



● **ENCHÈRES**

- ✓ règles d'ouverture avec moins de 12 points d'honneur:
 - x en première et deuxième position
 - x en troisième position
 - x en quatrième position
- ✓ L'intervention par 1 SA et développements
- ✓ L'intervention à la couleur, les réveils et développements
- ✓ Le Drury
- ✓ Le Truscott
- ✓ Le Fit Maj
- ✓ Les splinters et enchères de rencontre : conditions d'utilisation et développements
- ✓ Le Sputnik Généralisé
- ✓ Les interventions bicolores: Mickaël cue bid
- ✓ Les enchères de chelem
- ✓ Le 2 SA forcing après Texas majeur (et la misère dorée)
- ✓ Les enchères compétitives - Enchères à 4 quand et comment les pratiquer « sans trop de risque ».

● **JEU DE LA CARTE :**

✓ **En défense:**

- x Rappels et développements, à partir d'exemples concrets et simples, de la notion de flanc actif et de flanc passif
- x Entames fondamentales à Sans-atout et à la couleur mais aussi entames contre:
 - 1 SA
 - 3 SA demandés avec 24 ou 25 pts H seulement (1 SA 2 SA 3 SA)
- x Attitude du partenaire de l'entameur après entame du Roi ou de la Dame à SA, après entame du Roi à la couleur.
- x Entames contre les petits chelems selon qu'ils sont appelés de manière académique ou au poids, ou bien de manière brutale.
- x Entames contre les grands chelems

✓ **En face du mort:**

- x Les principaux plans de jeu à la couleur: par ordre de fréquence:
 - coupe de la main courte
 - affranchissement d'une couleur secondaire
 - élimination rendement de main
 - double coupe
 - coupe de la main longue (=mort inversé)
- x Le jeu à Sans Atout:
 - affranchissement de levées de longueur.
 - notion de course de vitesse
 - gestion de l'adversaire dangereux
 - gestion des communications: notion de coup(s) à blanc
- x étude de manœuvres spécifiques:
 - le laisser passer
 - la règle des 11
 - la règle des 7
 - le baiser à la Reine
 - le baiser au Roi
 - la manœuvre de Merrimac...