

inconnu	Je découvre	j'apprends	je comprends	je maîtrise
1	2	3	4	5

Mon Niveau de Connaissance

64 Sujets à voir

THEME 1 : J'APPRENDS LES REGLES

1	1.2.1	1	1	Compte des points, détermination du contrat	1	2	3	4	5
2	1.2.2	1	2	Recherche du contrat	1	2	3	4	5
3	1.2.3	1	3	Découverte du mort	1	2	3	4	5
4	1.2.4	1	4	Défense : l'avantage d'entamer	1	2	3	4	5
5	1.3.1	1	5	Défense : observer les cartes. Déclarant : défausse	1	2	3	4	5
6	1.3.2	1	6	Défense : observer les cartes. Déclarant : défausse	1	2	3	4	5
7	1.3.3	1	7	Défense : réaliser ses levées de longueur	1	2	3	4	5
8	1.3.4	1	8	Déclarer un contrat quand l'ouvreur passe	1	2	3	4	5

THEME 2 : JE CREE ET JE REALISE DES LEVEES

9	2.1.1	1	9	Communication du déclarant (une couleur)	1	2	3	4	5
10	2.1.2	1	10	Communication du déclarant (deux couleurs)	1	2	3	4	5
11	2.1.3	1	11	Communication en défense, honneur en 3ème	1	2	3	4	5
12	2.1.4	1	12	Communication en défense, visualisation	1	2	3	4	5
13	2.2.1	1	13	Affranchissement d'honneurs	1	2	3	4	5
14	2.2.2	1	14	Défense : affranchissement, chute	1	2	3	4	5
15	2.2.3	1	15	Défense : affranchissement en deux temps	1	2	3	4	5
16	2.2.4	1	16	Affranchissement en deux temps	1	2	3	4	5
17	2.3.1	1	17	Affranchissement de longueur (Axx/Rxxxx)	1	2	3	4	5
18	2.3.2	1	18	Course de vitesse	1	2	3	4	5
19	2.3.3	1	19	Affranchissement de longueur (xxx/Axxxx)	1	2	3	4	5
20	2.3.4	1	20	Palier inutile, déclarer le bon contrat	1	2	3	4	5

THEME 3 : NOUS JOUONS AVEC UN ATOUT

21	3.1.1	2	1	Chute à Sans-Atout	1	2	3	4	5
22	3.1.2	2	2	Pouvoir de l'atout : arrêter le défilement d'une couleur	1	2	3	4	5
23	3.1.3	2	3	Pouvoir de l'atout : créer des levées par la coupe	1	2	3	4	5
24	3.1.4	2	4	Attention à la surcoupe : couper maître	1	2	3	4	5
25	3.2.1	2	5	Introduction des Points de distribution	1	2	3	4	5
26	3.2.2	2	6	L'atout : détermination du contrat (procédure)	1	2	3	4	5
27	3.2.3	2	7	Faire tomber les atouts	1	2	3	4	5
28	3.2.4	2	8	Compter les atouts des adversaires	1	2	3	4	5
29	3.3.1	2	9	Coupe de la main courte	1	2	3	4	5
30	3.3.2	2	10	Entame du singleton, couper en défense	1	2	3	4	5
31	3.3.3	2	11	Coupes de la main courte	1	2	3	4	5
32	3.3.4	2	12	Ouvrir la coupe avant de jouer atout	1	2	3	4	5

THEME 4 : A LA DECOUVERTE DES ENCHERES – L'OUVERTURE DE 1SA

33	4.1.1	2	13	Déclarant : attention aux défausses	1	2	3	4	5
34	4.1.2	2	14	Déclarer le chelem, jouer les honneurs de la main courte	1	2	3	4	5
35	4.1.3	2	15	Défense : encaisser ses levées	1	2	3	4	5
36	4.1.4	2	16	Affranchissement	1	2	3	4	5
37	4.2.1	2	17	Proposition de manche, affranchissement d'honneurs	1	2	3	4	5
38	4.2.2	2	18	Proposition de petit chelem, affranchissement de longueur	1	2	3	4	5
39	4.2.3	2	19	Proposition de chelem, communications	1	2	3	4	5
40	4.2.4	2	20	Défense : jouer l'honneur du côté court	1	2	3	4	5

41	4.3.1	2	21	Ne pas jouer atout : défausse urgente	1	2	3	4	5
42	4.3.2	2	22	Ne pas jouer atout : coupe de la main courte	1	2	3	4	5
43	4.3.3	2	23	Entamer du singleton, retrouver son partenaire	1	2	3	4	5
44	4.3.4	2	24	Faire tomber les atouts bien qu'on ne possède pas d'honneurs	1	2	3	4	5

THEME 5 : NOS PREMIERES OUVERTURES MAJEURES

45	5.1.1	3	5	Différer le retrait des atouts : coupe de la main courte	1	2	3	4	5
46	5.1.2	3	6	Laisser traîner l'atout maître pour garder le contrôle	1	2	3	4	5
47	5.1.3	3	7	Laisser traîner l'atout maître, coupe de la main courte	1	2	3	4	5
48	5.1.4	3	8	Différer le retrait des atouts : défausse urgente	1	2	3	4	5
49	5.2.1	3	9	Carte à fournir en 3 ème , impasse répétée	1	2	3	4	5
50	5.2.2	3	10	Carte à fournir en troisième en 3 ème , impasse répétée	1	2	3	4	5
51	5.2.3	3	11	Impasse	1	2	3	4	5
52	5.2.4	3	12	Ouvrir d'1P dans 5 petites cartes, impasses et affranchissement	1	2	3	4	5
53	5.3.1	3	13	Entamer du singleton, retrouver son partenaire	1	2	3	4	5
54	5.3.2	3	14	Entamer atout faute de mieux	1	2	3	4	5
55	5.3.3	3	15	Déclarer le bon contrat, impasse	1	2	3	4	5
56	5.3.4	3	16	Retrait partiel des atouts, coupe de la main courte	1	2	3	4	5

THEME 6 : LES ENCHERES A 4

57	6.1.1	3	17	Déclarer la manche à Sans-Atout en intervention	1	2	3	4	5
58	6.1.2	3	18	Signalisation : carte en 3 ème , déduction du partenaire	1	2	3	4	5
59	6.1.3	3	19	Signalisation : appel pour la coupe en fournissant	1	2	3	4	5
60	6.1.4	3	20	Signalisation : appel en défaussant dans une autre couleur	1	2	3	4	5
61	6.2.1	3	21	Contrat gagnant dans les deux camps à l'atout	1	2	3	4	5
62	6.2.2	3	22	Enchères compétitives, double impasse	1	2	3	4	5
63	6.2.3	3	23	Manche à Pique en intervention, double impasse	1	2	3	4	5
64	6.2.4	3	24	Intérêt de demander un contrat qui chute	1	2	3	4	5

Livre Les espoirs du Bridge Manuel Initiateur 2e année 2012-09

inconnu	Je découvre	j'apprends	je comprends	je maîtrise
1	2	3	4	5

95 Mon Niveau de Connaissance
Sujets à voir

THEME 1 – L'OUVERTURE D'1♥ ET 1♠

Réponses avec fit

1	1 1	Faire tomber les atouts	5	1	2	3	4	5
2	1 2	Coupe de la main courte	7	1	2	3	4	5
3	1 3	Jouer atout en flanc	8	1	2	3	4	5
4	1 4	Ouvrir la coupe	8	1	2	3	4	5

THEME 2 – L'OUVERTURE D'1SA

Réponses à Sans-Atout

5	1 5	Affranchir les honneurs	9	1	2	3	4	5
6	1 6	Débloquer le côté court	11	1	2	3	4	5
7	1 7	Affranchir et débloquent	12	1	2	3	4	5
8	1 8	Débloquer la longue en flanc	12	1	2	3	4	5

THEME 3 – L'OUVERTURE DE 2SA

Réponses à Sans-Atout

9	1 9	Levées de longueur	13	1	2	3	4	5
10	2 9	Levées de longueur	13	1	2	3	4	5
11	3 9	Levées de longueur	13	1	2	3	4	5
12	4 9	Levées de longueur	13	1	2	3	4	5

THEME 4 – LES ENTAMES À SANS-ATOOUT

13	1 13	Affranchir les honneurs	17	1	2	3	4	5
14	1 14	Déblocage en flanc	18	1	2	3	4	5
15	1 15	Débloquer le côté court	19	1	2	3	4	5
16	1 16	Forcer en 3ème position	20	1	2	3	4	5

THEME 5 – L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦

Découverte d'un fit majeur (1)

17	1 17	Avantages du jeu à l'atout	21	1	2	3	4	5
18	1 18	Tête de séquence à l'entame	22	1	2	3	4	5
19	1 19	Singleton à l'entame	23	1	2	3	4	5
20	1 20	Retrait des atouts et défausse	24	1	2	3	4	5

THEME 6 – L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦

Découverte d'un fit majeur (2)

21	1 21	Levées de coupe	25	1	2	3	4	5
22	1 22	Entame prudente	27	1	2	3	4	5
23	1 23	Singleton en flanc	27	1	2	3	4	5
24	1 24	Retrait des atouts	28	1	2	3	4	5

THEME 7 – L'OUVERTURE D'1♣ ET 1♦ Redemandes à Sans-Atout

25	2 1	Prendre ses levées en flanc	29	1	2	3	4	5
26	2 2	Compte des distributions	31	1	2	3	4	5
27	2 3	4eme de la longue à l'entame	32	1	2	3	4	5
28	2 4	4eme , affranchir la longue en flanc	32	1	2	3	4	5

Tournoi 1

29	2 5	Forcer en 3e et coopérer	33	1	2	3	4	5
30	2 6	Ouvrir la coupe	33	1	2	3	4	5
31	2 7	Ouvrir la coupe en flanc	33	1	2	3	4	5
32	2 8	Déblocages	33	1	2	3	4	5

THEME 9 – LES RÉPONSES À UNE OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR SANS FIT

33	2 9	Affranchir la longue	35	1	2	3	4	5
34	2 10	Affranchir la longue	36	1	2	3	4	5
35	2 11	Affranchir la longue en flanc	37	1	2	3	4	5
36	2 12	Affranchir la longue	38	1	2	3	4	5

THEME 10 – L'IMPASSE (DIRECTE, INDIRECTE OU FORÇANTE) L'impasse répétée

37	2 13	Impasse indirecte	39	1	2	3	4	5
38	2 14	Les trois impasses	41	1	2	3	4	5
39	2 15	Impasse forçante et flanc	41	1	2	3	4	5
40	2 16	Impasse répété	42	1	2	3	4	5

THEME 11 – L'INTERVENTION À 1SA

41	2 17	Contre-exemple	43	1	2	3	4	5
42	2 18	Affranchir la longue	44	1	2	3	4	5
43	2 19	Les levées du flanc	45	1	2	3	4	5
44	2 20	Impasse répétée	46	1	2	3	4	5

THEME 12 – LA DÉFAUSSE URGENTE

45	2 21	Défausse urgente	47	1	2	3	4	5
46	2 22	Déblocage, défausse urgente	49	1	2	3	4	5
47	2 23	Flanc : empêcher la défausse	49	1	2	3	4	5
48	2 24	Minutage, défausse urgente	50	1	2	3	4	5

THEME 13 – L'OUVERTURE D'1♥ ET 1♠

49	3 1	Avantages de l'intervention	51	1	2	3	4	5
50	3 2	Défausse urgente	53	1	2	3	4	5
51	3 3	Flanc : refuser de prendre	53	1	2	3	4	5
52	3 4	Impasse répétée	54	1	2	3	4	5

THEME 14 – L'INTERVENTION À LA COULEUR AU PALIER DE 2

53	3 5	Conditions de l'intervention	55	1	2	3	4	5
54	3 6	Défausse urgente	56	1	2	3	4	5
55	3 7	Indication de l'entame	57	1	2	3	4	5

56	3 8 Choisir l'impasse gagnante 57	1	2	3	4	5
----	-----------------------------------	---	---	---	---	---

THEME 15 - PETIT EN SECOND, GROS EN TROISIÈME

57	3 9 Petit en second 58	1	2	3	4	5
58	3 10 Contre-exemple du principe 60	1	2	3	4	5
59	3 11 Carte équivalente en 3ème 60	1	2	3	4	5
60	3 12 Plus petite équivalente en 3ème 61	1	2	3	4	5

Tournoi 2

61	3 13 Levées d'honneurs 62	1	2	3	4	5
62	3 14 Impasse forçante et défausse 62	1	2	3	4	5
63	3 15 Impasse répétée 62	1	2	3	4	5
64	3 16 Impasse forçante 62	1	2	3	4	5

THEME 17 - LA LOI DES ATOUTS

65	3 17 Loi des atouts 63	1	2	3	4	5
66	3 18 Loi des atouts. Impasse. 64	1	2	3	4	5
67	3 19 Loi statistique : ici la chute 64	1	2	3	4	5

THEME 18 - LES DÉFAUSSES

68	3 21 Défausses du déclarant 66	1	2	3	4	5
69	3 22 Défausses du flanc 67	1	2	3	4	5
70	3 23 Défausses du flanc 68	1	2	3	4	5
71	3 24 Déblocage et défausse en flanc 68	1	2	3	4	5

THEME 19 - LA VULNÉRABILITÉ, LE CONTRE PUNITIF

72	4 1 Contre punitif 70	1	2	3	4	5
73	4 2 Contre punitif 71	1	2	3	4	5
74	4 3 Contre-exemple 71	1	2	3	4	5
75	4 4 Aléas du contre 72	1	2	3	4	5

THEME 20 – L'APPEL / REFUS

76	4 5 Appel direct en défausse 73	1	2	3	4	5
77	4 6 Appel ou refus 74	1	2	3	4	5
78	4 7 Attendre la défausse 75	1	2	3	4	5
79	4 8 Appel direct en fournissant 76	1	2	3	4	5

THEME 21 – LES OUVERTURES DE BARRAGE

80	4 9 Avantages du barrage 77	1	2	3	4	5
81	4 10 Loi des atouts en réponse 78	1	2	3	4	5
82	4 11 Prendre ses levées en flanc 79	1	2	3	4	5
83	4 12 Réponse fonction des levées 79	1	2	3	4	5

THEME 22 - LES BARRAGES EN INTERVENTION

84	4 13 Avantages du barrage 80	1	2	3	4	5
85	4 14 Contrat de sacrifice 81	1	2	3	4	5
86	4 15 Soutien après un barrage 82	1	2	3	4	5
87	4 16 Barrage « vert contre rouge » 82	1	2	3	4	5

THEME 23 - L'AFFRANCHISSEMENT COUPE

88	4 17	Affranchir la 5ème par la coupe	83	1	2	3	4	5
89	4 18	Affranchir la 5ème par la coupe	84	1	2	3	4	5
90	4 19	Jouer atout en flanc	84	1	2	3	4	5
91	4 20	Prévoir les communications	85	1	2	3	4	5

TOURNOI 3

92	4 21	Refus en défausse	86	1	2	3	4	5
93	4 22	« Vert contre rouge »	86	1	2	3	4	5
94	4 23	Appel avec une séquence	86	1	2	3	4	5
95	4 24	Initiative de la défense	86	1	2	3	4	5