

ÉDITORIAL

UNE SITUATION À TRAITER CALMEMENT

Cela nous est arrivé à tous. Le jeu de la carte vient de s'achever et les deux camps ne parviennent pas à s'accorder sur le nombre de plis réalisés, respectivement, par le déclarant et la défense. Sachez, tout d'abord, que si les deux camps respectaient les règles, cela ne se produirait pas, chaque levée devant être bien rangée dans un sens ou l'autre, suivant le camp qui l'a remportée. Ce qu'il faut absolument éviter, ce sont les commentaires du style : «Marquez ce que vous voulez, nous, nous sommes là pour nous amuser.»

Essayez calmement de reconstituer le déroulement du coup, cela ne demande en général qu'une poignée de secondes. À défaut, vous pouvez demander, toujours tranquillement, l'aide de l'arbitre. Il n'y a là rien d'offensant.

Ce genre de petit incident dégénère parfois de manière déplaisante, cela peut facilement être évité en gardant son calme. Tout le monde peut se tromper et pas seulement dans son plan de jeu. Pour finir, je vous souhaite de bonnes vacances et vous donne rendez-vous au mois de septembre.

Jean-Paul Meyer

SOMMAIRE

Nouveautés par Michel Lebel	p. 1
Ce mois-ci avec... Marc Kerlero	p. 4
La bonne enchère	p. 5
Secret défense	p. 6
Partition pour quatre mains	p. 8
L'exemple des champions	p. 9
Leçon particulière...	p. 10
Actualités	p. 12
Séquences à deux	p. 13
Solutions TP Michel Lebel	p. 14
Courrier des lecteurs	p. 15
Je ne veux plus être le Père Noël	p. 16
Des deux côtés du miroir	p. 17
Éthique élastique... hélas	p. 18
Les fiches de Bridgerama	p. 19



Utilisé avec un soutien de 4 cartes (ou +), il ne donne pas de précision sur votre jeu mais demande des renseignements sur le jeu du répondant.

UTILISEZ LE SUPERFORCING →

① Avec un jeu trop puissant :

La valeur du Superforcing n'est pas limitée, il s'utilise avec un jeu trop fort pour un **Splinter**.

exemple 1

② Avec une mauvaise couleur d'ouverture :

Pour ne pas perdre 2 ou 3 levées dans la couleur.

exemple 2

③ Avec un problème à l'atout :

Pour obtenir des renseignements sur la couleur.

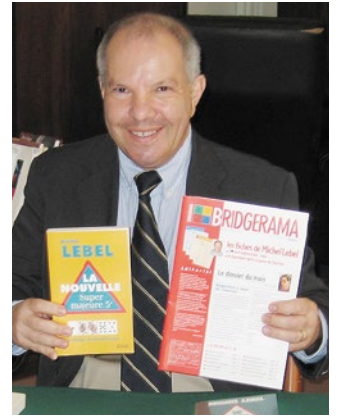
exemple 3

④ Avec une distribution 5-4-2-2 :

Et un jeu trop puissant pour un soutien direct à 4♥ ou à 4♠.

exemple 4

NOUVEAUTÉS PAR MICHEL LEBEL



TECHNIQUE ET PRATIQUE

EXEMPLES

		1			
0	N E S	♠	RV 10 4		
1♦	1♠	♥	AR 5		
3♥		♦	ARV 9 6 2		
		♣	-		

Trop fort pour un Splinter.

		2			
0	N E S	♠	ARV 5		
1♣	1♠	♥	-		
3♦		♦	ARD 5		
		♣	V 9 8 7 6		

		3			
0	N E S	♠	V 9 8 7		
1♣	1♠	♥	ARV		
3♥		♦	-		
		♣	ARD 7 6 2		

		4			
0	N E S	♠	V 5		
1♣	1♥	♥	AR 10 9		
3♦		♦	A 5		
		♣	ARD 9 5		

Puissant 5-4-2-2.