

# BRIDGE CLUB DE ST CYR-JAUNAY CLAN

## SAISON - 2015/2016 - 3ème Année

### PRESENTATION

Une bonne gestion des communications constitue un axe majeur du jeu de la carte : savoir passer correctement d'une main à l'autre par l'intermédiaire des reprises de main.


Une REGLE IMPORTANTE à RETENIR.

**GARDER LES REPRISES DE MAIN DU COTE DE LA LONGUEUR A AFFRANCHIR**

### LES COMMUNICATIONS

Exemple de communication à conserver

#### Exemple

	N	O	S	E
<p>♠ A 2</p> <p>♥ A R 5 4</p> <p>♦ A R 7 5 3</p> <p>♣ V 7</p>				
				
	Contrat : 3 SA			
<p>♠ R V 5</p> <p>♥ 8 7 2</p> <p>♦ 9 2</p> <p>♣ R D 10 9 3</p>				
	Entame : 6 ♠			

Il est tentant de fournir un petit ♠ du mort pour prendre 3 levées sans se soucier du placement de la DAME de ♠, que la DAME soit en OUEST ou en EST, il y a 3 levées sûres. Mais c'est incontestablement le moyen de chuter.

**VOUS DEVEZ VOUS RENDRE COMPTE QU'IL Y A UN GROS PROBLEME DE COMMUNICATION.**

En effet si vous faites vos 3 levées à ♠, vos 2 levées à ♥, puis vos 2 levées à ♦, et qu'ensuite vous décidez d'affranchir vos ♣ en jouant votre valet de ♣, **l'adversaire prendra la main avec l'AS de ♣, et défilera toutes les couleurs** que vous venez de lui affranchir DAME et VALET de ♥, DAME et VALET de ♦,

**VOUS CHUTEZ LAMENTABLEMENT.**

#### **En conséquence:**

Vous devez à la vue de votre jeu, réaliser que le contrat ne gagnera que seulement si vous affranchissez les ♣

(Vous totaliserez alors 4 ♣, et 6 levées dans les autres couleurs)

Par contre vous ne pouvez pas contraindre le détenteur de l'AS de ♣, à le fournir au 1<sup>er</sup> tour, vous avez donc besoin de conserver la reprise du ROI de ♠, dans votre jeu pour encaisser ultérieurement vos ♣ maitres.

**C'est VOTRE SEULE REPRISE DE MAIN, VOTRE SEULE COMMUNICATION DU COTE DE LA LONGUEUR AFFRANCHIE**

Mettez donc en pratique la règle énoncée ci-dessus, et gardez précieusement cette reprise le ROI de ♠, qui est effectivement du côté de la longueur que vous allez affranchir : les ♣.

#### Plan de jeu

Prenez l'entame de l'AS de ♠.

Jouez maintenant le VALET de ♣, **si l'adversaire ne prend pas au 1<sup>er</sup> tour**, vous allez insister dans la couleur, dès **qu'il se décidera à prendre de l'AS de ♣**, quelque soit la couleur jouée.

Vous reprendrez la main, et grâce à votre communication conservée, le mort pourra défiler les ♣ affranchis, suivis des plis gagnants de votre main.

**LE CONTRAT EST GAGNE**

## PROBLEMES DE COMMUNICATION

Nous allons voir que les problèmes de communication peuvent parfois être complexes.

PRENDRE SON TEMPS  
FAIRE UN PLAN DE JEU



EST ABSOLUMENT INDISPENSABLE.

### Exemple

♠ A 6 4  
♥ x x x  
♦ x x  
♣ R V 10 9 4



♠ 9 8 7  
♥ x x x x x  
♦ x x x x  
♣ D

N O S E

Une REGLE IMPORTANTE à RETENIR.

**GARDER LES REPRISES DE MAIN DU COTE DE LA LONGUEUR A AFFRANCHIR**

Dans cette main vous devez voir :

- 1 - La longueur à affranchir qui est ♣,
- 2 - La seule reprise de main l'AS de ♠

Si vous jouez

Le 4 de ♣, vers la DAME, l'adversaire va laisser passer.

Vous reprenez la main en NORD : 7 de ♠ vers l'AS de ♠

Puis vous jouez le ROI de ♣, l'adversaire prend de l'AS.

**C'est FINI !!! Vous n'avez plus aucune reprise pour faire les ♣ affranchis.**

### PLAN DE JEU

**Préservez** votre reprise en NORD et jouez D de ♣, prise du ROI, puis le VALET de ♣. Si l'adversaire ne prend pas, vous allez insister dans la couleur dès qu'il se décidera à prendre de l'AS de ♣.

Vous reviendrez en NORD grâce à votre reprise AS de ♠, conservé et vous défilerez les ♣ affranchis.

## Applications

### **DONNE 1**

	Sud	Ouest	Nord	Est
	2SA	—	3SA	
♠ 8 7				
♥ 6 5 3				
♦ 7 5 3				
♣ A V 10 4 2				
♠ R D V 10 6				
♥ 10 2				
♦ R 8 2				
♣ 9 8 7				
♠ A 5 2				
♥ A R D 4				
♦ D V 10 9				
♣ R D				
♠ 9 4 3				
♥ V 9 8 7				
♦ A 6 4				
♣ 6 5 3				

### LES COMMUNICATIONS

Entame : R ♠

**Contrat : 3 SA - Déclarant SUD -- OUEST - Entame du ROI de ♠**

→ Combien de gagnantes avez-vous ?

- 1 ♠ - 3 ♥ - 0 ♦ - 5 ♣

→ Quel va être votre PLAN DE JEU ?

Vous avez vos 9 levées, mais il y a un réel danger si vous redonnez la main à l'adversaire.

Si après avoir pris l'entame avec l'AS de ♠, vous rejouez avec le ROI de ♣ puis la DAME de ♣: vous vous êtes bloqués, vous ne pouvez plus regagner le mort, pour encaisser les ♣ gagnants au mort. (Plus aucune communication)

### PLAN DE JEU

Prenez l'entame avec l'AS de ♠.

Jouez ROI de ♣, puis DAME de ♣, pris de l'AS de ♣.

Jouez ensuite le reste des ♣, en espérant un bon partage.

### **LE CONTRAT EST GAGNE**

Si vous êtes confrontés à un mauvais partage (5/1) il vous reste l'espoir d'un bon partage à ♥.

**DONNE 2**

	Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	—	3SA	
♠ R 5 2				
♥ 7 5 3				
♦ 10 8 5				
♣ A R 4 2				
♠ V 10 9 2				
♥ D 8				
♦ A D 4				
♣ V 9 7 6				
♠ 8 7 6				
♥ V 10 9 6 4				
♦ R 9				
♣ 10 5 3				
♠ A D 3				
♥ A R 2				
♦ V 7 6 3 2				
♣ D 8				

**LES COMMUNICATIONS**Entame : **V ♠****Contrat : 3 SA** - Déclarant SUD -- OUEST - **Entame** du VALET de ♠

→ Combien de gagnantes avez-vous ?

• 3 ♠ - 2 ♥ - 0 ♦ - 3 ♣

→ Quel va être votre PLAN DE JEU ?

Vous avez 8 levées, seuls les ♦ (longueur à ♦) pourront fournir la 9<sup>ème</sup> levée.**PLAN DE JEU**

Prenez l'entame avec l'AS de ♠.

Jouez petit ♦, Est prend du ROI de ♦ et rejoue ♠

Insistez à ♦, OUEST remporte la levée avec sa DAME de ♦ et relance ♠

Vous reprenez la main à ♠ et rejouez un dernier tour de ♦, libérant ainsi la couleur OUEST en main en profite pour encaisser son dernier ♠ maître mais il ne peut que vous rendre la main ensuite et vous tablerez.**LE CONTRAT EST GAGNE****Notez bien que si vous encaissez vos levées gagnantes : vous chuterez !!**

