



ÉDITORIAL

BRIDGE FOR PEACE

Le bridge pour la paix, tel est slogan de la fédération mondiale.

En cette période des plus troublées, je souhaiterais, sans me poser en moralisateur, que nous nous attardions un instant sur cette formule.

Dans les clubs ou lors des compétitions, le premier objectif des joueurs devrait être de s'amuser et de développer le tissu de leurs relations sociales.

Nous devrions, aujourd'hui plus que jamais, y cultiver le vivre ensemble.

Alors tous, partenaires comme adversaires, arbitres, dirigeants, ne laissons pas s'amplifier les conflits. Je n'en connais pas, à la table,

qui ne puisse se régler avec le sourire. C'est le vœu que je formule pour 2016.

SOMMAIRE

Les TP de Michel Lebel	p. 1
Jouez avec moi...	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
Enchérissez avec votre partenaire	p. 13
Solutions TP Michel Lebel	p. 14
Un jour, une donne...	p. 15
Éthique élastique... hélas	p. 16
Des deux côtés du miroir	p. 17
Je ne veux plus être le Père Noël	p. 18
Courrier des lecteurs	p. 19

numéro 415 - mensuel - décembre 2015 - le numéro 4 € - directeur de la publication Antoine Hébrard - comité de rédaction Muriel Clément - Vincent Labbé - Norbert Lébely - Jean-Paul Meyer - Karine Meyer-Naudan - rédacteur en chef adjoint Vincent Labbé - secrétaire générale de rédaction Muriel Clément - publicité BRIDGERAMA, Muriel Clément, 27, rue du 4 septembre, 75002 Paris - responsable des abonnements Sophie Makeiev - 01 42 96 25 50 - maquette Maya - impression Léonce Deprez - Z.I. de Ruitz 62620 Barlin - dépôt légal décembre 2015, n°7.680 - commission paritaire 1116 K 85690 - ISSN 0184-8127.

LES TP DE MICHEL LEBEL



2♣ fort indéterminé → après une intervention

Une intervention peut perturber le bon déroulement de vos enchères après une ouverture de 2♣.

Voici les 2 principaux cas →

- 1 Une intervention du joueur n°2
- 2 Une intervention du joueur n°4 - sur la réponse de 2♦.

APRÈS UNE INTERVENTION DU N°2

Vous devez **passer** à moins d'avoir à faire une des enchères suivantes →

A Après une intervention à la couleur :

- Le **contre** → est un **Sputnik** - à partir de 5-6H avec au moins 3 cartes dans la ou les majeures non nommées. **exemple 1**

- Une **couleur** → montre une couleur convenable - à partir de 5 cartes. **exemple 2**

- Le **cue-bid** → montre un jeu fort et tricolore - court dans la couleur adverse. **exemple 3**

B Après un contre :

- Le **surcontre** → montre du jeu - à partir de 5-6 points H. **L'ouvreur ne doit pas passer**, sauf avec une belle longueur à ♣. **exemple 4**

- Une **couleur** → Naturel, 5 cartes et +.

TECHNIQUE ET PRATIQUE

EXEMPLES

1					
0	N	E	S	♠	♥
				6 3	R 10 4
contre		2♣	2♠		D 10 7 4
					♣ D 9 7 3

Contre **Sputnik**.

2					
0	N	E	S	♠	♥
				R V 10 7 4	5
2♠		2♣	2♥		R 9 7 6
					♣ 10 8 4

3					
0	N	E	S	♠	♥
				D 10 7 5	R D 8 6
3♦		2♣	2♦		3
					♣ R 9 8 7

Tricolore court à ♦.

4					
0	N	E	S	♠	♥
				R 10 8 5	D 9 4
surcontre		2♣	contre		V 10 8 7
					♣ V 5