

NOM ET PRENOM ET NOM ET PRENOM

NOS PRINCIPES GENERAUX

0. En TPP, l'adversaire ne joue pas fitté au palier de 2. Au palier de 3, il ne joue pas fitté lorsqu'un Fit 9è est connu dans notre ligne.
1. Toutes nos actions sont guidées par la sécurité distributionnelle.
2. Valorisation des contrôles , des cartes clés, des mains 5-4-3-1. C'est la différence qui crée le Potentiel. Ouvertures fréquentes, interventions fréquentes, mais toujours basées sur la distribution.
3. Mettre l'adversaire au pied du mur dans ses décisions compétitives. Poser un problème aux adversaires chaque fois que cela est possible , en particulier par la prolongation de barrages
4. Barrages fréquents en 3ème position après deux passes, surtout Vert contre rouge
5. En TPP, quand notre camp est majoritaire(à partir de 9H beaux en répondant) les adversaires ne jouent pas gratuit. Ce principe est différent du principe du " camp en attaque" .
6. On possède un système . On connaît notre système. Si ce n'est pas dans "nos conventions", on ne le joue pas. On peut changer le système, mais plus tard. Pas à la table: *Principe N°4 des As de Dallas, System Violation.*
7. Le Partenaire n'a jamais la main parfaite, ne la lui donnons pas !
8. Prudence dans les situations de Misfit
9. Le Partenaire est notre meilleur ami et on doit le traiter comme tel. On ne peut pas gagner sans lui. Il faut que ce soit clair . Sinon, il ne peut donner le maximum.
10. Ne jouer aucune levée sans plan. Que ce soit en défense ou avec le Mort. *Principe N°2 No Win Defensive Play*
11. En attaque ou en défense : nos ouvertures, nos interventions, nos barrages doivent éclairer le Partenaire sur ce point .
12. Prendre des risques pour donner une bonne Entame, surtout en TPP