

## CHAQUE MOIS, LES NOUVELLES DE VOTRE CLUB N° 13 - Avril 2026

### Activités de votre club du mois d'Avril 2026

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAM	DIM
30/03 Parties libres	31/03 14H00 Tournoi de régularité	1 14H00 Tournoi Chal. & Espoir Arb. Yvon 	2	3 14H00 C <sup>pe</sup> des clubs  Arb. Jean-Pierre	4	5
6 	7 14H00 Tournoi de régularité Arb. Didier	8 14H00 Tournoi Chal. & Espoir Arb. Yvon	9 COURS DE BRIDGE	10 14H00 Tournoi de régularité Arb. Didier	11	12
13 Parties libres	14 14H00 Tournoi de régularité Arb. Dominique	15 14H00 Tournoi Chal. & Espoir Arb. Yvon	16	17 14H00 Tournoi de régularité Arb. Alain	18	19
20 Parties libres	21 14H00 Tournoi de régularité Arb. Alain	22 14H00 Tournoi Chal. & Espoir Arb. Yvon	23 14H00 Entraînement 1 <sup>re</sup> et 2 <sup>e</sup> séries Arb. François	24 14H00 C <sup>pe</sup> des clubs  Arb. Dominique	25	26
27 Parties libres	28 14H00 Tournoi de régularité Arb. Jean-Pierre	29 14H00 Tournoi Chal. & Espoir Arb. Yvon	30	1 <sup>er</sup> Mai  14H00 Tournoi de régularité		

## Le coin des conventions – 100 conseils pour gagner

1	La règle de 1 : Lorsqu'il ne reste qu'un seul atout et qu'il est plus fort que les vôtres, il est généralement préférable de ne pas le faire tomber.
2	La règle de 2 : Lorsqu'il vous manque 2 honneurs non-adjacents, il est normalement préférable de commencer par l'impasse à l'honneur le moins fort
3	La règle de 3 : À l'occasion d'enchères compétitives pour une partielle et avec les points équitablement répartis entre les deux camps, une fois le palier de 3 atteint, préférez jouer en défense plutôt que de surenchérir (à moins que votre ligne ne possède 9 atouts).
4	La règle de 4 : Evitez de soutenir une couleur cinquième de votre partenaire, si un fit 4-4 plus satisfaisant peut exister par ailleurs.
5	La règle de 5 : Quand les enchères ont atteint le palier de 5 en situation compétitive, choisissez de jouer en défense plutôt que de surenchérir. (Conseil du PAPI : Passe Aux Paliers Impairs)
6	La règle de 6, 1 <sup>re</sup> partie : Le répondant garantit une couleur au moins sixième lorsqu'il annonce 1SA suivi plus tard d'un changement de couleur.
	La règle de 6, 2 <sup>e</sup> partie : Chaque fois que l'ouvreur répète sa couleur d'ouverture après une réponse de 1SA, le répondant soustrait le nombre de cartes qu'il détient dans la couleur de l'ouvreur du nombre de cartes qu'il possède dans sa propre couleur. Si la réponse est en dessous de 6, il passe. Si la réponse est 6 ou plus, il annonce sa propre couleur au palier de 3.
7	La règle de 7 : À Sans-Atout, lorsque vous avez l'intention de retenir avec un seul arrêt dans la couleur adverse, additionnez le nombre de cartes que vous détenez dans cette couleur en main et au mort, et déduisez le total de 7. La réponse donne le nombre de fois où vous devez <i>esquicher</i> . <i>Esquicher</i> : Terme très ancien, de l'occitan <i>esquichar</i> : fournir une petite carte alors que l'on pourrait prendre la carte adverse, pour éviter de prendre la main. Synonyme de <i>Duquer</i> .
8	La règle de 8, 1 <sup>re</sup> partie : Avec 8 cartes dont l'As, le Roi et le Valet, il est généralement préférable de faire l'impasse à la Dame au deuxième tour de la couleur.
	La règle de 8, 2 <sup>e</sup> partie : Avec 8 cartes dont le Roi, la Dame et le 10 sans l'As, il est généralement préférable de tenter l'impasse au Valet au second tour de la couleur.
9	La règle de 9, 1 <sup>re</sup> partie : Avec 9 cartes dont l'As, le Roi et le Valet, il est généralement meilleur de tirer les gros honneurs en tête et d'espérer la chute de la Dame, plutôt que de tenter l'impasse au second tour de la couleur.
	La règle de 9, 2 <sup>e</sup> partie : Avec 9 cartes dont le Roi, la Dame et le 10, il est généralement préférable de jouer en tête pour la chute du Valet, plutôt que de tenter l'impasse au second tour.
	La règle de 9, 3 <sup>e</sup> partie : Avec 9 cartes dont l'As, le Roi et le 10, tirez l'As d'abord. Si la Dame ou le Valet tombe, agissez en supposant que cet honneur est sec.
10	La règle de 10 : Lorsque vous envisagez un contre punitif d'une partielle à la couleur, additionnez le nombre de levées d'atout que vous espérez et le nombre de plis que les adversaires vont essayer de remporter. Si la réponse est 10 ou plus, vous avez un nombre convenable de levées d'atout. Si la réponse se situe en dessous de 10, votre contre n'est pas raisonnable.

**LES 90 AUTRES ARRIVERONT AU FIL DES MOIS SUR VOTRE GAZETTE**

## HISTOIRES DE BRIDGEURS

Une histoire drôle et vraie !

Une dame joue avec un partenaire de rencontre. Sur une donne, elle encaisse toutes les levées maitresses de sa main, monte au mort, affranchit une couleur et s'aperçoit qu'elle ne peut plus revenir dans sa main pour gagner.

Elle dit alors à son partenaire pour se dédouaner : « je ne pouvais plus rentrer chez moi »

Le partenaire agacé lui répond : « Vous n'auriez jamais dû en partir ! »

*« L'un des avantages des mauvaises enchères est de permettre de s'entraîner à jouer d'atroces contrats »*

**- Alfred Sheinwold - Légende du bridge américain**

La différence entre le génie et la stupidité au Bridge est que le génie a ses limites !

