



Club FADOQ Cap-Rouge Inc.
Québec et Chaudière-Appalaches

Club FADOQ Cap-Rouge Inc.

BRIDGE PERFECTIONNEMENT

Session Hiver/Printemps 2026



Le Club vous propose deux cours: l'un s'adressant aux débutants et l'autre aux participants voulant parfaire leurs connaissances.

Durée: 10 semaines

Dates: Les vendredis du 16 janvier au 20 mars 2026

Heures: 09:30-11:30 Intermédiaire 13:00-15:00 Débutant

Lieu: Centre communautaire de Cap-Rouge, salle RC05 (Conseil)
4473 rue Saint-Félix, Québec

Coût: 70 \$ débutant
80 \$ intermédiaire ou 10 \$ pour chaque protocole choisi

Enseignant: Hervé Chatagnier | 418-571-3768

Inscription: Jacques Laflèche | 418-955-6484 | jacqueslafleche@me.com

Paieement: Comptant, Chèque, Virement bancaire

Exigences: Pour vous inscrire à l'un de ces cours vous devez être membre FADOQ de notre Club. Si vous ne possédez pas de carte FADOQ, vous devez adhérer au coût de 30 \$ pour 12 mois ou si vous avez une carte FADOQ d'un autre Club vous devez vous procurer une carte affinité au coût de 12 \$ pour 1 an. Pour devenir membre de notre Club, contactez Claire Maheux au 418-658-3417.



Club FADOQ Cap-Rouge Inc.
Québec et Chaudière-Appalaches

Club FADOQ Cap-Rouge Inc.

BRIDGE DÉBUTANT

Plan de cours

Session Hiver/Printemps 2026

Introduction au bridge

1. Les joueurs, les deux étapes du bridge, le pointage, les levées etc.

Jeu du déclarant

2. Faire un plan de jeu pour réaliser votre contrat
3. Établir des levées : Promotion et longueur
4. Les impasses
5. Éliminer des perdantes : Coupe et défausse

Les enchères

6. Ouverture 1SA et les réponses
7. Ouverture de 1 en couleur et la première réponse du répondant
8. Deuxième enchère de l'ouvreur
9. Deuxième enchère du répondant
10. Les surenchères

Le premier cours est le premier point...le 10^e est le dixième point.



Club FADOQ Cap-Rouge Inc.
Québec et Chaudière-Appalaches

Club FADOQ Cap-Rouge Inc.

BRIDGE INTERMÉDIAIRE

Plan de cours

Session Hiver/Printemps 2026

Les enchères

1. Révision des enchères de base difficiles : Gérer les mains balancées, inversées, et surenchères
2. Quelques conventions utiles : Nouvelle mineure impérative, 4^e couleur impérative de manche, et Keycard Blackwood
3. L'utilisation du contre d'appel et les contres négatives et les enchères subséquentes

Le jeu du déclarant

4. Révision des outils pour obtenir des levées et comment les combiner (longueur, promotion, coupe au mort)
5. Comment faire un bon plan de jeu une fois que le mort s'étale et comment l'ajuster en cours de route.
6. L'utilisation des atouts : Quand les enlever, comment maintenir le contrôle, la coupe croisée, etc.
7. Les impasses avancées (impasses répétées, double impasse, l'expasse etc.)

La défense

8. Révision des entames et des signaux : signaux d'intérêt, de compte et de préférence
9. Le jeu de la carte en deuxième et troisième position : quand monter en deuxième, le déblocage, etc.
10. Comment nuire au déclarant : Défendre contre l'établissement d'une couleur, la retenue, l'attaque des entrées, et les défausses

Chaque séance débutera avec un exposé sur la matière (30 min), suivi d'une mise en pratique de chaque sujet avec des mains préparées en conséquence (30-45 min) suivi d'une pratique avec de mains jouées au Montmartre (45-60 min). Le premier cours est le premier point...le 10^e est le dixième point.