

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

29 MARS 2014 • 1^{ÈRE} SÉANCE



ESPÉRANCE PAR PAIRES BELAMBRA



DOTATION

- 1^{ère} paire : 2 séjours d'une semaine pour 2 personnes en demi-pension
- 2^{ème} paire : 2 séjours d'une semaine pour 2 personnes en location
- 3^{ème} paire : 2 séjours week-end pour 2 personnes en demi-pension
- 4^{ème} paire : 2 séjours week-end pour 2 personnes en location

CHERS AMIS,

LA FINALE DE L'ESPÉRANCE PAR PAIRES VIENT DE SE TERMINER ET JE VOUS FÉLICITE POUR VOTRE PARTICIPATION. POUR NOMBRE D'ENTRE VOUS, C'ÉTAIT VOTRE PREMIÈRE VÉRITABLE COMPÉTITION, J'ESPÈRE QUE VOUS Y AVEZ PRIS BEAUCOUP DE PLAISIR. CE LIVRET VOUS PERMETTRA D'ANALYSER LES DONNES AVEC VOTRE PARTENAIRE, DE TROUVER LES SOLUTIONS AUX PROBLÈMES RENCONTRÉS, D'APPRÉCIER LA QUALITÉ DE VOTRE JEU. LA COMPÉTITION EST LA PRINCIPALE SOURCE DE PROGRÈS ET JE VOUS SOUHAITE UN BEL AVENIR DANS NOTRE PASSION COMMUNE.

PATRICK GRENTHE

Président de la FFB



DONNE 2

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

♠ AD 10																		
♥ A 6 2																		
♦ D 10 9 3																		
♣ 10 6 3																		
♠ R 8 7 6 3	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>N</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>O</th> <td></td> <th>E</th> </tr> <tr> <th></th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>S</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th></th> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		N		O		E				S						♠ V 9 5 2	
		N																
O			E															
S																		
♥ D 5		♥ V 10 9 8 3																
♦ R 7 5 2		♦ A 8 6																
♣ A 2		♣ V																
♠ 4																		
♥ R 7 4																		
♦ V 4																		
♣ RD 9 8 7 5 4																		

Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA
3♣	Passe		Passe
Passe	Passe		

Entame : Valet de Cœur

Les enchères :

En face d'une ouverture de 3♣ vulnérable, Nord voit se dessiner neuf levées avec ses deux As et son soutien de trois cartes à Trèfle. Son enchère de 3SA a également le mérite de barrer ses adversaires qui pourraient bien avoir une manche majeure à déclarer. Ouest a eu raison de ne pas intervenir à 3♠, sa couleur est trop faible (deux de chute à 4♠).

Le jeu de la carte :

Le Roi de Cœur du mort est une bonne surprise, qui permet de réaliser ce contrat sans problème. Le déclarant prend la Dame de Cœur fournie par Ouest de l'As et joue Trèfle. Ouest peut résister une fois, mais ne peut couper les communications entre les deux mains. En fin de coup, il faudra être courageux, ou être aidé par les défausses, pour tenter l'impasse à Pique pour 10 levées.

Ce qu'il faut retenir :

Vulnérable, l'ouverture de 3♣, en premier ou second, est un barrage "constructif". La couleur doit soit être commandée par l'As, soit être secondée par un honneur extérieur.

DONNE 4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

	♠ 8 7					
	♥ AR 7					
	♦ D V 10 9 8 3					
	♣ 9 8					
♠ AR 9 4 ♥ D V 8 6 5 ♦ A 2 ♣ A 4	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ D 10 6 3 ♥ 9 ♦ 7 6 5 4 ♣ R 7 6 5	
N						
O E						
S						
	♠ V 5 2					
	♥ 10 4 3 2					
	♦ R					
	♣ D V 10 3 2					

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	2♦	Passé
Passé	2♠	Passé	3♠
Passé	4♠	Passé	Passé
Passé			

Entame : Dame de Carreau

Les enchères :

L'intervention de Nord est évidente avec seulement dix points mais six beaux Carreaux. Le réveil à 2♠ reste un bicolore cher. Il manque, peut-être, un cinquième Pique à Est pour soutenir directement à 4♠. Ouest peut également réveiller par contre.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend de l'As de Carreau et joue la Dame de Cœur, pour ouvrir sa coupe. Nord constate que le flanc atout avec AR de Cœur 3^{ème} n'est pas très utile, et joue Valet et 10 de Carreau. Ouest coupe, Cœur coupe, Trèfle pour l'As, Cœur coupe, la couleur est affranchie. Il n'y a pas d'accident, et le déclarant réalise le reste des levées, soit en double coupe, soit s'il joue atout et encaisse ses Cœurs maîtres.

Ce qu'il faut retenir :

L'affranchissement de la couleur secondaire avant de jouer atout est le premier plan de jeu auquel le déclarant doit penser, sans négliger les problèmes de communications et les risques de coupe et surcoupe.

DONNE 8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	Passé	1♠
Passé	2♣*	Passé	3♥
Passé	4♥	Passé	5♥
Passé	6♥	Passé	Passé
Passé			

2♣* : Drury

Entame : Roi de Trèfle

Les enchères :

2♣ après passe est un Drury, soutien de trois cartes à Pique, 11/12DH. Le saut à 3♥ décrit un bicolore de chelem, 4♥ affirme quatre cartes à Cœur, 5♥ est une demande de qualité d'atout, seul problème de l'ouvreur qui a les quatre As.

Le jeu de la carte :

Pour doubler ses chances de gagner ce chelem qui ne sera pas demandé par tous les participants ; le déclarant doit commencer par l'expasse au Roi de Carreau, en défaussant un Trèfle si le Roi n'apparaît pas en Nord, puis, l'impasse au Roi de Pique. Donc, As de Trèfle, As de Carreau, Cœur pour le Roi, et Dame de Carreau.

Ici, avec les deux Rois placés, toutes les lignes de jeu conduisent à 13 levées.

Ce qu'il faut retenir:

Sur un Drury, l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de trois, 3♣, 3♦, 3♥ est naturelle et affirme des ambitions de chelem, en particulier dans cette seconde couleur. Sinon, sans l'ouverture ou avec une ouverture banale, l'ouvreur doit dire 2♦.

DONNE 12

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord - Sud

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passé	3SA*
Passé	4♥	Passé	Passé
Passé			

Entame : Dame de Carreau

Les enchères :

3SA en réponse à une ouverture majeure décrit un fit de quatre cartes (voire cinq) dans une main régulière de 13-15 points HLD.

Le jeu de la carte :

L'entame de la Dame de Carreau est très naturelle. Elle ne donne pas de levée, le déclarant va défausser un Carreau du mort sur le 4^{ème} Pique de sa main, puis couper son Carreau perdant, pour 11 levées.

L'entame peu recommandée du Roi de Pique réduit le déclarant à 10 levées, mais c'est un très mauvais pari statistique.

Ce qu'il faut retenir :

Les enchères de 2SA et 3SA sur une ouverture majeure sont des enchères conventionnelles de soutien qu'il faut connaître et utiliser. Elles sont faciles à mémoriser et ne révèlent rien de la main de l'ouvreur dans la zone de la manche :

- 2SA montre 11-12 points HLD, trois atouts toute distribution
- 3SA montre 13-15 points HLD, quatre atouts et un jeu régulier.

DONNE 14

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

	♠ D 10 5 3 2										
	♥ 9 2										
	♦ A D 9										
	♣ 9 4 2										
♠ AV 8 6	<table border="1"> <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		♠ 9 4
		N									
O			E								
		S									
♥ RD 8 7	♥ 10 3										
♦ 5 3	♦ RV 10 8 4										
♣ A 10 8	♣ RD 5 3										
	♠ R 7										
	♥ AV 6 5 4										
	♦ 7 6 2										
	♣ V 7 6										

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passé
Passé	1♣	Passé	2♦*
Passé	2SA	Passé	Passé
Passé			

Entame : 3 de Pique

Les enchères :

2♦ après passe montre cinq cartes à Carreau et quatre cartes à Trèfle dans une main d'une valeur de 9 à 11H. En une enchère Est a vendu « sa marchandise ». Avec ses doubles tenues majeures, Ouest essaye de jouer 3SA en disant 2SA, Est minimum refuse la proposition.

Le jeu de la carte :

Ouest doit prendre le Roi de Pique de l'As pour assurer deux levées dans la couleur. Et joue sur l'affranchissement des Carreaux, en communiquant à Trèfle, opération réussie avec succès quand Nord a As/Dame de Carreau 3^{ème}.

Pour réduire le déclarant à 9 levées, en main avec l'As de Carreau, Nord doit rejouer Cœur pour l'As de Sud, et celui-ci rejouer Pique vers la fourchette Dame/10.

Ce qu'il faut retenir :

Après avoir passé, aussi bien en face d'une ouverture mineure que d'une ouverture majeure, toutes les enchères à saut en réponse sont « des enchères de rencontre » qui montrent cinq cartes dans la couleur annoncée et quatre cartes dans la couleur d'ouverture et 11-12 points HLD.

Exemples :
 ou Passe Passe 1♣ Passe 2♥
 ou Passe Passe 1♥ Passe 3♣

DONNE 16

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est - Ouest

<p>♠ A 3 ♥ 10 6 ♦ A 9 5 3 ♣ A 10 8 7 3</p>	<table style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <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		<p>♠ R 10 6 2 ♥ R 8 4 ♦ D V 8 2 ♣ R V</p> <p>♠ D V 5 ♥ D V 5 3 2 ♦ 7 6 ♣ 9 4 2</p>
	N										
O		E									
	S										
	<p>♠ 9 8 7 4 ♥ A 9 7 ♦ R 10 4 ♣ D 6 5</p>										

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	1♥
2♠	Passe	Passe	Passe

Entame : 10 de Cœur

Les enchères :

Malgré la mauvaise qualité des Piques, Sud doit dire 2♠ avec ses 9 points H en réponse au Contre d'appel. L'enchère libre de 1♥ en Est est facultative.

Le jeu de la carte :

L'entame du 10 de Cœur place la Dame et le Valet en Ouest. Pour justifier son ouverture Ouest possède les trois As manquants. Sud prend l'entame en main, et joue Pique vers le Roi et Pique. Ouest insiste à Cœur

Le déclarant va essayer d'affranchir sa Dame de Trèfle pour défausser un Cœur du mort, sans succès. Ouest prend le Roi de Trèfle de l'As et joue Carreau, l'As ou sous l'As pour couper les communications. Est pourra toujours couper le troisième tour de Carreau pour encaisser son Cœur affranchi. 2♠ juste fait.

Ce qu'il faut retenir :

La lecture de la carte d'entame et l'écoute des enchères adverses est la première analyse que doit faire le déclarant à la vue du mort. Il en tirera toujours des conséquences qui l'aideront à élaborer son plan de jeu.

DONNE 18

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA
Passe	2♣	Passe	2♠
Passe	6SA	Passe	Passe
Passe			

Entame : 10 de Pique

Les enchères :

En duplicate, Ouest doit explorer le chelem en mineure qui peut être meilleur qu'à Sans-Atout par l'enchère de 5SA : choisit ton chelem 6♣, 6♦ ou 6SA. En TPP, avec 18H, il est raisonnable de déclarer 6SA pour scorer la note maximale. Attention dire 4SA sur 2♠ serait quantitatif.

Le jeu de la carte :

Est va réaliser rapidement 13 levées puisque le Roi de Trèfle est bien placé 2 Piques, 3 Cœurs, 4 Carreaux et 4 Trèfles.

Ce qu'il faut retenir :

L'enchère de 4SA est toujours quantitative quand aucun fit n'est trouvé ou quand elle suit directement une enchère à Sans-Atout

Par exemple :

		1SA	4SA			
Ou	1♣	1♠		ou	1SA	2♦
	2SA	4SA			2♥	4SA

DONNE 20**Donneur :** Ouest**Vulnérabilité :** Tous

	♠ R 9 8 6 3										
	♥ A 2										
	♦ 6 5 3 2										
	♣ 8 6										
♠ 5	<table border="1"> <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		♠ D 4 2
		N									
O			E								
		S									
♥ D 9 6 4 3	♥ R 5										
♦ R 8 4	♦ A D 10										
♣ D 9 3 2	♣ V 10 7 5 4										
	♠ A V 10 7										
	♥ V 10 8 7										
	♦ V 9 7										
	♣ A R										

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	1♣
Contre	1♥	2♠	Passé
Passé	Passe		

Entame : Valet de Trèfle**Les enchères :**

Il manque un point d'honneur pour sauter à 3♣, cinq atouts 8/10H. Certainement trop fort pour se contenter de répondre 1♣, Nord assimile donc son jeu à quatre atouts et saute à 2♣. Malgré ses 14H, Sud a trop de Valets pour accepter la proposition de manche.

Le jeu de la carte :

Le seul problème est de réaliser 9 levées en trouvant la Dame de Pique. À neuf cartes, le bon maniement consiste à jouer l'As et le Roi en tête, sauf information contradictoire.

Le déclarant doit déduire de l'entame du Valet de Trèfle :

Que la Dame de Trèfle est en Ouest

Qu'Est n'a ni Roi Dame de Cœur, ni As Roi de Carreau.

En conséquence, pour justifier son ouverture, Est possède sans doute le Dame de Pique.

Ce qu'il faut retenir :

Il y a toujours des inférences à tirer de la carte d'entame :

- Le compte de la couleur d'entame
- L'emplacement des honneurs
- La non entame des autres couleurs

Et des enchères :

- Ouverture adverse
- Intervention adverse
- Passe adverse.

DONNE 22

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♦	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Passe	Passe	Passe

Entame : 10 de Trèfle

Les enchères :

Après avoir passé d'entrée, la main de Sud avec ses cinq atouts mérite de nommer directement la manche lorsque le partenaire lui donne le fit. Nord a le droit de passer sur 1♠ avec une mauvaise ouverture. Faire une enchère d'essai serait inutile et insuffisant.

Le jeu de la carte :

L'entame du 10 de Trèfle oblige le déclarant à jouer tout de suite Carreau, avant de jouer atout, pour y affranchir une levée et jeter un Trèfle perdant. Attention à bien prendre en main pour conserver la reprise du Roi de Trèfle du côté des honneurs à affranchir.

Ce qu'il faut retenir :

Dans une zone de 10/11H, un cinquième atout, ou un singleton, sont des plus-values suffisantes pour imposer la manche quand l'ouvreur a exprimé un soutien dans la majeure du répondant. Les enchères d'essai s'utilisent avec quatre atouts et 10/11H réguliers, en nommant une couleur d'au moins trois cartes après l'expression du soutien sans saut.

1♦	1♠
2♠	3♣

DONNE 24

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	Passe	2♣
Passe	2♦	Passe	2♥
Passe	Passe	Passe	

Entame : 7 de Carreau

Les enchères :

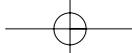
Après une réponse de 2♦ sur un Stayman, l'enchère de 2♥ promet cinq cartes dans une main encourageante. Ce traitement est supérieur à l'emploi du Texas suivi de 2SA, séquence qui ne permet pas de s'arrêter à 2♥.

Le jeu de la carte :

Nord a été inspiré d'entamer Carreau plutôt que Trèfle. Ouest doit jouer Pique dès la deuxième levée pour jeter la perdante à Carreau. Pour encaisser son Pique affranchi il doit prendre du Roi de Carreau du mort, et jouer sa Dame de Pique. Il fera l'impasse au Roi d'atout ultérieurement. Sa réussite lui offre un total de 9 levées.

Ce qu'il faut retenir :

L'emploi du 2♣ Stayman suivi d'une enchère au palier de deux, 2♥, 2♠, 2SA permet de proposer la manche, avec des mains de 8/9H.



Boutique en ligne FFB

Musclez votre esprit...

BRIDGEZ VOUS BIEN !

Équipez vous !

Profitez des nombreux produits et portez les couleurs de la campagne publicitaire.



Retrouvez les articles «**Bridgez vous bien !**» (mug, t-shirt, parapluie, clé USB (8Go), jeu, tapis) sur le site FFB/boutique en ligne.

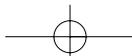


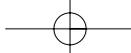
BON D'ACHAT SPECIAL « ESPÉRANCE PAR PAIRES » - 5€ sur votre commande BOUTIQUE FFB VALABLE JUSQU' AU 30 JUIN 2014 (1 seul bon par personne)

Sur présentation de ce bon, la boutique vous fera bénéficier d'une remise de 5€ pour un minimum d'achat de 30€ (hors frais de port). La liste des produits est disponible sur le site internet de la FFB www.ffbridge.fr dans la rubrique «boutique en ligne». Ce coupon est valable en France métropolitaine. **Il est utilisable UNIQUEMENT sur les commandes courrier (hors librairie, logiciels et matériel)**. L'utilisation de ce bon pour tout autre achat donnera lieu à des poursuites. Offre non cumulable.

Pour toute commande, nous vous remercions de bien vouloir compléter les informations ci-dessous sur papier libre et de le retourner accompagné du bon d'achat et du règlement : Nom - Prénom - Adresse postale - téléphone - e-mail, référence article, désignation article, quantité, coût, frais d'envoi, total de la commande (bon d'achat déduit).

Commandez-les sur www.ffbridge.fr, rubrique **Boutique en ligne**
Renseignement : **01 55 57 38 32** • boutique@ffbridge.net





Belambra clubs

Tous les bonheurs
des vacances en famille
sont chez Belambra.

OFFRE PERMANENTE
jusqu'à
-30% ⁽¹⁾
PARTENAIRE



CHEZ BELAMBRA, TOUT EST PROPOSÉ, RIEN N'EST IMPOSÉ. PROFITEZ DU "TOUT COMPRIS" !

- Les plus beaux endroits et les meilleurs emplacements
- Des lieux de vie pensés pour votre bien-être
- Des logements design et un confort remarquable
- Le spécialiste des clubs enfants
- Des activités sportives
- Du fun et du rire avec nos animations exclusives

OFFRE SPÉCIALE PARTENAIRE FFB

BÉNÉFICIEZ DE VOS AVANTAGES AU :

En indiquant votre code Partenaire : **17487S**

► N° Indigo 0 825 355 354

du lundi au samedi de 8h30 à 19h30 0,15 € TTC / MN

Dans votre Espace Partenaire sur Internet :

www.belambra.fr/collectivites

Avec votre Login : FFB
et votre Mot de passe : 17487S

(1) De 12% à 30% de réduction selon Clubs et périodes : nous consulter. Offre de réduction applicable uniquement sur l'hébergement en formule location et sur l'hébergement et la restauration en formule demi-pension. Sont exclus : le séjour bébé, les forfaits restauration et le supplément pension complète, le supplément court séjour et le supplément single en formule hôtel et toute autre prestation complémentaire. Offre non rétroactive, non cumulable avec tout autre accord, réduction spécifique ou promotion en cours. Offre valable sur un stock de logements alloué à cet effet jusqu'à épuisement de ce dernier. * Dans une sélection de Clubs et de périodes : logement, clubs enfants, activités sportives, animations. Hors consommations au bar. Belambra Clubs au capital de 28.712.160 €. LI : IM0 92 120 049. RCS Nanterre : 322 706 136. Siège social : Centralis, 63 avenue du Général Leclerc - 92340 BOURG LA REINE. Garant : BNP PARIBAS, 16 Boulevard des Italiens, 75009 Paris. Assurance : AXA France IARD, 26 rue Drouot, 75009 PARIS. Crédit Photo : Interview.

