

Programme des cours de Jacques Sabatier

séance	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Enchères modernes	2 T et 2 K forcing de manche : réponses aux as et CRM	Meilleure mineure, K4ème, 5ème, trèfle fort, défense	Fit majeur, fit après intervention, Drury	Défense sur 1 SA fort et faible Réveil sur 1 SA	2 K multicolore : développements, défense	2 C et 2 P polonais : développements, défense	Intervention du n°2 : standard collante cachalot	Simple cue-bid Double cue-bid	Ouvertures-barrages 2/3/4 Interventions	Roudi ou Double 2 Gazzili et Lasserre
Affranchissement d'1 couleur (honneur et longueur)	3ème type : maniement de couleur	1 ^{er} type : cartes en séquence	Maniement avec A V 10	2ème type : cartes de longueur	Maniement avec R V	Maniement avec D V	Maniement avec A D	Affranchissement en sécurité	Maniement avec D 10	Maniement avec R D 10
Enchères à deux	Principes d'ouverture	Réponse à une mineure Walsh	Réponse à une majeure	Réponse à 1 SA, Stayman avec ou sans majeure	Principes de redemande de l'ouvreur	Description des mains bicolores de l'ouvreur	Logique des enchères	2ème enchère du répondant après redemande faible ou ambiguë	4ème couleur forcing, enchères forcing - non forcing	Enchères de chelem
Interventions Enchères compétitives	Le contre d'appel	Principes d'intervention	Intervention à la couleur	Réponses au contre d'appel	Réponses à l'intervention niveau 1	Modifications des enchères après un contre	Modification des enchères après une intervention	Annonce des bicolores	Intervention à SA	Principes du réveil
Entames et signalisations	Entame dans la couleur du partenaire	Choix de la couleur à SA	Choix de la carte d'entame à SA	Choix de la couleur à l'atout	Choix de la carte d'entame à l'atout	Signalisation sur l'entame d'un honneur à SA	Signalisation sur l'entame d'une carte basse à SA	Signalisation sur l'entame d'un honneur à l'atout	Signalisation sur l'entame d'une basse carte à l'atout	Signalisation en défaussant
Jeu de la défense	Honneur sur honneur ? (2ème position)	Honneur sur carte basse ? (2ème position)	Exceptions à la règle « petit en 2ème position »	Exceptions à la règle « prendre en 4ème »	Principes du raisonnement en flanc	Flanc à SA après l'entame	Flanc à la couleur après l'entame	Surcoupe et uppercut	Carte de contre-attaque	Contres en fin d'enchères
Jeu de la carte	Plan de jeu à SA : laisser passer	Plan de jeu à SA : course à l'affranchissement	Plan de jeu à SA : compte des mains	Plan de jeu à SA : choix de l'affranchissement entre 2 couleurs	Plan de jeu à SA : l'adversaire dangereux	Plan de jeu à la couleur : affranchissement	Plan de jeu à la couleur : double coupe	Plan de jeu à la couleur : mort inversé	Plan de jeu à la couleur : élimination-placement de main	Plan de jeu à la couleur : perdante sur perdante