



**Cartes sur  
table N° 37  
du 30/04/2013**



**Arbitrage : La renonce**

L'un des problèmes qui suscite le plus souvent l'appel de l'arbitre est la renonce.

Pour ceux qui ne connaissent pas bien, voire pas du tout, la loi, la voici:

Une renonce est "consommée" lorsque l'un des joueurs du camp fautif a joué pour la levée suivante.

- Si vous vous apercevez que vous avez commis une renonce avant qu'elle ne soit consommée, il faut le dire. Vous pouvez alors changer de carte en jouant une carte de la bonne couleur.

Si vous êtes le déclarant, vous remettez la carte dans votre jeu sans autre conséquence.

Si vous êtes en flanc, la carte de la renonce reste sur la table et devra être jouée à la première occasion possible. C'est une carte pénalisée.

- Si vous vous apercevez que vous ou l'un de vos adversaires a commis une renonce après consommation, vous pouvez le signaler mais vous devez continuer à jouer.

Il y a 3 arbitrages possibles :

- 0 levée transférée : le camp fautif n'a pas fait la levée de la renonce et n'a pas fait de levée ultérieure.
- 1 levée transférée : le camp fautif n'a pas fait la levée de la renonce mais a fait une ou plusieurs levées ultérieures.
- 2 levées transférées : le joueur fautif a fait la levée de la renonce (en coupant) et le camp fautif a fait une ou plusieurs levées ultérieures.

Donc afin d'éviter tout problème, appelez-nous!!!

Franck & Philippe

**Solution :**

♠ D 10 4  
♥ V 6 4  
♦ A 8 7 5 2  
♣ A V

♠ 8 2      ♠ 6  
♥ D 9 7 5      ♥ 8 3 2  
♦ R 10 6 4      ♦ D V 9  
♣ 10 9 8      ♣ R D 6 5 4 2

♠ A R V 9 7 5 3  
♥ A R 10  
♦ 3  
♣ 7 3

A première vue, cela dépend de l'impasse ♥, mais on peut augmenter ses chances de réussite en essayant d'affranchir le 5<sup>ème</sup> ♦.

As ♣, As ♦, ♦ coupé du 9.  
5♠ pour le 10, ♦ coupé du Roi.

Valet ♠ pour la Dame, ♦ coupé de l'As.

3 ♠ gardé pour communiquer avec le 4♠.

Sur le 5<sup>ème</sup> ♦, défausse du ♣ et impasse ♥ pour le fun

Marc

...

Petit Vocabulaire de Bridge (suite)

**MANŒUVRE DE GUILLEMARD**

Manœuvre consistant à espérer chez l'adversaire la longueur à l'atout dans la même main que dans la couleur secondaire. Le déclarant tire alors le nombre d'atout nécessaire avant de couper la perdante dans sa seconde couleur.

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

**COUP EN PASSANT**

Manœuvre permettant de réaliser un (ou plusieurs) atout non maître en coupant derrière un atout maître.

ex : atout ♠

		♠
		♥ 3 2
		♦
♠		♠ A
♥ A R		♥
♦		♦ A
		♠ 2
		♥
		♦ 2

La main est au mort : Sud joue Cœur du mort et réalise encore son 2 d'atout.

*Pensez à constituer vos équipes  
pour le Hurepoix par 8 !*