

Compléments de réponses à l'ouverture de 1♣ et de 1♦

Signalisation : le pair impair

Leçon Initiation - Deuxième niveau



Leçon 45

Chapitre 4

Date de création : avril 2025
V2 : 15/02/2026

Compléments de réponses à l'ouverture de 1♣ et de 1♦

Rappel : Changement de couleur au palier de 1.

- **Montre au moins quatre cartes et au moins 6 points HL, sa force est illimitée donc l'enchère est forcing.**
- **Avec deux couleurs d'inégales longueurs, le répondant annonce la plus longue.**
- **Avec deux couleurs de quatre cartes, il annonce la plus économique.**
- **Avec deux couleurs de cinq cartes, il annonce la plus chère.**

Exercice

Quelle est votre déclaration en Est après l'ouverture de 1♦ de votre partenaire ?

SUD	OUEST	NORD	EST
Passe	1♦	Passe	?

♠ A V 8 3

♥ D 7 6 2

♦ 7 5

♣ A D 3

1♥

La plus économique avec deux couleurs de quatre cartes.

SUD	OUEST	NORD	EST
Passe	1♦	Passe	?

♠ D V 9 6 2

♥ A D 8 5 3

♦ V 7

♣ 2

1♠

La plus chère avec deux couleurs de cinq cartes.

Les soutiens de la mineure d'ouverture

- Dénient quatre cartes dans une couleur majeure.
- Promettent une main irrégulière et au moins cinq atouts.
- Le soutien au palier de 2 promet 6 à 10 points HLD.
- Le soutien au palier de 3 promet 11 ou 12 points HLD.

Quelle est
votre enchère
après
l'ouverture de
1♣ du
partenaire ?

Votre main	Votre réponse	Justification
♠ 8 6 5 2 ♥ 7 ♦ 7 4 3 ♣ A D 6 4 3	1♠	Priorité à la recherche du fit en majeure.
♠ 7 5 3 ♥ 6 ♦ R D 7 4 ♣ R 9 8 7 6	3♣	Main irrégulière. Pas quatre cartes dans une couleur majeure. Cinq atouts et 11 points HLD.
♠ D V 5 ♥ R 2 ♦ 6 5 3 ♣ D V 7 4 3	1SA	Main régulière de 10 points HL.
♠ 3 ♥ 8 5 3 ♦ 5 4 2 ♣ A 8 6 5 4 2	2♣	Main irrégulière. Pas quatre cartes dans une couleur majeure. Six atouts et 8 points HLD.

Réaction de l'ouvreur sur un soutien mineur au palier de 2

- Proposer la manche avec une main semi-régulière et 16 à 18 points HL.
- Conclure à 3SA avec une main régulière ou semi-régulière de 19 ou 20 points HL.
- Proposer la manche en mineure avec une main irrégulière d'au moins 19-20 points HLD.

Quelle est votre seconde déclaration en Sud ?

Votre main	La séquence	Votre déclaration et justification
♠ R V 6 4 ♥ A D V 5 ♦ R 10 ♣ A V 3	Sud Nord 1♣ 2♣	3SA 19 points H avec une main régulière. 25 à 30 points HL dans la ligne.
♠ R D 6 4 ♥ A 10 ♦ R V 7 5 4 ♣ R 9	Sud Nord 1♦ 2♦	2SA 17 points HL. La distribution ne convenait pas pour une ouverture de 1SA.
♠ A 10 4 ♥ 6 ♦ A R V 7 5 ♣ R V 10 6	Sud Nord 1♦ 2♦	3♦ 20 points HLD, une main irrégulière. La manche à 3SA sera difficile, mais onze levées à Carreau sont possibles.

La réponse de 1SA à une ouverture mineure

- Promet 6 à 10 points HL
 - Dénie quatre cartes dans une couleur majeure
-
- Sur l'ouverture de 1♦ la main n'est pas obligatoirement régulière
 - Sur l'ouverture de 1♣ la main est forcément régulière.

Votre partenaire a ouvert de 1 en mineure, votre réponse ?

Votre main	La séquence	Votre déclaration et justification
♠ 2 ♥ 7 5 3 ♦ A V 6 5 3 ♣ V 9 6 2	Sud Nord 1♣ ?	1♦ Pas quatre cartes dans une majeure. Pas de soutien à Trèfle, dans quatre cartes.
♠ 7 ♥ 5 4 3 ♦ V 6 3 ♣ R D 10 9 8 5	Sud Nord 1♦ ?	1SA La main ne permet pas d'annoncer les Trèfles au palier de 2. Pas quatre cartes dans une majeure.
♠ R 3 ♥ V 10 8 ♦ D 4 2 ♣ D V 9 7 5	Sud Nord 1♣ ?	1SA On ne soutient pas à 2♣ avec une main régulière. Pas quatre cartes dans une majeure.

La réponse de 2♣ sur l'ouverture de 1♦

- Elle promet au moins 11 points H, ou 12 points HL. Le plus souvent la distribution est irrégulière.
- Avec cinq cartes à Trèfle et quatre cartes dans une majeure, le répondant annoncera :
 - Sa majeure au palier de 1 avec une main inférieure à l'ouverture.
 - 2♣, puis déclarera sa majeure au second tour avec une main de 13 points HL et plus. La séquence deviendra alors forcing de manche.

Que déclarez-vous sur l'ouverture de 1♦ du partenaire ?

Votre main	Votre réponse	Justification
♠ 2 ♥ R D 9 7 ♦ V 6 3 ♣ A D V 8 5	2♣	Main de 14 points HL. Vous avez les moyens d'annoncer 2♣ et d'engager un processus forcing de manche.
♠ A V 8 5 ♥ 9 7 ♦ 9 8 ♣ A V 9 6 3	1♠	Main inférieure à l'ouverture. Annoncez la majeure au palier de 1.
♠ D V 8 ♥ R 9 5 ♦ 7 6 ♣ A V 4 3 2	2SA	Main régulière. Priorité à 2SA sur l'enchère de 2♣.

Une nouvelle convention de signalisation : le pair impair

Exemple 1

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	pas	3♠	pas
4♠	fin		

L'Entame : 3 de Carreau.
Est fait la première levée de la Dame de Carreau et rejoue l'As, sur lequel tout le monde fournit.
Que doit-il rejouer maintenant ?

V♦

♠ D 10 6

♥ 7 2

♦ 10 5 4

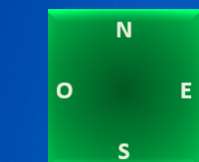
♣ A D V 10 5

♠ R 7 3

♥ R 9 5

♦ V 8 3 2

♣ 8 4 2



♠ A V 9 5 4

♥ A D 8 6

♦ 9 7

♣ R 9

♠ 8 2

♥ V 10 4 3

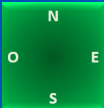
♦ A R D 6

♣ 7 6 3

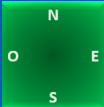
La réponse dépend du nombre de Carreaux du déclarant. Si celui-ci en a trois au départ, il faut rejouer Carreau. Mais s'il en n'a que deux, il faut rejouer Cœur, en espérant faire deux levées dans la couleur, ou en affranchir une si le partenaire a une levée à Pique. Sur la donne donner un troisième tour de Carreau est fatal : Sud coupe et n'a qu'à abandonner le Roi de Pique à Ouest pour réaliser facilement quatre atouts, cinq Trèfles et l'As de Cœur. Si Est avait rejoué Cœur à la troisième levée, Sud aurait été obligé de concéder le Roi de Cœur en plus.

Le Pair-Impair et son objectif

- Pour connaître le nombre de cartes détenues par le déclarant, il suffit de connaître le nombre de cartes détenues par le partenaire et de calculer le complément à 13. Reprenons l'exemple précédent, après l'entame du 3 de Carreau.

♦ 10 5 4
♦ V 8 3  ♦ A R D 6

♦ 9 7 2

♦ 10 5 4
♦ V 8 3 2  ♦ A R D 6

♦ 9 7

Si Est connaît trois cartes chez son partenaire, trois au mort et quatre dans sa main, le déclarant en possède 13 – $(4 + 3 + 3) = 3$. Il peut sans problème encaisser le Roi de Carreau.

Si Est connaît quatre cartes chez son partenaire, trois au mort et quatre dans sa main, le déclarant en possède 13 – $(4 + 4 + 3) = 2$. Le Roi de Carreau va être coupé, et il est probablement plus utile de contre-attaquer dans une autre couleur.

La technique du pair-impair

- Quand un défenseur possède un nombre impair de cartes dans une couleur et veut indiquer sa parité, il choisit la plus petite de ses cartes au premier tour de la couleur. Avec V 9 3, commencez par fournir le 3.
- Avec un nombre de cartes pair, il ne fournit jamais la plus petite en premier.
Avec V 9 3 2, il fournit le 3 puis le 2 pour montrer un nombre pair de cartes.

La règle du pair-impair

- Quand un défenseur fournit ses cartes **en commençant par la plus petite** (et donc en montant), il détient un nombre **impair** de cartes dans la couleur.
- Quand un défenseur fournit ses cartes **en descendant**, il détient un nombre **pair** de cartes dans la couleur.

L'entame en pair impair dans un contrat à l'atout

Dans un contrat à l'atout avec deux honneurs équivalents, on entame du plus gros. Il n'est pas nécessaire de posséder une séquence de trois cartes comme les contrats à Sans-Atout.



L'entame du Roi permet d'affranchir une levée dans la couleur. L'entame d'une petite carte n'aurait pas permis de l'affranchir : le 4 aurait été fourni du mort et le 10 du déclarant aurait fait la levée. Le déclarant aurait contrôlé le deuxième tour de la couleur par l'As et le troisième par la coupe. La défense n'aurait fait aucune levée à Carreau.

Le joueur qui entame dans une couleur où il ne possède pas deux honneurs équivalents choisit la petite carte à entamer en appliquant la règle du pair-impair.

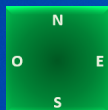
On dit qu'on entame en pair-impair dans un contrat à la couleur.

La lecture de la première carte

Pour connaître la parité du partenaire dans la couleur entamée, il faut attendre qu'il fournisse sa seconde carte. Il sera pourtant souvent possible pour un joueur attentif de connaître la parité de l'entameur dès la première carte attaquée.

♦ **V 4 2**

♦ **5**

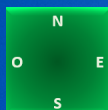


♦ **A R 9 8 3**

Est possède le 3. Le 4 et le 2 sont visibles au mort. Ouest a donc entamé de sa plus petite carte, il possède un nombre impair de Carreaux.

♦ **D 9 8**

♦ **7**



♦ **A R 6 3**

Le 7 est évidemment la plus petite carte d'Ouest si c'est un singleton. Sinon, les seules cartes manquantes supérieures au 7 sont le Valet et 10. Avec V 10 7, Ouest aurait entamé du Valet, tête de séquence. Il a donc soit un singleton, soit plus probablement un nombre pair de cartes à Carreau.

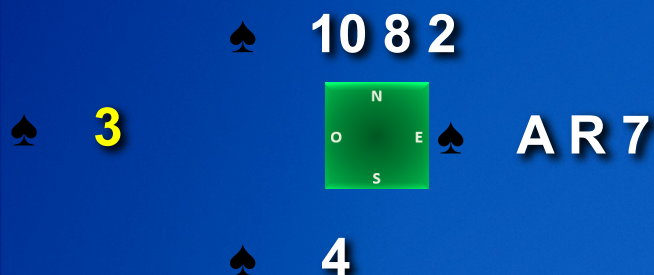
Le choix de la carte à entamer avec un nombre pair

- Quand le joueur qui entame possède un nombre impair de cartes, dans la mesure toutefois où il ne détient pas une séquence d'honneurs dans la couleur, il joue invariablement la plus petite.
 - **Ainsi il entamera du 3 avec D 7 3, 9 6 3, D 10 8 5 3.**
-
- Quand le joueur qui entame possède un nombre pair de cartes, il a le choix, sauf quand il possède un doubleton.
 - **Avec un doubleton, on entame de la plus grosse des deux cartes.**
 - **Dans quatre cartes, la deuxième meilleure si la couleur ne contient aucun honneur et la troisième meilleure si elle contient au moins un honneur.**

Exemple

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	2♣	passe
2♥	passe	4♥	Fin

L'Entame : 3 de Pique



L'ANALYSE

- Combien l'entameur possède-t-il de cartes à Pique et pourquoi ?
Il possède un nombre impair de cartes qui ne peut être que trois ou cinq.
 S'il possède trois cartes, l'ouvreur en a quatre. C'est impossible car avec quatre Cœurs et quatre Piques, il aurait répondu 2SA sur le Stayman.
 Ouest possède cinq cartes à Pique et le déclarant deux.
 Est peut encaisser le Roi et l'As de Pique, puis contre-attaquer dans une couleur où il est susceptible de trouver des levées.

Le pair-impair du partenaire de l'entameur

- Les conventions que l'entameur applique pour choisir la carte à attaquer sont valables aussi pour son partenaire.
- Avec un nombre impair de cartes, il fournit invariablement la plus petite : 9 7 **2**
- Avec un nombre pair de cartes, il fournit :
 - La plus grosse avec un doubleton : **9** 5.
 - La deuxième meilleure avec quatre cartes : 9 **7** 5 4.

Remarque : fournir la deuxième meilleure avec quatre cartes dans la couleur est indépendant de la composition de la couleur. On continue de fournir la deuxième meilleure si on possède un honneur quatrième.

**À vous de jouer,
entraînez-vous !**



PROGRESSEZ EN VOUS AMUSANT

Rejouez ces 4 donnes : objectif ★★ ★ !



Donne 1 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=RXCbji vt>

Donne 2 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=86yi9GV S>

Donne 3 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=PbQXMz f j>

Donne 4 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=z2r8f54 k>



DONNE 1



DONNE 2



DONNE 3



DONNE 4

FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

POLE 

FIN

