3SA	Est – Fin	Entamez normalement de votre 6 de ♠ en 4ème meilleure dans votre couleur longue.
Votre main en Ouest ♠ D10763 ♥ <u>8</u> 7 ♦ A32 ♣ 1092	Sud 2SA	Ouest –	Nord 1♦ 3SA	Est 1♥ Fin	Entamez du 8 de ♥ en pair-impair dans la couleur du partenaire.
Votre main en Ouest ♠ 10872 ♥ <u>D</u> V5 ♦ A32 ♣ 1092	Sud 2SA	Ouest –	Nord 1♦ 3SA	Est 1♥ Fin	Entamez la Dame de ♥, tête de séquence dans la couleur du partenaire.

2.3 En fournissant

* Couleur jouée par l'adversaire

♠ A											
♥ 432											
♦ RDV105											
♣ 8762											
♠ DV1092		♠ 8765									
♥ 10876		♥ V9									
♦ 962		♦ A43									
♣ V		♣ D1093									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
		♠ R43									
		♥ ARD5									
		♦ 87									
		♣ AR54									

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	–	1♦	–
2SA	–	3SA	Fin

Votre entame de la Dame de ♠ à fait sauter l'unique reprise du mort.
 Le déclarant joue le Roi de ♦, Est ne doit pas prendre et Ouest fournit le 2 de ♦ en pair-impair. Est, connaissant 3 cartes en Ouest, Est doit prendre le deuxième tour de la couleur ne gratifiant pas Sud d'une 9ème levée.

* Couleur jouée par le partenaire

	♠ R65	
♠ 3		♠ D42

Sur l'entame du 3 de votre partenaire, le Roi du mort est fournit. Vous devez fournir le 2 en pair-impair.

2.4 Le pair impair du résidu OU « compte actuel »

Lorsque vous rejouez une couleur ou lorsque vous défaussez dans la couleur du partenaire, il faut le faire en pair-impair des cartes restantes.

	♠ 65	
♠ 3		♠ A92

Sur l'entame du 3 de votre partenaire. Vous prenez de l'As et repartez du 9 en pair-impair du reste.

	♠ 65	
♠ 3		♠ A972

Cette fois il faut rejouer le 2 puisqu'il nous reste 3 cartes.

3) LECTURE DU PAIR-IMPAIR, DEDUCTIONS.

La lecture du Pair-Impair passe par l'analyse des petites cartes.

1. Si le partenaire fournit sa plus petite carte : il possède un nombre impair de cartes.
2. S'il fournit la plus grosse des cartes manquantes: il possède un nombre pair.
3. Dans les autres cas il peut y avoir ambiguïté.

Les cas difficiles devront faire l'objet d'une analyse approfondie. Dans la grande majorité des cas les problèmes seront résolus grâce aux enchères (faites ou non faites) ou en tenant comptes d'hypothèses de nécessités.

Quelques exemples :

1^{er} Cas

♦ D1083

♦ AR52



♦ V

Sur votre entame de l'As votre partenaire fournit le Valet et Sud le 4.
Que faites-vous?

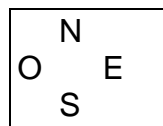
♦ 4

Solution : Votre partenaire a fourni sa plus grosse carte, il possède singleton ou doubleton. Tirez le Roi et donnez-lui sa coupe.

2^{er} Cas

♦ D1083

♦ AR52



♦ 9

Sur votre entame de l'As votre partenaire fournit le 9 et Sud le Valet.
Que faites-vous ?

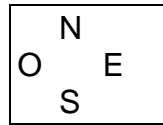
♦ V

Solution : Votre partenaire a fourni encore sa plus forte carte et le Valet de Sud est une fausse carte. Notez qu'avec le Valet sec en Sud, votre partenaire avec 9 7 6 4 aurait fourni le 7, seconde meilleure de 4 cartes.

3^{er} Cas

♦ D1083

♦ AR52



♦ 4

Sur votre entame de l'As votre partenaire fournit le 4 et Sud le 9.

Que faites-vous ?

♦ 9

Solution : Votre partenaire a fourni sa plus petite carte, il est donc impair et a donc une ou trois cartes.

⇒ Si est singleton il faut le faire couper.

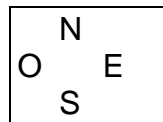
⇒ S'il a trois cartes, il ne faut pas tirer le Roi, ce qui affranchit deux levées au déclarant.

Vous saurez souvent grâce aux enchères quelle solution adopter.

4^{er} Cas

♦ D1083

♦ AR52



♦ 6

Sur votre entame de l'As votre partenaire fournit le 6 et Sud le Valet.

Que peut posséder Est ?

♦ V

Solution : La plus petite carte (le 4) n'est pas visible.

⇒ Si le Valet de Sud est sec, Est aurait fourni le 7 avec 9 7 6 4.

⇒ Est a donc 6 4 ou 9 7 6, dans tous les cas le Roi passe mais il reste une ambiguïté.

5^{er} Cas

♦ D1083

♦ AR52



♦ 7

Sur votre entame de l'As votre partenaire fournit le 7 et Sud le 9.

Que faites-vous ?

♦ 9

Solution : Est n'a pas trois cartes, mais peut parfaitement avoir le 7 sec, 7 4 ou 7 6 et même V 7 6 4. Cette fois l'ambiguïté est totale. Il faudra se poser des questions sur les enchères pour essayer de le résoudre.