

La rentrée est là, avec son lot habituel de nouveautés et de changements. Celle-ci est indubitablement placée sous le signe de l'informatique, à commencer par le déménagement de la Liste de (Diffusion Francophone sur le) Bridge, incontournable si vous êtes internaute. (Ré-)abonnez-vous, en envoyant à *bridge-request@ml.free.fr* un message avec uniquement *subscribe* dans le sujet. Les contributions doivent dorénavant être envoyées à *bridge@ml.free.fr*.

Le Comité de Lorraine se met également au goût du jour, en se dotant d'un site, à l'adresse <http://www.bridge-lorraine.com/>. L'installation est loin d'être terminée, mais vous trouverez d'ores et déjà quantités d'informations en ligne :

- la composition des différents bureaux et commissions du Comité,
- le règlement local et l'organisation des compétitions, les tarifs de la licence (en fait, la première partie des prolégomènes, que chacun a reçu en début d'année),
- une page par club du Comité, avec l'adresse, les coordonnées des différents responsables et les horaires des tournois,
- le calendrier régional et national des compétitions 2000–2001,
- des liens sur un certain nombre de sites de bridge intéressants, voire indispensables,
- enfin, une rubrique technique, qui, pour l'instant, contient des dictionnaires anglais-français et français-anglais des termes et abréviations de bridge.

Très bientôt, vous pourrez consulter en ligne les résultats des tournois régionaux et des compétitions en Lorraine. Il vous sera possible d'obtenir aussi bien le classement général, que les fréquences ou la feuille de route d'une paire. Le site ne demande qu'à s'améliorer. Tenez-vous au courant, donc, et n'hésitez pas à envoyer vos suggestions aux administrateurs (bouton en haut à droite, sur la page d'accueil).

Le BCNJ n'est pas en reste, puisque son site s'est encore agrandi. En plus des rubriques habituelles, vous y trouverez le calendrier 2000–2001, des reportages photos (Carnaval 1998, Marathon 2000), les fiches d'arbitrage de N@N C Y TEX@S (une seule, pour l'instant, mais patience !), *viewer*, le logiciel d'analyse de données de Max Durbano, à télécharger, ainsi que le palmarès du Club. Ce dernier n'est qu'à l'état d'ébauche, mais bon nombre d'entre vous savent certainement comment le compléter. Contactez vite les administrateurs (bouton en bas du menu, à gauche). Merci d'avance...

Une seconde, s'il vous plaît, on frappe à la porte... Ah ! C'est toi, Robert !... Les résultats des compétitions et des tournois régionaux ? J'y venais, justement. La matière est abondante et l'espace manque, hélas : mis à part un compte-rendu sur le Patton de Thionville, ils ont dû être reportés au prochain numéro, le 25, autrement dit la moitié de 50, qui sera (un peu) spécial pour l'occasion. Mais je n'ai rien dit, car c'est une surprise. Alors, motus et bouche cousue, hein, Robert !... Dis, tu m'écoutes ?... Robert !!...



La donne du mois (Gérald Masini)	2
Vous reprendrez bien un peu de flanc ? (Gérald Masini)	3
Concours d'enchères n° 23 : résultats (Gérald Masini)	6
L'art de mélanger (Laurent Le Floch)	11
Résultats des compétitions régionales	12
Concours d'enchères n° 24	12
Supplément	La fiche d'arbitrage (Catherine Chansel) 2 – Les cartes pénalisées

chez son partenaire, et Alain a laissé venir vers sa main.

Telles que sont les cartes, la défense n'a pas de solution. Nord peut cependant mettre le déclarant en difficulté en coupant le Roi de Trèfle de son partenaire pour jouer un petit Pique. Sud prend avec sa Dame et retourne un petit. Le déclarant doit alors deviner la place du 10 et du Roi...

vous reprendrez bien



UN PEU DE FLANC ?



**GÉRALD
MASINI**

La défense est sans doute le compartiment le plus difficile du bridge, car, outre de bonnes capacités de raisonnement, elle demande une solide connaissance des techniques du jeu de la carte, un sens certain de l'anticipation, et aussi, quelquefois, un peu de ruse.

Je vous propose de mettre votre talent à l'épreuve sur cinq problèmes relativement simples. Vous êtes toujours assis en Nord, en tournoi par paires.



♠ A V 9
♥ D 9 4 2
♦ A D 10
♣ D 8 7

E S O N
- - - 1SA
- - 2♠ fin

	N	
O		E
	S	

♠ 8 7
♥ V 10 6 3
♦ V 6 5 2
♣ A R 4

BCNJ, régularité du 2/08/2000. NS/E

Vous entamez le 4 de Cœur, pour le 10 du mort, le Roi de votre partenaire et l'As du déclarant, qui rejoue le 5 de la couleur. Que faites-vous ?



♠ 8 2
♥ D 10 9 7 3
♦ R D 10 8
♣ 5 3

O N E S
1♦ - 1♥ -
2SA - 3SA fin

	N	
O		E
	S	

♠ D 9
♥ A 6 4 2
♦ 6 3
♣ D V 9 7 4

BCNJ, régularité du 12/01/2000. T/O

Vous entamez le 7 de Cœur. Le déclarant met le 2 du mort et prend le Valet de Sud avec le Roi. Il joue ensuite le 2 de Trèfle, pour la Dame du mort et l'As de Sud, qui rejoue le 8 de Cœur pour votre 9. Le déclarant fournit le 5 de sa main et le 4 du mort. Quelle carte rejouez-vous ?



E S O N
1♥ - 2♣ 2♦
- 3♦ 3♠ -
4♣ - 4♥ -
4♠ - 5♦ -
6♥ fin

♠ D 9 6
♥ A V
♦ A D 10 8 6 5
♣ 6 4

♠ R 10 8 4
♥ 8 6 4
♦ -
♣ R D V 8 5 2

	N	
O		E
	S	

Coupe Del Duca 1978. NS/E

Votre partenaire entame le Roi de Carreau. Le déclarant coupe du 4 de Cœur au mort et fournit le 7 de sa main. Il joue maintenant le 6 de Cœur. Comment envisagez-vous la défense ?



O N E S
1♥ - 1♠ -
3♦ - 3♥ -
3♠ - 4♠ -
5♣ - 6♥ fin

♠ V 10 6 5
♥ A 10 2
♦ 3 2
♣ D 10 6 3

	N	
O		E
	S	

♠ R D 9 8 3
♥ R 7 5
♦ V 6
♣ 9 7 4

Extrait de La défense mortelle¹. P/O

Vous entamez le 6 de Trèfle pour le Roi de votre partenaire. Ouest prend de l'As, tire l'As de Pique de sa main (votre partenaire fournit le 4), et continue du 4 de Cœur. À vous.



E S O N
1♠ - 2♥ -
3♠ - 4SA -
5♦ - 6♠ fin

♠ D 10 3
♥ R V 9 6 3
♦ A 8 5
♣ A D

♠ 7 5 2
♥ A D 10 8 5 2
♦ V 3
♣ 8 6

	N	
O		E
	S	

Extrait de La défense mortelle¹. T/E

Votre partenaire entame le 4 de Cœur pour le Valet du mort. Espérez-vous battre le contrat ?

1. Par Hugh Kelsey, Éditions Le Bridgeur, 1992 (une version revue et augmentée est parue aux USA en 1997). Le livre a été classé second du Top 20 des ouvrages de bridge, établi en 1994 par des experts et des joueurs américains.

BOLUTIONS



Un défenseur ne saurait être efficace s'il ne s'astreint pas à reconstituer systématiquement les mains cachées à partir des enchères, des cartes tombées, et de la jouerie du partenaire et du déclarant.

En l'occurrence, les enchères sont peu orthodoxes : Ouest a trouvé assez de ressources pour réveiller à 2♠ après avoir passé. La qualité de ses Piques ne doit pas être suffisante pour un 2 majeur faible, disons le Roi sixième, ce que corrobore votre teneur dans la couleur. Vous allez donc réaliser trois levées à Pique.

Le déclarant doit en outre détenir une dizaine de points, car il est mal placé, la main forte étant derrière lui, et son camp est vulnérable. Ayant vu le Roi de Cœur chez votre partenaire, il possède certainement le Roi de Carreau et, peut-être, le Valet de Trèfle.

Voilà pour les honneurs, passons à la distribution. Le déclarant n'a que deux Cœurs, puisque rejouer la couleur sans avoir tiré atout l'exposerait à une coupe s'il avait trois cartes. Vous devez donc plonger de la Dame de Cœur.

Il reste cinq cartes mineures pour compléter la main du déclarant, dont au moins deux Trèfles, car, avec un singleton, il aurait défaussé son Cœur perdant sur le Roi de Trèfle du mort.

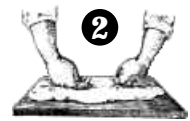
- ☞ S'il a trois Carreaux et deux Trèfles, vous ferez six levées, deux Carreaux, un Cœur, et les trois Piques auxquels vous avez droit si le raisonnement précédent est juste.
- ☞ S'il a deux Carreaux et trois Trèfles, vous ne ferez toujours que six levées, car un Carreau va partir sur le 10 de Cœur, et votre partenaire ne possède aucune de reprise de main pour traverser le déclarant à Carreau.
- ☞ S'il n'a qu'un seul Carreau, vous avez encore six levées, mais vous devez encaisser l'As de Carreau immédiatement, avant que le singleton s'efface sur le 10 de Cœur.

Laquelle de ces trois hypothèses est la bonne ? Vous ne pouvez le savoir avec certitude, mais il y a deux cas contre un où il faut tirer l'As de Carreau (cela ne coûte rien dans le deuxième cas). En plus, il y a de bonnes chances que le déclarant ait réveillé avec une distribution excentrée.

De toute façon, vous allez être remis en main continuellement, et il vous faudra alors bien jouer quelque chose. Les quatre jeux, qui récompensent votre brillant raisonnement :

♠ A V 9 ♥ D 9 4 2 ♦ A D 10 ♣ D 8 7	♠ R 10 6 5 4 3 ♥ A 5 ♦ R ♣ 10 9 6 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 8 7 ♥ V 10 6 3 ♦ V 6 5 2 ♣ A R 4
	N											
O		E										
	S											
		♠ D 2 ♥ R 8 7 ♦ 9 8 7 4 3 ♣ V 5 3										

La tentation est grande de retourner Cœur, en espérant reprendre ultérieurement la main avec le Roi de Carreau. Mais prenez un instant de réflexion avant de sortir machinalement une carte de votre jeu. Comme nous venons de le voir, il est indispensable de refaire les mains pour jouer en pleine connaissance de cause.



Ouest a indiqué 18–19 points en sautant à 2SA. Comme vous avez vu le Valet de Cœur et l'As de Trèfle chez votre partenaire, Ouest possède quasiment la totalité des honneurs restants : As et Roi de Pique, As de Carreau, Roi de Trèfle, auxquels il faut ajouter le Valet de Pique ou le Valet de Carreau, voire les deux, pour faire le compte. Vous lui connaissez également deux cartes à Cœur. Comme il a ouvert de 1♦, il est le plus probablement 4243 ou 3244.

Deuxième étape du plan de jeu en défense : imaginer le plan de jeu du déclarant. Si vous rejouez Cœur, Est va tirer trois tours de Pique, puis quatre tours de Trèfle, qui, ajoutés aux trois tours de Cœur et au premier tour de Trèfle, font onze. Vous allez donc finir avec deux cartes, en devant garder un Cœur, pour ne pas affranchir celui du mort, et Roi et Dame de Carreau, pour ne pas affranchir le Valet du déclarant, s'il le possède, évidemment. La position à trois cartes de la fin :

♠ — ♥ D ♦ R D ♣ —	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ — ♥ 6 ♦ 6 ♣ 9
	N										
O		E									
	S										

ne joue pas

Lorsque le déclarant joue le 9 de Trèfle, vous êtes tout bonnement squeezé dans les rouges ! Heureusement, vous avez une parade : rejouer le Roi de Carreau casse le squeeze en coupant les communications du déclarant et l'empêche ainsi de réaliser cette fameuse levée supplémentaire, qui vaut de l'or en tournoi par paires.

Le déclarant a toujours dix levées, qu'il possède le Valet de Carreau ou non. Le retour Carreau ne fait donc perdre aucune levée. Vous réaliserez de toute façon une levée à Cœur ou à Carreau à la fin du coup, selon la main où terminera le déclarant.

Celui-ci a d'ailleurs finement joué en ne duquant pas le premier tour de Cœur. S'il avait laissé passer une fois, Sud n'aurait eu d'autre choix que retourner Carreau après avoir pris la main avec l'As de Trèfle, cassant aussitôt le squeeze. Dans le cas présent, vous pouviez vous tromper en continuant paresseusement Cœur. Mais c'était sans compter sur votre perspicacité...

Non, le partenaire n'a pas le Roi de Cœur (sec), car il serait étonnant que le déclarant soit allé au chelem sans vérifier la qualité du soutien de son partenaire s'il a la Dame pour seul honneur à l'atout. Il semble donc qu'il faut mettre l'As et rejouer la couleur pour empêcher le mort de couper des Carreaux. Toutefois, le déclarant le sait aussi bien que vous. Alors, pourquoi joue-t-il de cette façon ?



En bon défenseur, vous devez d'abord examiner et recouper toutes les informations à votre disposition. Que vous ont appris les enchères ? Le déclarant a indiqué l'As de Trèfle (4♣) et l'As de Pique (4♠), ce qui explique qu'il ait bondi au chelem quand son partenaire a annoncé sa chicane à Carreau (5♦ : contrôle à Carreau au-dessus du palier du Blackwood). Il doit d'autant mieux augurer cette chicane qu'il détient trois, voire quatre cartes dans la couleur.

Mettez lui Roi et Dame de Cœur et vous connaissez son nombre de levées potentielles : deux Piques, quatre Cœurs, une coupe à Carreau au mort et six Trèfles, soit treize levées ! En fait, il espère bien que vous allez sauter sur votre As de Cœur pour rejouer la couleur.

Vous devez donc fournir le Valet pour garder le contrôle du coup. En effet, le mort n'aura alors plus qu'un atout. Si le déclarant continue atout, vous prendrez avec l'As et ferez sans doute une

ou deux levées à Carreau. Si le déclarant joue Trèfle pour essayer de défausser le reste de ses Carreaux, votre partenaire pourra couper et battre le contrat. Les quatre jeux :

♠ D 9 6											
♥ A V											
♦ A D 10 8 6 5											
♣ 6 4											
♠ R 10 8 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 3
	N										
O		E									
	S										
♥ 8 6 4		♥ R D 10 9 7									
♦ —		♦ 9 7 4 3									
♣ R D V 8 5 2		♣ A 10									
	♠ V 7 5 2										
	♥ 5 3 2										
	♦ R V 2										
	♣ 9 7 3										

Notez bien que vous êtes assez veinard sur ce coup, car vos adversaires ne jouent pas leur meilleur contrat, 6♣. Ce chelem est dans les cartes (six Trèfles, quatre Cœurs et deux Piques), puisque c'est la main longue à l'atout qui contrôle les Carreaux par la coupe.



Que vous apprennent les enchères ? Le déclarant détient un bicolore 5-5 rouge d'au moins 17 points, avec un contrôle à Pique (l'As, puisque le Roi est au mort) et à Trèfle (l'As que vous venez de voir). Il possède donc trois cartes noires, réparties 2-1.

En l'occurrence, le déclarant joue comme s'il avait l'As de Pique sec et tentait de remonter au mort pour défausser la perdante Trèfle de sa main. Il pourrait avoir six Cœurs, mais il aurait tiré les atouts immédiatement, car défausser un Carreau dans cinq cartes ne lui servirait à rien.

Il est donc urgent de prendre l'As de Cœur, pour encaisser la Dame de Trèfle, mais... avez-vous bien analysé le coup jusqu'au bout ? Toutes les cartes ont leur importance pour refaire les mains, aussi anodines soient-elles : votre partenaire a fourni le 4 de Pique sur l'As. Or, si cet As est sec, il possède 7 4 2 dans la couleur et il n'a aucune bonne raison de fausser le compte.

Le déclarant possède donc, en fait, le 7 de Pique, et il essaye de vous tromper pour vous faire mettre l'As de Cœur immédiatement. La raison n'est *a priori* pas très claire, mais regardez bien votre teneur à l'atout : A 10 2. Si le déclarant n'a pas le Valet, qui est alors second chez votre partenaire, il a deux perdantes certaines... à moins de provoquer une faute de flanc. Vous devez par

conséquent mettre un petit Cœur, ce qui vous permet d'encaisser une levée de chute :

♠ V 10 6 5		♠ RD 9 8 3
♥ A 10 2		♥ R 7 5
♦ 3 2		♦ V 6
♣ D 10 6 3		♣ 9 7 4
♠ A 7	N O E S	
♥ D 9 8 6 4		
♦ A R D 9 4		
♣ A		
♠ 4 2		
♥ V 3		
♦ 10 8 7 5		
♣ R V 8 5 2		

Vous avez respecté une règle sacrée de la défense : faire confiance au partenaire et non au déclarant. Et vous en êtes justement récompensés...

Procédons à notre gymnastique habituelle. Le 4 de Cœur est évidemment un singleton : le déclarant détient le 7 sec, probablement dans une main 6133, car, avec une mineure quatrième, il l'aurait peut-être nommée sur 2♥. Pour justifier son saut à 3♠, le déclarant doit posséder tous les honneurs manquants, votre partenaire ayant une main quasiment blanche. La distribution des quatre jeux doit donc ressembler à quelque chose comme :



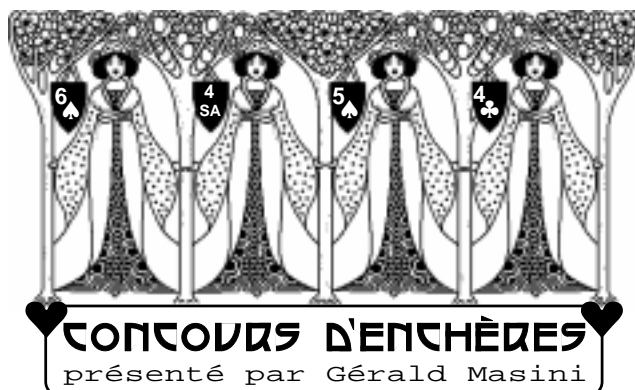
♠ 7 5 2		♠ A R V 8 6 4
♥ A D 10 8 5 2		♥ 7
♦ V 3		♦ R D 4
♣ 8 6		♣ R 10 4
♠ D 10 3	N O E S	
♥ R V 9 6 3		
♦ A 8 5		
♣ A D		
♠ 9		
♥ 4		
♦ 10 9 7 6 2		
♣ V 9 7 5 3 2		

Le déclarant a douze levées de tête sans impasse (six Piques, trois Carreaux et trois Trèfles) et le contrat semble bien en béton armé. Vous pouvez toujours essayer de donner une coupe au partenaire, mais le déclarant n'est pas fou. Il coupera maître, il en a les moyens, et la messe sera dite.

Quand la défense est désespérée, il reste encore un jeu trompeur, à l'instar de la manœuvre tentée par le déclarant dans la donne précédente, mais en inversant les rôles cette fois. Puisque la seule chance de chute paraît la surcoupe à Cœur, pourquoi ne pas essayer de donner au déclarant une fausse idée de la répartition de la couleur ?

Comme, de toute façon, vous n'avez droit qu'à une et une seule levée à Cœur, prenez la avec l'As plutôt qu'avec la Dame. Vous avez ainsi une petite chance de faire croire au déclarant que votre partenaire détient la Dame longue. Certes, l'entame est des plus étranges dans ce cas, mais vous pouvez tomber sur un déclarant en train de digérer ou de faire sa sieste, qui va défausser une perdante hypothétique en croyant faire tranquillement la levée du Roi. Et respectez bien le tempo, en jouant vos cartes ni trop vite ni trop lentement, afin d'éviter d'attirer son attention.

Ne vous adonnez toutefois à ce sport de haute voltige qu'à coup sûr. Par exemple, si l'entame est le 7 de Cœur, et non le 4, elle peut provenir aussi bien du singleton que du doubleton 7 4. Dans le deuxième cas, vous vous faites couper votre As, pour offrir sur un plateau la levée qui manquait au déclarant ! C'était d'ailleurs dans ce sens qu'était conçue la donne originale dans l'ouvrage de Hugh Kelsey. Elle a été légèrement modifiée pour la circonstance.



numéro 23 Les réponses sont arrivées moins nombreuses cette fois, mais le concours a été diffusé pendant les vacances, ceci expliquant sans doute cela. Encore merci à tous les participants, réguliers ou occasionnels.

① P/N (match par quatre)

♠ 7 3	N	E	S	O
♥ A V 9 8 6 3 2	-	1♣	3♥	3♠
♦ R 5 3 2	4♥	5♣	5♥	6♥
♣ -	×	6♠	?	

Pour plusieurs membres du jury, dont Rémi Des-sarce, les enchères sont contestables : « *J'aurais peut-être cherché à éclairer mon partenaire en rebiddant 5♦, plutôt que 5♥, pour qu'au moins l'un de nous deux ait des éléments pour déci-*

	①	②	③	④	⑤
Édouard Beauvillain	×	4♥	3SA	6♥	4♥
Thierry Bineau	×	4♥	3SA	5♠	4♥
Gilbert Borel	–	×	4♠	6♥	×
Antoine Bovet	×	×	3SA	–	4♥
Jacques Brethes	×	×	3SA	6♥	4♥
Gérard Bufort	–	–	4SA	5♠	4♥
Thierry Buttin	×	×	4♣	5♠	4♣
Élie Cali	×	4♥	3SA	6♥	4♥
Nicolas Courtel	–	×	4♣	5♠	4♥
Christophe Defer	×	–	4♠	5♠	4♥
Rémi Dessarce	–	×	3SA	–	×
Jacques Dupuy	×	4♥	3SA	5♠	4♥
David Elias	×	×	4♠	6♥	×
Pierre Gheusi	–	×	3SA	5♠	4♣
Hervé Gilbert	×	4♥	3SA	6♥	4♥
David Harari	–	×	4♣	5♠	4♣
Étienne Klajnerman	×	×	4♠	5♠	4♣
Patrick Laborde	7♥	×	4♠	6♥	×
Bernard Lacour	×	×	3SA	5♠	×
Irène Lacroix	–	4♥	4♠	6♥	4♥
François Lefebvre	×	3SA	4SA	5♠	4♣
Fabien Miomandre	7♥	×	3SA	6♥	×
Pierre Perisse	–	4♥	4♣	5♠	4♣
Franck Riehm	×	×	3SA	5♠	×
Pierre Rimbaud	×	4♥	4♣	5♠	4♥
Ken Takeda	×	–	3SA	6♥	4♥



der. » D'autres seraient intervenus à 1♥, voire 4♥, plutôt qu'à 3♥. Affaire de style.

En tout état de cause, on ne trouve pas toujours la meilleure enchère à la table. Personne n'est parfait. La séquence vaut ce qu'elle vaut, et il faut maintenant prendre une décision. Avec la chicane à Trèfle, un contre est très tentant : « *Lightner, pour l'entame à Trèfle, première couleur annoncée par le mort.* » (Hervé Gilbert). Si les deux tiers du jury ont choisi cette enchère, ce n'est pas sans une certaine appréhension pour la suite : « *Pas certain de la chute après l'entame à Trèfle, mais je prends ma chance.* » (Thierry Buttin), « *6♥ ressemble à une enchère de grand chelem, donc la coupe à Trèfle risque de ne pas suffire pour battre... Tant pis, je prends quand même ma chance, en espérant que le partenaire a un opposition dans l'une des noires.* » (Édouard Beauvillain). En effet, ce qui se passera après la coupe semble bien incertain, selon l'aveu même de Franck Riehm : « *Que le mien entame à Trèfle, on verra après.* », et de Bernard Lacour : « *Ils sont au chelem dans le brouillard. Ma chicane à Trèfle et le Roi de Carreau me font penser que 6♠ peuvent chuter. Je laisse le mien entamer à Trèfle. On verra bien après.* »

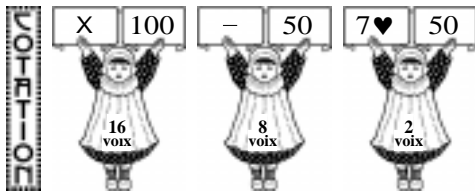
C'est pourquoi un tiers du jury, prudent, préfère passer, comme Nicolas Courtel : « *Le contre*

Lightner me semble douteux, car ils peuvent gagner 6♠ ou 7♣, et la défense est un peu prématurée. Je préfère laisser au partenaire la possibilité de défendre ou d'entamer Trèfle. », et David Harari : « *L'As de Cœur ne passe pas, l'entame à Trèfle ne suffit peut-être pas à battre 6♠, et 7♣ peut gagner chez eux.* »

De façon surprenante, deux joueurs seulement ont choisi de défendre à 7♥. Écoutons Fabien Miomandre : « *Assurance quasi obligatoire en match par 4, d'autant plus qu'il ne reste plus beaucoup de levées de défense après l'annonce de la chicane à Cœur.* » Avec un peu de chance, l'enchère peut même pousser les adversaires à 7♠. Comme l'a fait remarqué Pierre Perisse, un contre Lightner se justifiera alors pleinement.

7♥ semble donc un bon pari, ce qui explique sa cotation. C'était d'ailleurs la bonne option dans la donne réelle, avec ♠ R D V 10 8 6 5 2 ♥ – ♦ A 10 ♣ 7 5 2 en Ouest, et ♠ A 9 ♥ 10 7 ♦ D 4 ♣ A D V 10 9 8 6 en Est. La donne a été jouée aux Championnats d'Europe par paires de 1980, à Monte-Carlo, et a été sélectionnée pour le Tournoi du Cinquantenaire (21 octobre 1983). Le livret, supervisé par Michel Lebel et Philippe Soulet, préconisait l'enchère de 7♣, qui condamne Est-Ouest à une mauvaise note, puisque le choix est alors contrer 7♥, pour –3 et 28% sur la

donne, ou jouer 7♠, pour -1 et 10%. Certes, la situation semble identique après le contre de 6♠, sauf si, comme le redoute Élie Cali, tout le monde passe, pour 6♠×= au lieu de 6♠+1, et 28%, pour Nord-Sud, cette fois ! Car au nom de quoi le partenaire enlèverait-il le contre ? Par ailleurs, 7♣ a le mérite de nommer clairement l'entame et d'éviter le risque, aussi minime soit-il, que Nord se trompe contre un éventuel 7♠×.



② NS / N (tournoi par paires)

♠	A D	N	E	S	O
♥	D 9 5 2	1♠	×	-	2♥
♦	D 10 6	3♠	?		
♣	A R V 4				

La majorité a voté pour un second contre (d'appel), « du jeu et transformation punitive possible, au partenaire de décider » (Jacques Brethes), tournoi par paires oblige : « On ne peut pas ne pas chercher 200, même si cela peut sembler tangent. » (Patrick Laborde). Pour Bernard Lacour, auquel s'associe Étienne Klajnerman, le contre est carrément punitif : « 4♥ me semble hypothétique. Avec ♠ A D, ♣ A R et ♦ D, je vais sûrement battre, souvent de 2, pour 500 contre 420. »

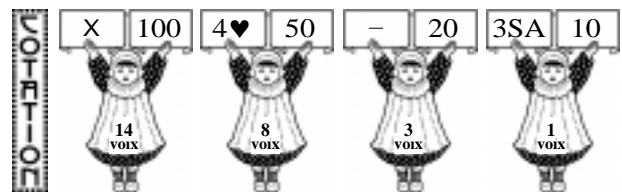
La chute n'est cependant pas si certaine pour tout le monde, même après avoir choisi de contrer : « Montrons que l'on a toute la tarte, mais passe est peut-être meilleur avec cette main, qui n'est pas si belle. » (Franck Riehm). Comme précédemment, la prudence l'a emporté chez un tiers des jurés, qui préfèrent dire 4♥ : « Attaque-défense. Si 3♠ ou 4♥ gagnent, j'ai tout bon, et ils disent parfois 4♠, mais je n'y crois guère. De toute façon, je n'ai aucune garantie de battre 3♠. » (Édouard Beauvillain), « Les Cœurs seront probablement mal partagés, mais 3SA me semble trop unilatéral (il faut les Cœurs ou les Carreaux cinquièmes en face) et ne fera pas plus de 600. Contrer pour moins un ? Ce n'est pas mon genre. » (Irène Lacroix).

François Lefebvre suggère de demander son avis au partenaire par 3SA : « l'arrêt Pique semble intéressant et le partenaire pourra éventuellement rectifier à 4♥ », ce qui présente l'inconvénient

de « renvoyer la balle au partenaire et de montrer plutôt trois cartes à Cœur dans un jeu régulier. » (Pierre Perisse). Comme souvent quand on ne sait pas quoi faire, le dit partenaire est mis à contribution, alors qu'il ne dispose que de peu d'éléments pour décider.

Les plus méfiants se contentent de passer, « le meilleur moyen d'essayer de marquer dans la colonne » (Christophe Defer et Ken Takeda), tout en évitant à Ouest la tentation de dire 4♥ : « Nord étant rouge, il a des points, et pas seulement à Pique. 4♥ chute donc. Laissons le jouer 3♠, rien ne m'assure de la chute. » (Gérard Bufort).

La donne est tirée du tournoi de régularité du BCNJ (12 janvier 2000). Comme vient de le faire justement remarquer Gérard Bufort, Nord a montré un jeu puissant en sautant à 3♠, vulnérable, alors que son partenaire a passé. Il détenait en fait ♠ R V 10 9 7 6 5 4 ♥ 3 ♦ A R 10 9 ♣ -. En l'occurrence, il valait mieux ne pas contrer, car Ouest, nanti d'une main 3433 avec une levée de défense, l'As de Cœur, passait tranquillement...



③ T / N (match par 4)

♠	A R 10 6	N	E	S	O
♥	R 8 7	1♦	1♥	1♠	-
♦	R 9 6	2♣	-	2♥	-
♣	R 6 3	2♠	-	3♦	-
		3♠	-	?	

Cette donne a été proposée dans le concours d'enchères du *Bridge World* et reprise dans le Ring du Bridgeur d'avril 1998 (n° 706). Nord a clairement montré une main minimum sans arrêt à Cœur, avec un solide soutien de trois cartes à Pique. Il est distribué 3154, voire 3244, puisque sa teneur à Cœur l'empêche de dire 1SA sur 1♠.

Si la main de Sud compte seize points d'honneurs, sa distribution est plate, et la majorité du jury a choisi de jouer 3SA : « La manche la plus probable, même avec une seul arrêt à Cœur. » (Jacques Dupuy), « Les 16 H compensent la faiblesse de l'arrêt à Cœur et devraient suffire pour encaisser neuf levées sans rendre la main. » (Fabien Miomandre), « Nord est 3154 avec au

moins 12 H. Je dois donc pouvoir assurer un Cœur (après l'entame), quatre Piques, et quatre Trèfles ou quatre Carreaux, ou deux Trèfles et deux Carreaux, selon la situation des points adverses. » (Élie Cali).

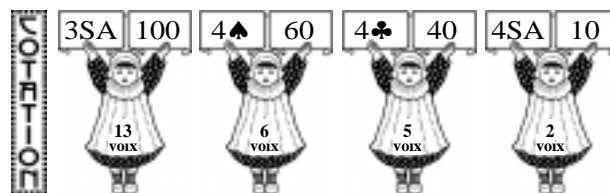
L'enchère n'est pas strictement sign-off pour Édouard Beauvillain, Jacques Brethes, Franck Riehm, ainsi que Rémi Dessarce, qui s'en explique : « Si mon objectif était 3SA, j'aurais pu le dire au second tour, avec une solide tenue, ou au troisième tour, avec un seul arrêt. En quatrième enchère, 3SA indique que l'on pense à mieux, mais que le contrat est jouable avec au moins un arrêt à Cœur. Faire un effort supplémentaire avec ce 4333 me paraît excessif. »

Toutefois, s'il faut rendre la main une fois à l'adversaire en mineure pour réaliser neuf levées, un seul arrêt à Cœur est insuffisant. Un contrat à la couleur est alors supérieur, et il sera sans doute plus facile de totaliser dix levées à Pique qu'onze à Carreau : « Je ne vois pas de chelem sur table car, avec ♠ D V x ♥ x ♦ A D x x x ♣ A D x x, mon partenaire aurait dit 3♠ sur 2♥. 4♠ a des chances d'être le contrat le plus rémunérateur. » (Christophe Defer), « Le partenaire doit posséder une main 3154 faible. La force combinée de nos deux jeux, associée au singleton Cœur du mien, m'incite à jouer 4♠ en fit 4-3, de préférence à 3SA avec un unique arrêt à Cœur. Avec RD dans l'une des deux mineures au lieu de mes deux Rois séparés, j'aurais peut-être quand même choisi 3SA. » (Étienne Klajnerman). 4♠ n'est concevable qu'à condition de supporter un raccourcissement à Cœur, comme ici, puisque c'est la main courte à l'atout qui est courte à Cœur.

Tous les arguments avancés précédemment n'ont pas découragé une poignée d'irréductibles, pour qui « le jeu est plaisant et peut facilement permettre de gagner le chelem. » (Nicolas Courtel). Nommer le Roi de Trèfle s'impose alors pour en apprendre davantage, ce que ne permettrait pas un Blackwood : « Il peut y avoir 6♦ sur table et il est très peu probable que 3SA soit le meilleur contrat avec le singleton Cœur affiché en face. » (David Harari), « Le Roi de Trèfle peut être utile pour jouer 6♦ ou 6SA, plutôt que 5♦. Je n'envisage pas de jouer 4♠, même pour protéger le Roi de Cœur. » (Pierre Perisse).

En fait, le partenaire possède ♠ D V 5 ♥ 9 5 ♦ D V 10 5 ♣ A D 8 4, ce qui ne lui laisse guère le choix en réponse au cue-bid à 2♥. Aucun des

jurés n'a proposé un second cue-bid, à 3♥, au lieu de 3♦, pour lui faire préciser sa distribution. Il aurait répondu 3♠, pour indiquer son 3244, et il devient alors plus facile d'inférer que 4♠ est le meilleur contrat. La cotation du Bridgeur : 4♠ : 100 2SA/3♠/4♦ : 50 3SA : 30 5♦ : 20



④ P/N (match par 4)

♠ V 5 2	N	E	S	O
♥ D V 6 4	2♣*	-	2♦	3♦
♦ 8 7 3	3♠	-	4♠	-
♣ 7 5 2	5♥	-	?	

*Fort Indéterminé

La plupart des participants ont été dérouté par la séquence, pour le moins étrange et « non répertoriée » (Rémi Dessarce), Nord faisant visiblement une tentative de chelem après son enchère non forcing de 3♠.

Dans ce contexte, 5♥ ne peut raisonnablement être que naturel, et c'est bien ce que le jury a pensé : « Le partenaire n'ayant pas dit 4♦, il a un bicolore majeur excentré 6-4, ou un 6-5 avec tout maître. » (Franck Riehm), « Le partenaire doit être 6-4 (ou 5-5) majeur et contrôler les Trèfles et les Carreaux. » (David Elias).

Avec cette main plate, la majorité a préféré un 5♠ prudent : « Ces six petites cartes mineures m'effraient. » (Thierry Bineau), « Malgré le double fit, j'ai un jeu trop plat et le partenaire a ouvert

NOUVEAU :: SUR LE SITE ::
WEB DU BCNJ

LE . CALENDRIER . DES . COMPÉTITIONS

LES . FICHES . D'ARBITRAGE
de Catherine Chansel

DES . REPORTAGES . PHOTOS
Carnaval 1998, Marathon 2000...

UN . PLAN . D'ACCÈS

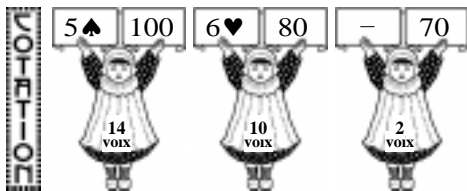
UNE . PAGE . LOGICIELS

LE . PALMARÈS . DU . CLUB

<http://bridge-club.com/bcnj/>

de 2♣, et non de 2♦. » (Pierre Gheusi). C'est Pierre Rimbaud qui avance les arguments les plus convaincants : « Supposons ♠ A R x x x x ♥ A R x x ♦ x ♣ A x en Nord. Il n'aurait pas dit 3♠ non forçant avec plus. Si la Dame de Pique tombe, on a onze levées à Pique, et onze ou douze à Cœur. Si elle résiste, et que les Cœurs sont 4-1, on chute d'une à 5♠ et sans doute de quatre à 5♥. Par quatre, le choix (difficile) est donc entre 6♥ et 5♠. Or, le chelem à Cœur nécessitant la chute de la Dame de Pique et les Cœurs 3-2, ce qui paraît trop peu probable, je choisis de ne pas punir mon partenaire pour son enchère courageuse. »

Sans pousser l'analyse aussi loin, il est tout à fait acceptable de préférer l'atout Cœur, en fit 4-4, à l'atout Pique, en fit 5(ou 6)-3. Selon son appréciation de la situation, on peut alors passer, comme Antoine Bovet et Rémi Dessarce, ou garder une confiance inébranlable dans le partenaire, et pousser à 6♥ : « Je vois le partenaire avec un 5413 avec tous les contrôles : ♠ A R D x x ♥ A R x x ♦ x ♣ A x x » (Ken Takeda), « J'imagine que 5♥ est plus une affirmation qu'une question. » (Gilbert Borel), « 5♥ est une demande de complément de troisième tour (Dame ou doubleton). J'obéis. » (Irène Lacroix). En tout cas, une attitude exemplaire, même, et surtout, quand on se trouve, comme ici, sur le fil du rasoir...



5 NS/N (match par 4)

♠ 6 2	N	E	S	O
♥ A R 10	1♥	3♠	?	
♦ 10 5				
♣ R V 7 6 5 2				

La main est agréable : un fit troisième par A R et une couleur sixième par deux gros honneurs peuvent laisser espérer mieux qu'une manche, à condition de disposer d'un espace suffisant pour développer la main. Malheureusement, le barrage ne laisse guère de marge, obligeant le répondant à décider immédiatement si la main mérite une conclusion à la manche ou bien un effort.

La tendance est décidément à la prudence, la moitié du jury, exactement, se contentant de 4♥ : « Aucune enchère n'est très enthousiasmante,

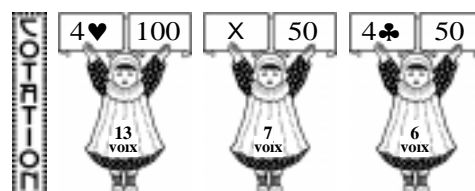
et 4♥ me semble la moins mauvaise » (Jacques Dupuy), « J'ai du jeu, mais pas assez pour une tentative de chelem. Il faudrait au moins un singleton Pique, ou des Trèfles plus solides. » (Nicolas Courtel). Ce n'est pas toujours sans regret : « Payons le barrage. Je n'ai pas de contrôle à Pique et mes Trèfles sont trop troués pour 4♣ suivi d'un soutien à Cœur. Tant pis si le partenaire a la main miracle. » (Édouard Beauvillain). Tout le problème est là, particulièrement par 4.

Aussi, beaucoup ont préféré nommer leur couleur à 4♣ : « Ma distribution est un peu plate, mais je dois me manifester. » (Thierry Buttin), « Je serai peut-être en difficulté par la suite, mais il me semble important d'annoncer cette source potentielle de levées. » (David Harari), « Sans doute très ambigu quant à la force de la main, mais 4♥ le serait tout autant. Mon partenaire sera ainsi mieux armé lorsque les adversaires annonceront 4♠. » (Étienne Klajnerman).

Entre ces deux « extrêmes », l'enchère de contre paraît à la fois plus souple et plus précise : « Du jeu, une main régulière. » (David Elias), « Je contre et fitte ensuite. 4♥ directement serait compétitif, avec quatre atouts et une main distribuée. » (Bernard Lacour), « 4♥ est sous-biddé : on pourrait avoir quatre cartes et 8 H utiles. 4♣ est exagéré et incontrôlable, car, sur 4♦, 4♥ ressemblera à une préférence. » (Patrick Laborde).

Le contre présente cependant un inconvénient de taille, que n'ont pas soulevé ses partisans : « Mon style est de fitter à la première occasion, pour ne pas que les enchères me reviennent à 4♠ avant d'avoir pu nommer le fit : j'élimine donc le contre. » (Christophe Defer), « Si je contre, huit fois sur dix Ouest mettra 4♠, et Nord, sans ♥ A R et sans connaître le fit, sera forcé de passer. » (Élie Cali).

La donne a été jouée au tournoi de régularité du BCNJ, le 13 octobre 1999. Ouest a barré avec sept Piques par D V et une chicane à Cœur. Nanti de ♠ A R ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ 3 ♣ A 8 4 3, Nord n'a pas estimé avoir de quoi faire un effort sur 4♥. Personne n'a d'ailleurs trouvé le chelem ce soir-là. Était-il raisonnable de l'envisager ? Disons que le jury n'a pas vraiment tranché la question.





On entend souvent des joueurs se plaindre que les donnes distribuées par ordinateur sont trop perturbées (couleurs 7^{es}, chicanes, gros honneurs secs, etc. trop fréquents) et ne respectent pas les probabilités de répartitions, contrairement aux donnes distribuées à la main. Or, c'est tout le contraire, car les logiciels de distribution sont basés sur un tirage aléatoire rigoureux, qui respecte généralement les probabilités.

En fait, la plupart des joueurs battent incorrectement ou insuffisamment les premières donnes. Les répartitions ainsi engendrées sont trop souvent (pseudo-)régulières, et conservent en partie l'ordre initial des cartes, d'où les adages du type « la Dame suit le Valet ». Intuitivement, en supposant que le jeu est neuf au départ, la Dame garde sa place derrière le Valet lorsque le paquet est mal battu. Le battre excessivement a le même effet, car les cartes tendent alors à reprendre leur position d'origine.

Pour l'intérêt du jeu, il est donc vivement conseillé de « bien » battre les cartes. Mais que cela signifie-t-il exactement ? Une théorie prétend qu'il faut mélanger les cartes 7 fois, et je vais tenter d'expliquer pourquoi. Vous trouverez en annexe une rapide présentation des outils mathématiques utilisés.

Considérons le battage, dit « en queue d'aronde », couramment utilisé par les bridgeurs, qui consiste à couper le paquet en deux, puis à le mélanger en intercalant les cartes de chacun des deux paquets obtenus. En supposant que les cartes sont numérotées de 1 à 52, la permutation effectuée à chaque mélange se modélise de la manière suivante :

- si $n \leq 26$, la carte n du paquet, avant mélange, se retrouve à la place $2n-1$ après mélange,
- si $n \geq 26$, la carte n du paquet, avant mélange, se retrouve à la place $2 \times (26-n)$.

Pour connaître l'ordre de cette permutation, soit le nombre de fois qu'il faut effectuer le mélange pour revenir au jeu initial, il suffit de décomposer la permutation en produit de cycles. C'est très simple, en fait : elle se décompose en 6 cycles d'ordre 8, 1 cycle d'ordre 2 et 2 cycles d'ordre 1, à support disjoint. L'ordre de la permutation est 8, le plus petit commun multiple de 1, 2 et 8.

En clair, cela signifie que le mélange ne sert à rien s'il est effectué 8 fois consécutivement, puisque le jeu initial est reconstitué. Par conséquent, il ne faut pas mélanger un jeu plus de 7 fois. Si vous le mélangez 9 fois, vous pourriez vous contenter d'une seule. Si vous le mélangez 10 fois, 2 suffiraient, et ainsi de suite...



Peu importe si le sens de cette tentative de démonstration vous échappe. Retenez au moins sa conclusion, sur le modèle d'un proverbe bien connu :

Il faut mélanger ses cartes sept fois dans ses mains avant de distribuer.



Annexe : quelques résultats sur les permutations

Soit $N_n = \{1, \dots, n\}$ un ensemble à n éléments.

□ Une permutation de N_n est une bijection de N_n dans N_n . L'ensemble des permutations de N_n constitue un groupe pour la loi de composition.

□ L'ordre d'une permutation est le plus petit entier k tel que $s^k = s$, où s^k signifie que l'on compose k fois la permutation s . L'existence d'un tel entier est garantie par un théorème mathématique.

L'ordre d'une permutation s s'obtient en décomposant la permutation en produit de cycles disjoints. L'ordre est le plus petit commun multiple de la longueur des cycles intervenant dans la décomposition de s .

□ Une permutation s de N_n dans N_n est un cycle s'il existe un ensemble ordonné de r entiers distincts j_1, \dots, j_r de N_n , tel que $s(j_1) = j_2, \dots, s(j_{r-1}) = j_r, s(j_r) = j_1$, et, pour tout k dans $N_n \setminus \{j_1, \dots, j_r\}$, $s(k) = k$. Un tel cycle est noté (j_1, \dots, j_r) , et l'entier r est appelé la longueur du cycle. L'ensemble $\{j_1, \dots, j_r\}$ est appelé le support du cycle.

Un cycle de longueur r est une permutation de N_n qui laisse fixe une partie des éléments de N_n et qui agit sur les autres comme une permutation circulaire. Pensez, par exemple, au changement de table d'un tournoi par paires : les paires Nord-Sud restent fixes, tandis que les paires Est-Ouest avancent d'une table. S'il y a 7 tables, donc 14 paires, la permutation des paires (d'un ensemble à 14 éléments) qui intervient à chaque changement est un cycle de longueur 7.

L'ordre d'un cycle de longueur r est r . Toute permutation se décompose de manière unique (à l'ordre près des facteurs) en produits de cycles à supports disjoints. L'ordre de la permutation est le plus petit commun multiple des longueurs des cycles intervenant dans cette décomposition.

Revenons à notre étude du battage en queue d'aronde, où nous avons décomposé la permutation s de N_{52} définie par $s(n)=2n-1$ si $n \leq 26$ et $s(n)=2 \times (n-26)$ sinon. On montre facilement que la décomposition fait intervenir les cycles suivants :

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| (1) | (12, 23, 45, 38, 24, 47, 42, 32) |
| (2, 3, 5, 9, 17, 33, 14, 27) | (20, 39, 26, 51, 50, 48, 44, 36) |
| (4, 7, 13, 25, 49, 46, 40, 28) | (18, 35) |
| (6, 11, 21, 41, 30, 8, 15, 29) | (52) |
| (10, 19, 37, 22, 43, 34, 16, 31) | |

soit 2 cycles d'ordre 1, 1 cycle d'ordre 2 et 6 cycles d'ordre 8, ce qui prouve que s est un cycle d'ordre 8.

Pour les curieux, vous trouverez le détail de tous ces résultats dans n'importe quel traité élémentaire de théorie des groupes (ou n'importe quel livre d'algèbre de premier cycle des universités). Pour ma part, j'ai utilisé *Éléments de théorie des groupes*, de Josette Calais (PUF, 1984).



PATTON DE THIONVILLE ❖ 16 / 09 / 2000

Pour le premier tournoi du Challenge Lorrain, 26 quadrettes se sont affrontées en 6 matchs de 6 donnes, dans les locaux spacieux et agréables du B. C. Thionville. L'organisation, signée Philippe Bonnier, était impeccable, avec un seul (petit) regret : tout le monde ne jouant pas les mêmes donnes, les équipes des matchs à donnes plates étaient pénalisées, faute de pouvoir creuser l'écart. Mais peut-il raisonnablement en être autrement dans un tel tournoi ?

- | | | |
|----|---|-------|
| 1 | Sargos, Buchou, Deutsch, Gadelle | 146,8 |
| 2 | Jeitz, Ca. Charpentier, Crucifix, Thompson | 122,5 |
| 3 | C. Emerique, Renno, P. Robert, Stéphan | 120,9 |
| 4 | Jakimov, M.-C. & P. Seurin, M. Perot | 117,9 |
| 5 | Houdot, M.-M. & F. Jeandel, M.-C. Parant | 114,2 |
| 6 | Kisner, Cl. Charpentier, De Monclin, Gerl | 112,3 |
| 7 | C.-L. Rougeot, Dupont, C. Pierson, Rougeot | 108,1 |
| 8 | Cawley, O'Hannrachain, Thompson, Van Zijl | 107,4 |
| 9 | Grasser, Damster, Mullerhauser, Wiese | 105,5 |
| 10 | Lezerovic, Louette, Piquard, Querniard | 103,1 |
| 11 | Masini, Detona, P.-A. & P.-J. Guardiolle | 101,6 |
| 12 | Nelissen, Sandrin, J. & J. Stocanne | 100,4 |
| 13 | Jeandel, Dupleix, Kollros, Nanty | 99,8 |
| 14 | M.-F. Schaff, Grozy, Péruvien, Wetzel | 97,6 |
| 15 | Casciola, Demange, Koch, Thillens | 92,5 |
| 16 | Tailfer, C. & M. Hiblot, Supper | 88,4 |
| 17 | Ernest, Caille, M. & J. Villeveille | 88,0 |
| 18 | R. Kriebitzch, D. Kriebitzch, Jaulin, Méchain | 86,1 |
| 19 | Simon, Davidson, Delavet, Dibiffe, Muller | 84,6 |
| 20 | D'Agostino, Chary, Hombourger, Papa | 82,5 |
| 21 | Ph. Wendremaire, Becker, Favé, Nimsgern | 82,3 |
| 22 | Rupp, G. Armbruster, Scian, Thomas | 81,0 |
| 23 | Steffen, Boucholtz, Delarue, Johannes | 77,7 |
| 24 | Gross, L. & P. François, Woda | 76,5 |
| 25 | Eigner, Pignon, Rousseau, Wagner | 72,2 |
| 26 | R. Miniconi, Alexandre, A. Giry, J.-P. Miniconi | 62,1 |

C numéro 24 CONCOURS

D' E N C H É R E S

1 T/N (match par 4)

♠ 8 6	N	E	S	O
♥ A D 5 3	-	1♠	2♥	?
♦ A D V 10 9 6 4				
♣ -				

2 EO/N (match par 4)

♠ 9 6 5	N	E	S	O
♥ A R D 8	1♣	1♦	1♥	?
♦ 2				
♣ A D V 10 9				

3 T/N (match par 4)

♠ V 10 4 3 2	N	E	S	O
♥ D	-	1♥	2♣	-
♦ V 9 8 5 3 2	-	×	-	?
♣ 5				

4 T/N (match par 4)

♠ A V 7 6 5 3	N	E	S	O
♥ R 9	1♣	1♥	1♠	-
♦ 7 6 4	2♣	2♦	-	2♥
♣ V 4	3♣	-	-	?

5 P/N (match par 4)

♠ A R 10 9 7 6	N	E	S	O
♥ A 7	3♥	4♠	-	5♠
♦ 6	-	?		
♣ R D 8 3				

Tournois de régularité

mardi..... 14h30
inscription 25 F.

mercredi..... 20h30
inscription 35 F.

vendredi..... 20h30
inscription 30 F.

juniors..... -50%

résultats :
<http://bridge-club.com/bcnj/>

Coupe Trimestrielle de Régularité

prix en bons d'achat FNAC de 200 F.

Tournoi du mardi

1^{re} paire scratch
1^{re} paire 2^e série
1^{re} paire 3^e et 4^e série

Tournoi du vendredi

1^{re} paire 2^e série
1^{re} paire 3^e série
1^{re} paire 4^e série

JOUER AU BCNJ

LA FICHE D'ARBITRAGE 2



par Catherine CHANSEL

avec l'aimable concours
de Philippe Lormant

LES
CARTES
PÉNALISÉES

Loi 50

Avant d'aborder les lois traitant la renonce ou l'entame hors tour, il convient d'établir ce qu'est une carte pénalisée, telle que la définit la Loi 50.

DÉFINITION

Une carte est **pénalisée** si :

- ☛ Elle appartient à un joueur de la défense.
Le déclarant ou le mort n'ont jamais de carte pénalisée.
- ☛ Elle a été exposée prématurément, mais n'a pas été attaquée.
Si elle a été attaquée, c'est la Loi 57 qui s'applique.

Il existe deux sortes de carte pénalisée. Une carte est **pénalisée secondaire** si les trois conditions suivantes sont remplies :

- ☛ Elle n'a pas été jouée intentionnellement, autrement dit a été exposée par inadvertance.
L'inadvertance est toujours appréciée de façon restrictive et correspond à une erreur matérielle, deux cartons d'enchères collés, par exemple. Les fautes d'inattention, d'étourderie, etc. ne relèvent pas de l'inadvertance, mais du changement d'intention.
- ☛ Elle est inférieure au 10.
- ☛ Elle est unique : le joueur fautif n'a pas d'autre carte pénalisée.

La carte est **pénalisée principale** dans tous les autres cas, c'est-à-dire :

- ☛ si elle a été jouée intentionnellement,
- ☛ ou si elle est supérieure ou égale au 10.

Si un joueur a deux cartes pénalisées ou plus, toutes ces cartes deviennent des cartes pénalisées principales (Loi 51, en annexe).

PROCÉDURE

Une carte pénalisée doit rester face visible sur la table, juste devant le joueur à qui elle appartient, jusqu'à ce qu'elle soit jouée ou qu'une pénalité de remplacement ait été choisie.

La carte est pénalisée secondaire :

- **Le joueur fautif** n'a pas le droit de jouer (pour fournir, défausser ou attaquer) une carte inférieure au 10 de la couleur de la carte pénalisée, tant qu'il n'a pas joué cette dernière.
- **Le partenaire du joueur fautif** n'a aucune pénalité, mais l'information obtenue du fait d'avoir vu la carte pénalisée est illicite. Il lui est donc interdit d'en tenir compte (Loi 16A).

La carte est pénalisée principale :

- **Le joueur fautif** est obligé de jouer la carte pénalisée pour :
 - fournir, si la couleur de la carte est jouée,
 - défausser,
 - attaquer la levée suivante, s'il a la main.*L'obligation de fournir à la couleur, ou de se soumettre à une pénalité d'attaque ou de jeu, prime sur l'obligation de jouer une carte pénalisée principale. Cependant, la carte pénalisée doit rester face visible sur la table et doit être jouée à la première occasion légale.*
L'obligation pour le joueur fautif de jouer la carte est, pour le partenaire, une information autorisée. Toute autre information tirée du fait d'avoir vu la carte pénalisée est non autorisée (Loi 16).
- **Le partenaire du joueur fautif**, s'il a la main, doit attendre que le déclarant fasse son choix, parmi trois possibilités, avant d'attaquer la nouvelle levée :
 - Le déclarant peut obliger (Loi 59, en annexe) le partenaire à attaquer la couleur de la carte pénalisée. La carte n'est plus pénalisée et le joueur fautif la remet dans son jeu.
 - Le déclarant peut interdire (Loi 59, en annexe) au partenaire de jouer la couleur de la carte pénalisée. Cette interdiction perdure tant que le partenaire conserve la main,

mais la carte n'est plus pénalisée: le joueur fautif la remet dans son jeu.

- Le déclarant peut laisser le choix de l'attaque libre. Le partenaire peut alors attaquer n'importe quelle carte de n'importe quelle couleur. Cependant, la carte du joueur fautif reste pénalisée et ne réintègre pas son jeu.

UN EXEMPLE

♠ 9 8 5 4	N	♠ 6 2
♥ R 10 9	O	♥ V 8 6
♦ D V 10 3	E	♦ R 9 7 5
♣ V 4	S	♣ D 10 9 6
	♠ A V 10 3	
	♥ D 7 5 3	
	♦ A 4	
	♣ A R 2	

Sud joue 3SA sur l'entame de la Dame de Carreau. Après avoir pris le deuxième tour de Carreau, il joue le 3 de Pique et Ouest fait tomber le Roi de Cœur en fournissant le 8 de Pique.

Appelé, l'arbitre informe les joueurs de leurs droits et obligations. Le Roi de Cœur devient une carte pénalisée principale, bien qu'ayant été exposée par inadvertance (c'est une erreur matérielle: le Roi était collé au 8 de Pique), car il s'agit d'un honneur. La carte reste donc face visible sur la table.

Sud, bien informé, trouve immédiatement le moyen de réaliser son contrat: il joue l'As de Cœur du mort, sur lequel l'infortuné Ouest est dans l'obligation de fournir le Roi, affranchissant ainsi la Dame de Sud, et la neuvième levée!

LOI 59



Impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé

Si un joueur est dans l'impossibilité d'attaquer ou de jouer comme exigé pour se conformer à une pénalité:

- parce qu'il ne détient aucune carte dans la couleur exigée, ou
- parce qu'il a seulement des cartes dans la couleur qu'il lui est interdit d'attaquer, ou
- parce qu'il est obligé de fournir à la couleur, alors, il peut jouer n'importe quelle carte légale.

Cette fiche ne traite que le cas où une seule carte est pénalisée. La Loi 50 ne s'applique pas lorsqu'un joueur a deux cartes pénalisées, ou plus. Voici, en complément d'information, la Loi 51, qui régit ce dernier cas.



LOI 51

Deux cartes pénalisées ou plus

A. Au tour du joueur fautif de jouer

Si un joueur de la défense a deux cartes pénalisées ou plus qui peuvent être légalement jouées, le déclarant désigne celle qui doit être jouée à ce tour.

B. Au tour du partenaire du joueur fautif d'attaquer

1. Cartes pénalisées dans la même couleur

Quand un joueur de la défense a deux cartes pénalisées, ou plus, dans une même couleur:

a) Le déclarant exige l'attaque de cette couleur: si le déclarant exige que le partenaire du joueur fautif attaque cette couleur, les cartes de cette couleur ne sont plus pénalisées. Le joueur fautif les reprend et joue n'importe quelle carte légale à cette levée.

b) Le déclarant interdit l'attaque de cette couleur: si le déclarant interdit l'attaque de cette couleur, les cartes de cette couleur ne sont plus pénalisées. Le joueur fautif les reprend et joue n'importe quelle carte légale à cette levée.

2. Cartes pénalisées dans plus d'une couleur

Quand un joueur de la défense a des cartes pénalisées dans plusieurs couleurs:

a) Le déclarant exige l'attaque d'une couleur spécifiée: le déclarant peut exiger¹ que le partenaire du joueur fautif attaque une des couleurs pénalisées (mais B.1.a ci-dessus s'applique).

b) Le déclarant interdit l'attaque de couleurs spécifiées: le déclarant peut interdire¹ au partenaire du joueur fautif d'attaquer une ou plusieurs de ces couleurs. Le joueur fautif reprend alors toutes les cartes pénalisées dans chaque couleur interdite et joue n'importe quelle carte légale à cette levée.

1. Si le joueur est dans l'impossibilité d'attaquer comme exigé, la Loi 59 s'applique.