

# Mais que se passe-t-il?



## Objectif de ce stage:

Aider les participants à expliciter tous les indices obtenus dans l'ordre chronologique d'une donne, c'est-à-dire :

- ♣ Pendant les enchères,
- ♣ Suite à l'entame,
- ♣ Lors du jeu de la carte.

# LE STAFF



**Jean-François**  
**à la technique**



**Alain Reydet**  
**à la pédagogie**



**Anton Reydet**  
**à l'animation**

**Alain** après avoir au préalable scruter le comportement de nombreux joueurs lors de nombreuses donnes, que ce soit comme participant ou kibbitz, a proposé au conseil d'administration une intervention d'une journée au club permettant d'aborder le bridge sous un angle différent des rituels enseignements proposés par la fédération dans son cursus, c'est-à-dire l'apprentissage des nombreux codes (enchères, jeu de la carte, jeu de flanc).

Les dirigeants ont tout de suite donné leur accord de principe et assez rapidement entériné les différentes modalités de l'organisation du stage (date, heures et communication aux adhérents).

**Jean-François** a été sollicité pour la partie technique (matériel, réalisation des diapos (ou slides..)).

**Anton** a participé dans le cadre de ses études à l'organisation préalable et à l'animation durant toute la journée.

# LES GENS



Une quarantaine de stagiaires membres du club ont relevé le défi d'être confrontés à l'ensemble des quizz proposés.

Dès 9H, accompagnés d'une tasse de café et de viennoiseries offertes par le club, ils ont d'abord effectué un travail individuel en tentant de répondre aux 6 problèmes proposés, ce qui mettait déjà leurs neurones en ébullition.

La suite de la journée fut une succession de passages au tableau blanc et d'exercices effectués en équipes de 3 ou 4 préalablement constituées par le staff.

Ces différents allers et retours entre tables de réflexion et tableau blanc laissaient perplexes un bon nombre d'entre nous quant aux réponses effectuées et celles attendues.

## Étonnant n'est-il pas : aucune carte à jouer n'a été manipulée pendant les six heures du stage de bridge !!!

Il faut bien se rendre à l'évidence : chacune et chacun à son niveau s'est rendu compte au fur et à mesure du déroulement des différents ateliers de l'approche nécessaire qu'il fallait avoir par rapport aux données de bridge en général.

On peut tous regretter de ne pas avoir eu il y a quelques années la chance de découvrir ou redécouvrir ses principes que nous qualifierons de fondamentaux.



Tous essaieront dans un futur proche d'appliquer les préconisations lors de leurs prochaines joutes (tournois ou compétitions).

Tous n'y réussiront pas au regard du temps disponible pour chaque donne, de l'investissement qu'ils voudront bien y consacrer et bien sûr de leurs niveaux de bridge respectifs et très hétérogènes.

Des discussions animées ont eu lieu lors des différents quizz suivies de très près par le staff.



La pause déjeunatoire qu'ont partagée une partie des stagiaires dans l'espace bar du club a permis aux acteurs de régénérer leurs batteries pour aborder la deuxième partie du cours.

# Les vainqueurs du quizz collectif



**Serge Salez, Barbara Messenger et Marie-Françoise Rey.**

**Lise Moreau a remporté pour sa part le quizz du petit-déjeuner.**

Leur réussite fut suivie d'une remise de lots (livres et bulles).

À la fin du stage, participants et staff se félicitaient mutuellement du bon déroulé de la journée dans tous ses aspects : animation, qualité des documents visuels et écrits, convivialité, rigueur parsemée d'humour de l'animateur pour la partie pédagogique, bonne organisation et aide des adhérents très appréciée pour la mise en place de la veille et le rangement du soir.

Un léger bémol : les temps de réflexion des participants longs mais justifiés n'ont pas permis de boucler l'ensemble du programme proposé, mais les neurones commençaient à s'étioler en fin de journée.

# Les 10 commandements

Chaque fois qu'un adversaire fait une action, il donne des indices codés. Il faut les décoder pour les expliciter.

Les enchères faites par l'adversaire indiquent leur zone de points. L'ouvreur de 1min qui n'a que trois cartes dans sa couleur est forcément régulier.

Les non-enchères de l'adversaire limitent sa zone de points.

La séquence 1min-1SA donne le nombre de cartes à ♥ et à ♠ de l'ouvreur de 1min.

L'entame d'un honneur promet celui en dessous.  
La non-entame d'un honneur dénie cet honneur et celui du dessous.

L'entame dans une couleur d'une petite carte dénie deux honneurs qui se suivent.

Un adversaire qui entame à SA dans une couleur de 4 cartes n'a pas de couleur de 5 cartes ou plus.

Forcer les points d'un adversaire qui a passé d'entrée pour en savoir plus.

Compter les distributions de 3 couleurs pour connaître celle de la 4<sup>e</sup>.

Mettre la pression sur l'adversaire aveugle (qui ne voit pas votre jeu) en le forçant à couvrir.