



**Cartes sur  
table N° 31  
du 16/09/2011**



**ARBITRE !!!!**

## Le rôle de l'arbitre

Ce qu'il faut savoir, c'est que l'arbitre n'est pas là pour sanctionner les joueurs. Il peut avoir un rôle punitif (comme le contre) mais ce n'est pas son rôle premier.

\*\*\*

Il est là pour veiller à la bonne marche d'un tournoi que ce soit au club ou au comité.

Il est là pour faire respecter le code et le règlement. L'arbitre est impartial, il est là pour rétablir l'équité.

Si une irrégularité est constatée à la table, il faut appeler l'arbitre. C'est le meilleur moyen de ne léser personne. Il y a presque toujours dans le club, un arbitre. Et si ce n'est pas le cas, le directeur du tournoi fait office d'arbitre.

\*\*\*

Il faut éviter de vous auto-arbitrer sous peine d'erreur ou d'une connaissance incomplète du code. Dites-vous que si vous vous trompez dans votre arbitrage, vous risquez de pénaliser vous ou vos adversaires du moment ou le tournoi tout entier.

Et ce ne serait pas juste pour les autres paires qui n'y sont pour rien...

\*\*\*

Nous sommes là pour ça !!!

Alors appelez-nous pour que, chacune et chacun d'entre nous, passions un bon tournoi, agréable et dans le respect du règlement.

Franck & Philippe

### Solution :

1er réflexe : long des 2 côtés à l'atout, élimination-remise en main

2me réflexe : maniement de sécurité des ♣ contre une répartition 4/1

R♦, pris de l'As et ♠ pour le R (tout le monde fournit), R♠ et ♠ pour la dame puis le valet (les ♠ étaient 3/1)

R♣, D♣ (ouest défause), ♣ pour l'impasse au V♣ et ♣

7 ♦ coupé et l'on présente le 9 de ♥ et il suffit de couvrir la carte d'Est si il monte

Ouest en main doit jouer dans la fourchette de Sud ou dans coupe et défause

Marc

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
I													
II			■			■			■			■	
III	■			■					■	■			
IV			■										
V								■		■			
VI				■		■							■
VII	■									■			
VIII			■		■		■	■	■		■		
IX		■		■								■	
X	■					■					■		
XI			■									■	
XII	■	■							■				
XIII	■												

### **Horizontalement**

I. Ne le cherchez pas dans le dico, BCM l'a inventé. II. Lui. Après-midi. Au du chimiste. Fin de verbe. III. Affaire de scout. Superlatif de mauvais. Votre club préféré. IV. Note du diapason. Sans lui, vous ne ferez rien. V. Assurance postale. Fameux orateur. Élément d'adresse. VI. On le pousse. L'arbitre doit l'être. VII. Vous pouvez vous en faire une en jouant au bridge. Abat. Permet de choisir sa position ou son courage. VIII. Ecole Normale. Technétium. IX. 1.2.3.4. X. Test de culture générale. Ancienne UE. Cité antique. XI. Note. Ton contrat tu ne le feras pas ! XII. Auteur des Sorcières de Salem. Lisière en nature. XIII. Elle rate trop souvent ! En rapport avec la plus ancienne religion monothéiste.

### **Verticalement**

1. Conditionnel. Il a inspiré Lamartine. Amen. 2. Un grand du bridge. Mesure l'intelligence. 3. Préfixe privatif. N° atomique 29. Infime distance. 4. Classe. Grecque. Elle fut condamnée à pâître. Lettres de principe. 5. Rue de menant nulle part. Accusateur. 6. Antique colère. Ordinateur mal rangé. Raccourci pour Noisy le Sec. 7. Partent. Séries de scènes. 8. Bord de bois. Sur la Bresle. A retourner avant les semailles. 9. Lacé. Accessoire pour le golfeur. 10. Apparue. Eruption partielle. Nait dans l'Altaï. 11. Y en a-t-il un dans la salle ? Pique ou trèfle. 12. Inventent. L'Irlande pour l'OTAN. 13. L'Iroise en est une. Vous les avez en main.

## *A vos agendas !*

- *Vendredi 11 novembre Tournoi Hurepette à Chevreuse*
- *Mardi 15 novembre nous fêtons les 4x20*
- *Vendredi 9 décembre Tournoi de La Saint Nicolas*