BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 12- Mars 2026

Activités de votre club du mois de Mars 2026

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
2	3 14H00 Cpe des clubs	4 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	5 ½ FC Interclubs D3	6 14H00 Tournoi de régularité	7 FC Interclubs D4	8
9	10 14H00 Tournoi de régularité	11 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	12 COURS DE BRIDGE	13 14H00 Tournoi de régularité	14 FC Interclubs D5	15
16 ½ FC Interclubs D3	17 14H00 Tournoi de régularité	18 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	19	20 14H00 Tournoi de régularité Printemps	21	22
23	24 14H00 Cpe des clubs	25 14H00 Tournoi Challenge & Espoir	26 Entraînement 1re et 2e séries	27 14H00 Cpe des clubs	28	29
30	31 14H00 Tournoi de régularité					

Le coin des conventions

Provoquer l'erreur

Les bridgeurs ont toujours tendance à se plaindre de leur manque de chance, ce qui est plus facile que de reconnaitre ses propres erreurs, je suis bien placée pour le savoir ! Mais si vous souhaitez ardemment que le dit adversaire en fasse lui aussi, des erreurs, il va falloir parfois les provoquer, et ne pas attendre qu'elles arrivent toutes seules, bien calé dans votre confortable fauteuil.

Ce sera donc notre thème d'aujourd'hui, inciter l'adversaire à faire des bêtises.
Mais c'est tout à fait moral, je vous rassure !

— 1 —

♠	V9764
♥	ARD
♦	R6
♣	AR2

♠	–
♥	V1042
♦	D873
♣	DV654

♠	D103
♥	9875
♦	V105
♣	983

♠	AR852
♥	63
♦	A942
♣	107

7♠ par Sud, entame ♥ Valet.

Comment jouez-vous ?

Sud ayant ouvert d'1♠, son partenaire l'a poursuivi dans les couloirs pour parvenir au grand chelem.
Zéro perdante extérieure à l'atout, l'enfant se présente bien.
Une fois au mort, présentez donc le Valet de ♠, on ne sait jamais, s'il venait l'idée à Est de couvrir ! Il ne devrait pas, bien sûr, il connait le fit 10e, mais si vous jouez le 4 du mort, il fournira petit sans effort.
Pas la peine de vous raconter la suite, si ? Bon ok, si Est fournit sa Dame, vous prenez, retournez au mort, et faites l'impasse au 10.
Pas certain que tout cela plaise beaucoup à Ouest...

— 2 —

♠	R62
♥	ADV7
♦	A1076
♣	72

♠	9843
♥	1042
♦	V4
♣	D954

♠	DV10
♥	85
♦	D52
♣	V10863

6♥ par Sud, entame ♠ 8.

Comment jouez-vous ?

♠	A75
♥	R963
♦	R983
♣	AR

Essayez ceci, on ne sait jamais :
As de ♠, 3 tours d'atout, As-Roi de ♣, Roi de ♠ et ♠.
Si Est prend peur (son prof de bridge lui a dit un jour que jouer coupe et défausse était passible de cour martiale), il va peut-être contre-attaquer ♦, et vous allez gagner en jouant les honneurs partagés (même si un Est théâtral joue la Dame de ♦). Pas de ça Lisette, si Est compte bien les mains, il saura que vous détenez quatre cartes à ♦, comme le mort, et va donc rejouer ♣ en coupe et défausse, sourire aux lèvres, attendant la chute.
Le chelem était mauvais, Nord-Sud ont un peu « poussé la baraque » !

Bridge et Sport

Considérant la position assise prolongée des bridgeurs, les non-initiés pensent que les adeptes du bridge voient leurs musculatures affaiblies, leurs articulations rouillées, et restent sous la menace d'une ankylose précoce. Il n'en est rien.

Démonstration

- Il faut savoir qu'un jeu de cartes pèse environ 95 grammes, soit environ 200 grammes avec l'étui. Sachant que 2 420 tournois (réalisés en moyenne en 20 ans), comportant généralement 24 donnes, correspondent à 58 080 donnes, à multiplier par 12 tables en moyenne par tournoi = 696 960 donnes.
- à 200 grammes par donne, on arrive à un total de 139 392 kg, autrement dit 139 tonnes, avec une moyenne de 130 joueurs, cela fait bien 1,072 tonne par personne !

Et que dire du malheureux joueur installé en Sud, qui non seulement doit assumer un secrétariat délicat, mais doit encore, 8 fois par tournoi, déambuler sur 40 mètres aller et retour chargé de 600 g. d'étuis, soit :
4O m × 8 × 12 table =3 840 mètres × 2 420 tournois = 9 293 km,
et 600 g × 8 × 12 tables = 57,6 kg × 2 420 tournois = 13,934 tonnes.

Cela explique enfin pourquoi tant de joueurs veulent absolument être en Sud : c'est pour pouvoir maintenir la forme athlétique nécessaire pour transférer près de 14 tonnes d'étuis sur plus de 9 000 km…

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 11- FEVRIER 2026

Activités de votre club du mois de Février 2026

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
2	3 14H00 Tournoi de régularité	4 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	5 COURS.DE BRIDGE 10H00 13h45 15h45	6 14H00 Tournoi de régularité	7	8
9	10 14H00 Tournoi de régularité	11 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	12	13 14H00 Tournoi de régularité	14	15
16	17 14H00 Tournoi de régularité	18 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	19 14H00 Entraînement match x4 des 1re et 2e séries	20 14H00 Tournoi de régularité	21	22
23	24 14H00 Tournoi de régularité	25 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	26	27 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	28	

Le coin des conventions

LA DOUBLE COUPE

Communément appelé le jeu de ***l'épicier***.

Ce jeu consiste à dédoubler ses atouts en communiquant entre les deux mains par la coupe de deux couleurs différentes.

Dans un jeu de double coupe,
il faut compter ***ses gagnantes et non ses perdantes***.

Flash visuel
Une courte en face d'une courte, dans 2 couleurs différentes.

Pensez à la double coupe

♠ **AD97**
♥ **A8632**
♦ **4**
♣ **R87**

♠ **RVX3**
♥ **5**
♦ **A832**
♣ **A653**

4♠
Faites votre plan de jeu
Flash visuel

Flash visuel :
Un singleton ♥ en face d'un singleton ♦ ⇨ DOUBLE COUPE.

Compte des gagnantes : 2♣,
2 As rouges,
4 coupes à ♥,
3 coupes à ♦,
et un atout
font bien 12 bonnes levées.

Mais **ATTENTION**, il existe une petite précaution à prendre dans ce type de plan de jeu. N'oubliez **JAMAIS** de tirer d'abord vos levées maîtresses afin d'éviter la coupe de celles-ci.

AUTHENTIQUE

Le maniérisme est une plaie du bridge.

Ainsi, lors d'un important tournoi individuel, à la fin des années 70, le champion anglais John Collings était en flanc contre le contrat de 6 SA.

La réussite du contrat dépendait de l'emplacement de la Dame de Pique. Or, John Collings possédait Dxx derrière ARV10x du mort. Le contrat était donc voué à l'échec.
Lorsque le déclarant tenta l'impasse en partant de sa main, le partenaire de Collings, situé avant le mort, se mit à réfléchir, soupirer, se trémousser avant de fournir une petite carte.
Le déclarant passa le Valet que John Collings… duqua[1].

Le déclarant rentra dans sa main et recommença l'impasse. De nouveau le partenaire hésita, se troubla, grimaça, et mit une petite carte.
Le déclarant passa le 10 que Collings… duqua à nouveau.

Sa Dame de Pique tomba finalement sous le Roi, et le déclarant tabla, contrat réussi.

Le partenaire de John Collings explosa :

— Mais pourquoi n'avez-vous pas mis la Dame de Pique ?

— Excusez-moi, partenaire, mais vous avez tellement hésité que j'ai cru que c'était vous qui l'aviez !

1 *Duquer : Ne pas prendre une carte, laisser passer une carte qu'on aurait pu prendre.*

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 11- FEVRIER 2026

Activités de votre club du mois de Février 2026

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
2	3 14H00 Tournoi de régularité	4 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	5 COURS.DE BRIDGE 10H00 13h45 15h45	6 14H00 Tournoi de régularité	7	8
9	10 14H00 Tournoi de régularité	11 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	12	13 14H00 Tournoi de régularité	14	15
16	17 14H00 Tournoi de régularité	18 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	19 14H00 Entraînement match x4 des 1re et 2e séries	20 14H00 Tournoi de régularité	21	22
23	24 14H00 Tournoi de régularité	25 14H00 Tournoi réservé *Challenge & Espoir*	26	27 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	28	

Le coin des conventions

LA DOUBLE COUPE

Communément appelé le jeu de ***l'épicier***.

Ce jeu consiste à dédoubler ses atouts en communiquant entre les deux mains par la coupe de deux couleurs différentes.

Dans un jeu de double coupe,
il faut compter ***ses gagnantes et non ses perdantes***.

Flash visuel
Une courte en face d'une courte, dans 2 couleurs différentes.

Pensez à la double coupe

♠ **AD97**
♥ **A8632**
♦ **4**
♣ **R87**

♠ **RVX3**
♥ **5**
♦ **A832**
♣ **A653**

4♠
Faites votre plan de jeu
Flash visuel

Flash visuel :
Un singleton ♥ en face d'un singleton ♦ ⇨ DOUBLE COUPE.

Compte des gagnantes : 2♣,
2 As rouges,
4 coupes à ♥,
3 coupes à ♦,
et un atout
font bien 12 bonnes levées.

Mais **ATTENTION**, il existe une petite précaution à prendre dans ce type de plan de jeu. N'oubliez **JAMAIS** de tirer d'abord vos levées maîtresses afin d'éviter la coupe de celles-ci.

AUTHENTIQUE

Le maniérisme est une plaie du bridge.

Ainsi, lors d'un important tournoi individuel, à la fin des années 70, le champion anglais John Collings était en flanc contre le contrat de 6 SA.

La réussite du contrat dépendait de l'emplacement de la Dame de Pique. Or, John Collings possédait Dxx derrière ARV10x du mort. Le contrat était donc voué à l'échec.
Lorsque le déclarant tenta l'impasse en partant de sa main, le partenaire de Collings, situé avant le mort, se mit à réfléchir, soupirer, se trémousser avant de fournir une petite carte.
Le déclarant passa le Valet que John Collings… duqua[1].

Le déclarant rentra dans sa main et recommença l'impasse. De nouveau le partenaire hésita, se troubla, grimaça, et mit une petite carte.
Le déclarant passa le 10 que Collings… duqua à nouveau.

Sa Dame de Pique tomba finalement sous le Roi, et le déclarant tabla, contrat réussi.

Le partenaire de John Collings explosa :

— Mais pourquoi n'avez-vous pas mis la Dame de Pique ?

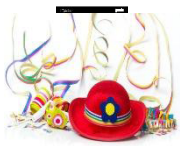
— Excusez-moi, partenaire, mais vous avez tellement hésité que j'ai cru que c'était vous qui l'aviez !

1 *Duquer : Ne pas prendre une carte, laisser passer une carte qu'on aurait pu prendre.*

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 10- JANVIER 2026

Activités de votre club du mois ***de Janvier 2026***

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
			1 Bonne annee 2026 	2	3	4
5	6 14H00 Coupe des clubs	7 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs ELEVES 	8 COURS.DE BRIDGE 10H00 13h45 15h45	9 14H00 Tournoi de régularité	10	11
12	13 14H00 Tournoi caritatif	14 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	15	16 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	17	18
19	20 14H00 Tournoi de régularité	21 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	22	23 14H00 Tournoi de régularité	24	25
26	27 14H00 Tournoi de régularité	28 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	29	30 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	31	

Le coin des conventions

La promotion d’atout

La **promotion d'atout** au bridge est une manœuvre qui vise à hisser un atout non maître dans la hiérarchie des valeurs, permettant ainsi de réaliser une levée. Voici quelques techniques clés :

- **Swing** : Mettre le déclarant en surcoupe pour qu'il coupe gros, ce qui permet à la défense de promouvoir un atout insuffisamment gardé.
- **Uppercut** : Couper délibérément de son atout le plus gros pour obliger l'adversaire à surcouper, libérant ainsi une levée au partenaire.

Donneur : NORD – Vulnérable : P

♠ A632
♥ 543
♦ R64
♣ R54

♠ R9
♥ DV
♦ V875
♣ 87632

N
S

♠ 54
♥ ARX9
♦ X932
♣ VX9

♠ DVX87
♥ 8762
♦ AD
♣ AD

Sud	Ouest	Nord	Est
		–	–
1P	–	3P	–
4P			

Entame: D C

Est appelle du 10, prend de l'As le retour au Valet de Cœur, encaisse son troisième Cœur (Ouest défausse) ... et, bravo pour l'imagination, tire son dernier Cœur, qu'Ouest s'empresse de couper du 9, ravi d'avoir "sauvé" son Roi d'atout.

Donneur : EST – Vulnérable : NS

♠ R84
♥ 62
♦ AR875
♣ R65

♠ V5
♥ RX3
♦ VX94
♣ X982

N
S

♠ ADX973
♥ 74
♦ D
♣ V743

♠ 62
♥ ADV985
♦ 632
♣ AD

Sud	Ouest	Nord	Est
			2P
3C	–	3SA	–
4C			

2P: faible, 6 cartes

Entame : V P

Si vous surcoupez du Roi de Coeur, l'As et la Dame d'atout du déclarant prendont vos 2 derniers atouts. En refusant de surcouper le 3ème tour de Pique, vous parvenez à promouvoir votre 10 de Coeur. Vous ferez toujours 2 levées d'atout, prenant en fourchette Dame et 9 du déclarant.

Donneur : SUD – Vulnérable : EO

♠ 984
♥ 874
♦ ARV52
♣ RX

♠ AR65
♥ A95
♦ 86
♣ V862

N
S

♠ 732
♥ X2
♦ D943
♣ 9543

♠ DVX
♥ RDV63
♦ X7
♣ AD7

Sud	Ouest	Nord	Est
1C	–	2K	–
2SA	–	3C	–
4C			

Entame : A P

Il connaît trois cartes à Pique chez son partenaire qui a fourni le 2. Diagnostiquant un uppercut, si Est détient le 10 (ou le Valet, ou la Dame) second, il rejoue Roi de Pique et petit. Quand le déclarant joue ultérieurement petit Trèfle pour le Roi et atout, Ouest n'a plus qu'à prendre le Valet de l'As et à rejouer son dernier Pique pour le 10 d'atout de son partenaire. Le 9 d'atout fera la levée de chute…

HITOIRES DE BRIDGEURS

Patrick Sussel fut un grand champion français, notamment vice-champion d'Europe open en 1989.
Un jour qu'il jouait avec **Henri Szwarc**, une autre grande figure du bridge (longtemps le plus titré des joueurs français au niveau international), ce dernier décide d'intervenir à 2♦ sur l'ouverture adverse avec un jeu 5332 de 13 points. Il se fait contrer et perd 1100.
A la fin de la donne, le dialogue entre les deux joueurs est resté célèbre :

Henri : *"je suis désolé, partenaire, mais il fallait bien que je vous prévienne que j'avais l'ouverture et une longue à Carreau"*.
Patrick : *"mais certainement, cher ami. Néanmoins, je vous rappelle que nous avons prévu de dîner ensemble ce soir. Vous auriez sûrement pu trouver un moment entre la poire et le fromage pour m'en informer. Je ne pense pas que cela revêtait un tel caractère d'urgence !"*

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 9- Décembre 2025

Activités de votre club du mois ***de Décembre 2025***

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
1	2 14H00 Tournoi de régularité	3 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	4	5 14H00 Tournoi de régularité (Coupe des clubs)	6	7
8	9 14H00 Tournoi de régularité	10 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	11 COURS.DE BRIDGE 10H00 13h45 15h45	12 14H00 Tournoi de régularité	13	14
15	16 14H00 Tournoi de régularité (Coupe des clubs)	17 14H00 Tournoi « Challenges & Espoirs	18 14H00 Tournoi 1ère et 2ème Série	19 12H30 Repas Noël 14H45 (Coupe des clubs)	20	21
22	23 14H00 Tournoi de régularité	24 Pas de tournoi	25 	26 Pas de tournoi	27	28
29	30 14H00 Tournoi de régularité	31 	2 0 6 2			

Les jeux d'élimination

Avec le jeu d'élimination, nous abordons une technique de jeu avec le mort qui présente un intérêt primordial, en raison de son efficacité et de la fréquence de son utilisation.

Lorsque la réussite de votre contrat semble dépendre du placement de certaines cartes, vous devez avant tout vous poser certaines questions : « puis-je me prémunir contre un mauvais placement ? ».

La réponse est souvent « **oui** », notamment grâce au jeu d'élimination.

En quoi consiste le jeu d'élimination ?

Comme son nom l'indique, à éliminer certaines couleurs du mort et de votre main, avant de rendre la main à l'adversaire, dont tous les retours vous seront favorables, parce qu'il devra rejouer :

- Soit dans une fourchette, ce qui vous dispense du risque d'une impasse,
- Soit sous un honneur crucial, ce qui vous procure une levée gratuitement,
- Soit, dans le cadre d'un contrat à l'atout, dans « coupe et défausse », c'est-à-dire dans une couleur dont vous êtes démuni au mort et dans votre main. L'avantage, pour vous déclarant, est évident, puisque vous effacez une perdante en coupant d'une main et en défaussant de l'autre.

Parfois, peu importe l'adversaire qui prendra la main :

A V 5	R 9 4	D 7 6	V 4 3	D 7 2
R 10 2	D 10 5	V 5 3	R 6 2	A 10 5

Que ce soit l'adversaire de droite ou de gauche qui joue, il suffira de fournir un petit pour parvenir à son objectif.

Dans d'autres cas, il faudra rendre la main précisément à l'un d'entre eux :

A V 2	R V	D 7 6	A 10 7
R 7 4	7 6 5	A 4 2	V 5 3

Si l'adversaire de droite est en main et doit rejouer ces couleurs, tout ira bien pour vous.

1) Le diagnostic, les conditions à remplir :

Pour réussir une élimination-placement de main de façon à augmenter ses chances de gain ou à obliger l'adversaire à livrer une levée, il faut :

- Des atouts en nombre suffisant (au moins huit) pour que l'adversaire soit en position de jouer coupe et défausse ;
- Des couleurs annexes faciles à éliminer pour empêcher l'adversaire d'en rejouer sans risque (c'est la réduction de l'espace vital) ;
- Une couleur « cruciale » restante bénéficiant d'une attaque par le camp adverse.

2) Les différentes façons de rendre la main à l'adversaire :

Pour que l'élimination soit utile, il faut rendre la main au flanc. On peut regrouper les différentes manières de le faire de la façon suivante :

- À l'aide d'une couleur répartie également entre les deux mains,
- Avec un atout,
- En perdante sur perdante,
- En sortie interne,
- Par un coup à blanc,
- Dans une couleur bloquée chez les adversaires.

HITOIRES DE BRIDGEURS

Pas d'excuse !

Monsieur Bidule est un bon bridgeur, plutôt gentil. Mais il y a une chose qu'il ne supporte pas : que l'on ne lui renvoie pas dans la bonne couleur en flanc. Sans être incorrect, il marque nettement sa désapprobation lorsque son partenaire joue vers une fourchette du mort ou rejoue dans sa couleur alors qu'il a nettement montré que son entame était "neutre".

Aujourd'hui, à Sans-Atout, il entame Pique, couleur manifestement sans avenir. Puis il défausse un Cœur, le déclarant encaisse des Trèfles, il joue Carreau, la partenaire de Monsieur Bidule prend ... et renvoie Pique ... Monsieur Bidule n'est pas content.

A la fin du coup : "Mais enfin, pourquoi ne m'as-tu pas rejoué Carreau ?"
"Impossible, j'étais singleton ...". Ah, bon ... Pas grand-chose à faire, alors ...
Au moment de quitter la table, Monsieur Bidule dit à sa partenaire : "OK, tu n'avais plus de Carreaux. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas en rejouer !".
Ah, mais !

BRIDGE CLUB MÂCON LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 8 - Novembre 2025

Activités de votre club du mois de Novembre 2025

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
3 14H00 Parties libres	4 14H00 Tournoi de régularité	5 14H00 Tournoi ***Challenges & Espoirs***	6	7 14H00 Tournoi de régularité	8	9
10 14H00 Parties libres	11 14H00 Tournoi de régularité	12 14H00 Tournoi ***Challenges & Espoirs***	13 **Cours de bridge** 10H00 13H45 15H45	14 14H00 Tournoi de régularité	15	16
17 14H00 Parties libres	18 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	19 14H00 Tournoi ***Challenges & Espoirs***	20 14H00 Tournoi ***1re et 2e Série***	21 14H00 Tournoi de régularité Beaujolais nouveau	22	23
24 14H00 Parties libres	25 14H00 Tournoi de régularité	26 14H00 Tournoi ***Challenges & Espoirs*** Beaujolais nouveau	27	28 14H00 Tournoi de régularité Coupe des clubs	29	30

Le coin des conventions

LE CONSEIL DU MOIS
Attitude de l'ouvreur après une intervention du n°4

La situation :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	P	1♥	1♠
?			

1 – Ne dites pas 1 SA avec 12/13 H

Exemples :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	P	1♥	1♠
P			

Main A
♠ **RV4**
♥ **62**
♦ **RD73**
♣ **R642**

Malgré votre tenue à ♠, ne dites pas 1 SA, votre ouverture est ultra minimum. Passez, et si votre partenaire réveille les enchères, il sera alors temps de dire 1 SA.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	P	1♥	1♠
1SA			

Main B
♠ **RV4**
♥ **D2**
♦ **RD73**
♣ **R642**

Ici, avec 14 points d'honneurs, vous avez un peu plus que promis au départ. Dites 1 SA, votre partenaire saure réagir en conséquence.

2 – Le contre promet un fit 3eme et une main non minimum, ou la main 18/19 H SANS arrêt dans la couleur de l'intervention…. Ou les 2 ! !

Exemples :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	P	1♥	1♠
X			

Main C
♠ **6**
♥ **AX4**
♦ **RD876**
♣ **RD73**

Une belle couleur cinquième, un singleton et 3 cartes à ♥. C'est une belle ouverture. Vous ne pouvez fitter avec seulement 3 cartes, alors contrez pour montrer tout ceci…

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	P	1 ♥	1 ♠
X			

Main D
♠ 432
♥ AR
♦ ADVX
♣ AV98

Vous avez une belle main, c'est le moins que l'on puisse dire ! !
Malheureusement, impossible de nommer librement SA sans arrêt dans cette couleur.
Le cue bid, garantirait le fit.
Le contre résoudra (en partie) vos problèmes.
Pourquoi ne pas l'utiliser ?

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	P	1 ♥	1 ♠
P			

Main E
♠ 43
♥ AX6
♦ RD73
♣ R654

Cette fois, votre main est laide, vous aviez l'ouverture, c'est exact, mais rien de plus, passez afin d'indiquer votre ouverture minimum.

LA DONNE DU MOIS

Donneur **Sud**	♠ 1052 ♥ 42 ♦ AV5 ♣ ADV96	**Vulnérable** **Personne**
♠ 973 ♥ RV973 ♦ R102 ♣ 83	3	♠ DV86 ♥ 6 ♦ 9763 ♣ R1042
Entame **9 de ♠**	♠ AR4 ♥ AD1085 ♦ D84 ♣ 75	

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♥	-	2 ♣	
2 SA	-	3 SA	Fin

Commentaires
Les entames aveugles sont faites par les joueurs sourds

VOUS JOUEZ A DEUX !

Entamer le 7 de ♥ en 4ème meilleure sans réfléchir serait une grosse erreur. Sud ayant ouvert de 1 ♥ a forcément 5 cartes. L'entame ♥ va certainement donner une levée au déclarant et vous n'avez aucune chance d'affranchir vos ♥ puisque Sud en a au moins autant que vous.
L'entame neutre du 9 de ♠ en top of nothing fait chuter, l'entame ♥ donne le contrat.

HISTOIRE DROLE DE BRIDGEURS

Quatre amis bridgeurs passent des vacances à la montagne, en hiver.

Bien entendu, ils s'estiment assez forts pour pratiquer le ski hors-piste… et ce qui doit arriver arrive : nos quatre compères dégringolent dans une crevasse cachée par une récente chute de neige. Par miracle, personne n'est blessé mais impossible de remonter à la surface.

Heureusement, l'un d'entre eux a toujours un jeu de carte sur lui et voilà nos héros pratiquant leur loisir favori en attendant l'arrivée des secours.

Quelques heures plus tard, les Saint-Bernard de la station guident les sauveteurs jusqu'à l'endroit de l'accident. Le premier pompier se penche sur le rebord en tendant le bras et crie :

"Donnez-moi votre main !"

La réponse ne se fait pas attendre :

"Euh… deux petits Piques, Roi-Dame de Cœur quatrièmes, As-Dame de Carreau cinquièmes et l'As de Trèfle second, pourquoi ? Vous n'auriez pas ouvert de 1SA ?"

3

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 7- Octobre 2025

Activités de votre club du mois d'Octobre 2025

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
		1 14H00 Tournoi réservé aux Challenge et Espoir	2	3 14H00 Tournoi de régularité	4	5
6	7 14H00 Tournoi de régularité	8 14H00 Tournoi réservé aux Challenge et Espoir	9 COURS.DE BRIDGE 10H00 14H00 16H00	10 14H00 Tournoi de régularité	11	12
13	14 14H00 Tournoi de régularité	15 14H00 Tournoi réservé aux Challenge et Espoir	16 14H00 Tournoi réservé aux 1e/2eSéries	17 14H00 Tournoi de régularité	18	19
20	21 14H00 Tournoi de régularité	22 14H00 Tournoi réservé aux Challenge et Espoir	23	24 14H00 Tournoi de régularité	25	26
27	28 14H00 Tournoi de régularité	29 14H00 Tournoi réservé aux Challenge et Espoir	30	31 14h00 Tournoi de régularité		

REPRISE DES COURS DE BRIDGE :
JEUDI 9 OCTOBRE : 10H00/13H45/16H00
Toujours dans la joie et la bonne humeur, on apprend en jouant !

Le coin des conventions

LA SIGNALISATION FACILE

Le déclarant connait et maîtrise deux mains, soit 26 cartes. Le défenseur connait aussi 26 cartes, mais n'en maitrise que 13. Il lui faut donc communiquer avec son partenaire pour échanger un maximum d'informations utiles, sous le regard intéressé du déclarant.
C'est le rôle de la signalisation.
Il existe 3 signaux principaux, transmis par les cartes jouées ou défaussées :

- **L'appel ou le refus dans une couleur**
- **Le pair-impair**
- **L'appel de préférence**

I. L'appel-refus.

• L'appel sert à dire « continue dans cette couleur ». On fournit LA PLUS GROSSE CARTE inutile. Si on fournit un honneur, on promet l'honneur immédiatement inférieur. Sur l'entame de l'As par exemple :
- Avec RD973, je fournis le 9
- Avec DV52, je fournis la D
- Avec RDV3, je fournis le R

• Le refus sert à dire « pas d'intérêt pour cette couleur ». On fournit LA PLUS PETITE CARTE. Le partenaire devra trouver le bon retour, souvent en fonction du mort.
NOTA : le signal appel-refus ne se fait pas sur une couleur jouée par l'adversaire.

II. Le pair-impair ou parité :

Il sert à indiquer le nombre de cartes dans une couleur, en fonction de l'ordre dans lequel on les fournit :
• Si on fournit en descendant (8 puis 3), nombre pair de cartes
• Si on fournit en montant (3 puis 8), nombre impair de cartes
La hauteur de la première carte fournie donne souvent l'indication souhaitée.

Lorsqu'on connaît le nombre de cartes de son partenaire, on en déduit celui de la main cachée du déclarant. C'est le seul intérêt de cette signalisation.

III. L'appel de préférence

C'est un appel indirect qui peut se faire avec la couleur jouée ou la couleur défaussée. Une petite carte (2 à 5) demande la couleur la moins chère, une grosse carte (6 à 10) la plus chère. Quand il est évident que le partenaire a le choix, une carte intermédiaire (5 à 7) peut être considérée comme neutre (pas d'appel).

Exemples

• **L'atout est P** et j'ai à K : A 10 9 6 5 2

Je joue AK et mon partenaire ne fournit pas ; il va donc couper si j'en rejoue. Il faudrait ensuite qu'il me redonne la main, pour qu'il puisse couper à nouveau.

– Si je joue le 2, je demande Trèfle

– Si je joue le 10, je demande Cœur

– Si je joue le 6, pas d'appel

• **Atout P**. Mon partenaire entame AK et il y a un singleton K au mort. Il ne va pas rejouer K. Avec un petit K, je lui demande T, avec un gros K, je lui demande C

• A SA, l'adversaire joue C ; je laisse passer deux fois avant de prendre de l'As. Mon partenaire n'a plus de C et défausse par exemple du T (qui ne l'intéresse pas)

– S'il joue un gros T, il appelle à P

– S'il joue un petit T, il appelle à K, la couleur restante la moins chère

	♠ V6 ♥ A9743 ♦ AX83 ♣ 63		**Donneur :** EST – **Vulnérable** : NS Entame : 5 ♥			
			Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D985 ♥ RDX2 ♦ D5 ♣ D74	N O E S	♠ ARX3 ♥ V86 ♦ 76 ♣ ARV2				1SA
			Passe	2♣	Passe	2♠
			Passe	4♠	Passe	Passe
			Passe			

	♠ 742 ♥ 5 ♦ RV942 ♣ X985	L’entame est prise de l'As. Le singleton est connu chez le partenaire, le 5 ne pouvant provenir d’aucune autre carte que d’un singleton. (ouv. d'1 SA) . Quelle carte rejouez vous ?

Vous devez choisir celle a rejouer en fonction de votre reprise. Ici, vous possèdez l'As de Carreau. Vous aller demander à votre partenaire de rejouer dans la plus chère des deux couleurs restantes, l'atout mis à part. Vous rejouez donc le 9 de Coeur. Ceci permet au partenaire de rejouer Carreau sous son Roi et d'encaisser une deuxième coupe à Coeur : deux de chute !!! au lieu de 4 Pique juste fait sur un retour naturel à Trèfle.

BRIDGE CLUB DE MACON-LAMARTINE

CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB
N° 6- Septembre 2025

Activités de votre club du mois ***de Septembre 2025***

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
1	2 14H00 Tournoi de régularité	3 14H00 Tournoi « Espoir/ Challenge »	4	5 14H00 Tournoi de régularité	6	7
8	9 14H00 Tournoi de régularité	10 14H00 Tournoi « Espoir/ Challenge »	11	12 14H00 Tournoi de régularité	13	14
15	16 14H00 Tournoi de régularité	17 14H00 Tournoi « Espoir/ Challenge »	18 14H00 Tournoi 1eres et 2emes séries	19 14H00 Tournoi de régularité	20	21
22	23 14H00 Tournoi de régularité	24 14H00 Tournoi « Espoir/ Challenge »	25	26 14H00 Tournoi de régularité	27	28
29	30 14H00 Tournoi de régularité					

REPRISE DES COURS DE BRIDGE :
JEUDI 9 OCTOBRE : 10H00/13H45/16H00
Toujours dans la joie et la bonne humeur, on apprend en jouant !

Le coin des conventions

LES ENCHERES DE BARRAGE

Utilisation et parades

Une des particularités du bridge compétitif est l'utilisation de plus en plus fréquente des enchères de barrage.

Les joueurs qui emploient une ouverture de barrage ont pour objectif de « mettre la pression » sur leurs adversaires, de les empêcher de trouver un bon contrat voire de payer à moindre coût.

Par conséquent, le camp qui subit un barrage doit agir avec discernement.

On utilise aujourd'hui des enchères de plus en plus sophistiquées pour barrer l'adversaire comme par exemple les bicolores ou d'autres enchères conventionnelles.

Les parades doivent donc tenir compte de ces évolutions.

<u>Quand faire un barrage ?</u>

Inutile de vous faire l'apogée des mérites du 2 Majeur faible, dont vous avez pu apprécier la redoutable efficacité.

Les autres enchères de barrage qui sont les plus classiques sont celles qui consistent à ouvrir ou à intervenir dans une couleur au palier de 3 ou de 4.

Il est important, lorsque l'on produit une enchère de barrage, d'éviter le risque de subir une trop lourde pénalité. Il faut donc posséder à l'ouverture une bonne couleur 7eme sans trop de valeurs annexes. Par contre, le barrage en intervention (ou en 3eme ou 4eme position) obéira à des critères plus souples.

Pour ouvrir au palier de 4, il faut posséder une couleur 8eme ou 9eme avec une force de main inférieure à l'ouverture. En 3eme ou 4eme position ou alors lorsque l'on dispose d'une main 7/4 avec une belle couleur longue, on peut considérer la main comme unicolore et ouvrir au palier de 4.

Enfin, lorsque la vulnérabilité est favorable, on peut s'autoriser une plus grande fantaisie dans le maniement des ouvertures de barrage, *mais attention, uniquement lorsque votre partenaire à passé, sinon vous l'entraînez peut-être vers une galère.*

N.B : L'ouverture ou l'intervention barrage au premier tour dans une couleur majeure ou mineure dénie la présence d'une majeure 4eme annexe. Des exemples….

Vous êtes assis en Sud et vous êtes en 3eme position
Quelle est votre enchère avec les mains suivantes ?

♠RDV9872 ♥53 ♦VX6 ♣4	Quelle que soit la vulnérabilité, l'enchère de 3♠ sera la meilleure. Le joueur en Ouest, qui à incontestablement du jeu, sera très gêné.

♠DX98765 ♥R2 ♦76 ♣72	La couleur ♠ n'est pas assez belle et le barrage risquerait de s'avérer trop onéreux en cas de contre adverse. Il vaut mieux passer. Une ouverture de 3♠ pourrait s'envisager à vulnérabilité favorable mais elle aurait des relents « terroristes » !

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♦
?			

Vous êtes toujours en Sud, mais cette fois en intervention, quelle est votre enchère ?

♠8 ♥RVX98763 ♦6 ♣RX9	Votre partenaire ayant passé, l'adversaire peut gagner une manche ou même un chelem. Il est judicieux de lui compliquer la tâche en bondissant à 4♥.

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
?			

♠ARV9432 ♥76 ♦92 ♣X7	Cette fois, votre partenaire n'a pas encore passé. L'enchère de 3♠ lui permettra de nommer la manche en attaque ou en défense, s'il le juge opportun, ou de donner une bonne entame si c'est l'adversaire qui joue le contrat.

A vous !……Remplacez-le ? par la bonne enchère.

Main de Sud N°1 ♠V976543 S O N E ♥AX4 1♦ ♦9 ? ♣VX Tous vulnérables	Main de Sud N°2 ♠RD87532 S O N E ♥3 1♦ ♦2 ? ♣DV87 E/O vulnérables
Main de Sud N°3 ♠ADX8752 S O N E ♥A2 1♣ ♦RV3 ? ♣7 Tous vulnérables	Main de Sud N°4 ♠AV98752 S O N E ♥RX87 1♦ ♦3 ? ♣2 Tous vulnérables

Solutions du test :

<u>Main n°1</u> Passe, attention, une enchère de barrage avec cette poubelle peut vous coûter 1 milliard de dollars.

<u>Main n°2</u> 4♠, avec ce superbe 7/4, car 7+4 = 10
Barrez dans la mesure de vos moyens, vous allez asphyxier l'adversaire !

<u>Main n°3</u> Seulement 1♠, car pas de barrage avec du jeu, nommez sobrement votre couleur, puis jumpez ensuite si vous en avez l'opportunité.

<u>Main n°4</u> Pas de barrage avec l'autre majeure 4eme. 1♠ dans un premier temps.