Thèmes des Ateliers 2012-2013





Compte de mes points H



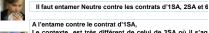


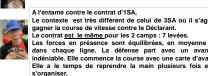
Mieux entamer contre le contrat d'1SA

Lead From Nothing Get Nothing!

> Objectif: Eviter à tous prix de donner une levée à l'entame

Contre le contrat d'1SA :objectif Neutralité







Le choix de l'entame n'obéit plus aux critères classique de recherche systématique de la couleur la longue de son car Il faut privilégier la neutralité. Contre 1SA, évitons à tous p de donner une levée à l'entame!

Atelier n°1 Défendre, c'est compter

Entraînement avec le logiciel Bridge Master 2012

Atelier n°2 Défendre c'est compter

Compte des Levées Mieux Entamer contre le contrat de

Atelier n°3

Défendre c'est compter

Encore et toujours Mieux Entamer contre le contrat de

Entame contre 3SA :Obiectif : Trouver la longue de notre camp

Si l'on veut gagner la course de vitesse : priorité à l'entame dans les couleurs $5^{\hat{e}me}$ et priorité à la Majeure sur la mineure.



Avec une main faible, entamer pour le Partenaire Pas d'entame ni sous les As seulement 4ème ni sous les fourchettes seulement 4ème. La levée donnée ne se rattrape plus!

Atelier n°4

Défendre c'est compter

Encore et toujours Stratégie de l'Entame contre 3SA

Battre les petits contrats

S	0	N	E	
1SA	-	-	Fin	

- ♦ V64
- ♥ R73
- ♦ D8642
- ♣ A2



Agressif pour les Manches et Chelems

3 Fondamentaux du Match par Quatre

Demander les manches vulnérables à partir de 36% de chance de les réussir et non vulnérables à partir de 45% de chance de réussite. Les petits chelems à 50% de chance de réussite et les grands chelems à

Maniements de Sécurité

Assurer son contrat en tenant compte des mauvais partages. Connaître les principaux maniements de sécurité !!

Prendre en compte le coût de l'erreur dans les décisions compétitives à haut palier. Accepter de concéder quelque tois 5 IMP pour ne jamais en concéder 15. Principe de l'assurance.

Atelier n°5 Défendre c'est compter

Battre les petits contrats Entame à SA suite et Fin

Atelier n°6 Match par Quatre

Assurer ses contrats Mieux Entamer à la couleur

Toute décision compétitive résulte de la réponse à trois questions

Mieux Entamer à la couleur



Faut -il entamer Neutre ? Stratégie : ne pas donner de levées Faut -il entamer Agressif ? Stratégie : prendre ses levées avant qu'elles ne disparaissent

La solution réside dans l'écoute des enchères

Décision compétitive à haut palier



. 9



Question N°2 . Que vaut mon Jeu ? Force Combien de points d'honneurs? Distribution Régulière ou Bicolore ? Levées d'attaque As, longues dans le Fit Levées de défense, celles dont l'advers a besoin pour gagner son contrat Sécurité distributionnelle Nombre d'atouts Vulnérabilité Favorable, défavorable ? Question n°3. Quel est le coût de l'erreur ?



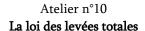
♥ DV104 ♦ RD109 **.** 9

Atelier n°7 Mieux Entamer à la couleur Entame Neutre ou Agressive

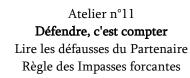
Atelier n°8 Match par Quatre Le Camp en Attaque Bridge Academy

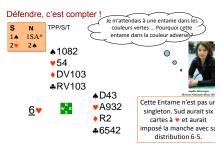
Atelier n°9 Match par Quatre Décision compétitive



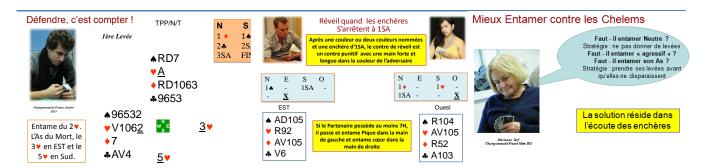








Atelier n°12 Défendre, c'est compter Lire l'entame du Partenaire Défense contre 1SA contrée



Défendre, c'est compter Défausser un honneur dans la couleur

Atelier n°13

d'entame

Les Entames particulières : l'entame atout

Atelier n°14 Spécial Enchères Interventions en 4ème position Recontre

Atelier n°15 Entamer contre un Chelem Le Répondant face aux barrages



Défendre, c'est compter Compter les levées du Déclarant Défense Lorsque le Texas est contré

Défendre, c'est compter Compte à la découverte Déf Lorsque le Stayman est contré

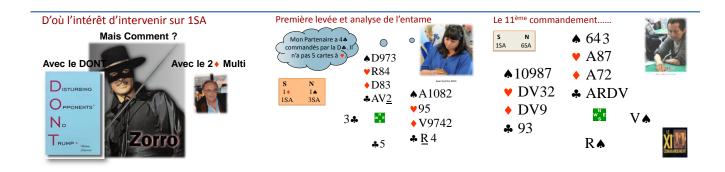
Spécial Partenariat Que jouez vous Partenaire? Feuille FFB



Atelier n°19 **Défendre, c'est compter**Tout savoir dur l'ouverture d'1SA

Atelier n°20 **Défendre, c'est compter**Ouvrir d' 1SA avec une majeure **5ème**

Atelier n°21 Intervenir sur 1SA La règle des 8 et la règle des 2



Atelier n°22 **DONT ou 2♦ Multicolore**

Atelier n°23 **Ad Augusta Per Angusta**

Atelier n°24 **La Défausse** Suit Play



Atelier n°25 **L'essentiel c'est le compte**Counting is everything

Deep Finesse



Atelier n°26 **La défausse dans tous ses Etats** Tops WBridge 5



Atelier n°27 **Devenir un meilleur bridgeur** BBO Fun Bridge

Logiciels



Bridge Master 2000, logiciel pour améliorer le jeu avec le Mort.

5 niveaux de Jeu. 36 donnes par niveau et 180 donnes supplémentaires dans le CD2. Approche unique. Vous pouvez rejouer la donne autant que vous voulez. Mais tant que vous ne découvrez pas la bonne ligne de jeu, vous chutez, car le logiciel change lui-même la place des cartes des flancs pour vous tenir en échec! Interface très clair et très simple d'emploi de BBO. Payant



Deep Finess, analyseur à cartes ouvertes. Gratuit. Version en Français. Permet de savoir si un contrat gagne ou chute. http://www.deepfinesse.com



Suit Play, logiciel de maniement de couleurs. Gratuit http://home.planet.nl/~narcis45/SuitPlay/FR/indexC.htm



Permet de se constituer une bibliothèque de ses propres donnes avec les enchères et les commentaires et de les imprimer. Peut importer les donnes de la FFB . Permet toutes les impressions nécessaires à un Tournoi Diagrammes, Fiches ambulantes mains de chaque joueur. Gratuit. VF http://boquillion.fr/ind_top.html



Résolution de problèmes à cartes ouvertes. Générateur de donnes Permet de se constituer une bibliothèque de donnes commentées. Jeu en Duplicate contre le programme. Champion du monde 2005, 2007 et 2008 des ordinateurs Gratuit Adresse internet http://www.wbridge5.com/

Sites



BBO, pour jouer, s'entrainer et regarder des matchs. Gratuit Adresse internet http://www.bridgebase.com



Fun Bridge, pour jouer et s'entraîner en paires et en IMP.Payant Adresse internet http://www.funbridge.com/fr/



Bridge Academy, le site de Michel Bessis et Alain Levy.Payant sauf la rubrique d' Alain Lévy Questions à un Champion Adresse internet http://www.bridge-academy.com/



Clairebridge. Gratuit http://www.clairebridge.com *Télécharger des* **Didacticiels** http://www.clairebridge.com/download.htm

Jouer au Bridge avec des Ecrans

Jouer sur BBO et s'entraîner avec les robots

Utiliser Deep Finess

Insérer des symboles Pique Cœur Carreau Trèfle dans un document Word Jouer le DONT

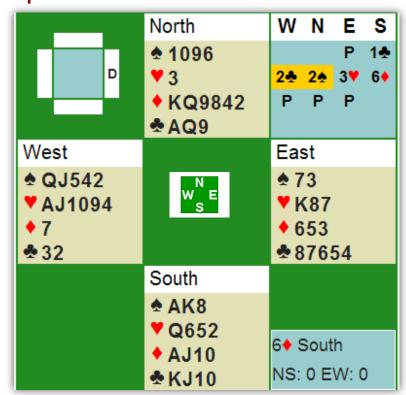
Comment regarder des Matchs au Vugraph sur BBO



Se défendre contre les interventions bicolores

\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	O N E 2♥ * = 5♠+5♣			
X Contre d' appel, régulier, 9H et +, pour punir ou déclarer 3SA, en nommant au tour suivant les couleurs tenues.				
3♥/4♥	4♥ Fits Compétitifs			
2♠ *	Fort Fit Coeur. Cue bid de la + chère pour la + chère.Forcing			
3 . *	Six cartes à ♦ . Cue bid de la < chère pour la < chère .Forcing			
3♦	Compétitif, six cartes. Non Forcing			
3♠*	Splinter, court à Pique, Fort fit cœur.Forcing			
4 **	Splinter, court à Trèfle, Fort fit cœur.Forcing			
2SA	Naturel 11H, tenues.			
3SA	Pour les jouer			
Passe et	Punitif			
X				

La plus belle donne de la sélection IMP/E/P





John Kranyack USA 1