

Systeme Monique

Thomas Monticelli

March 30, 2024

Contents

1	Introduction	3
2	Ouverture de 1m	3
2.1	Le Walsh	3
2.2	La séquence 1♣ - 1♦	3
2.3	La séquence 1♣ - 1M	4
2.4	La séquence 1m - 1M	4
2.5	La séquence 1m - 2♥	4
2.6	La séquence 1m - 2♠	5
2.7	La séquence 1♦ - 2♣	5
2.8	Le fit mineur inversé	5
2.8.1	Soutien au niveau de 3	6
2.8.2	Après interventions	6
2.9	Enchère du répondant après une inversée	7
3	Ouverture de 1M	7
3.1	2NT Fitté par 3 cartes 11+	7
3.1.1	Après intervention	8
3.2	3♣ Fitté par 4+ cartes 11+	8
3.3	3♦ Fitté par 4 cartes, 8-10 DH	9
4	Ouverture de 1NT	9
4.1	Stayman	10
4.2	1NT - 2♦ : Texas ♥	11
4.3	1NT - 2♥ : Texas ♠	11
4.4	1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier	12
4.5	1NT-2NT : Texas ♦	12
4.6	1NT-3♣ : Puppet Stayman	13
4.7	1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠	13
5	Ouverture de 2♣	14
5.1	Définition	14
5.2	Après intervention	15
5.3	Après contre	15

6	Ouverture de 2♦	15
6.1	Définition	15
6.2	Après intervention en 2e	16
6.2.1	Contre	16
6.2.2	Passe RAS	16
6.2.3	3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)	17
6.2.4	2NT Bicolore mineur	17
6.2.5	Après 2♦ - X	17
6.3	Après intervention en 4e	17
6.4	Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)	17
7	Ouverture de 2♥ et 2♠	17
8	Ouverture de 2NT	18
8.1	Le Puppet Stayman	18
8.2	Les Texas	18
8.3	Autres réponses	19
9	Défense sur les ouvertures Multi	19
9.1	2♣ multi (les deux M faibles ou fort)	20
9.2	2♦ Multi (unicolore M faible ou fort)	20
9.3	2♥ Ekren (les deux M faible)	20
9.4	2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠ + m ou fort)	21
9.5	2♠ Multi (les deux mineures faible ou fort)	21
9.6	Ouverture de 3X en Texas	21
10	Défense sur 1SA	21
10.1	Sur le SA fort	21
10.2	Sur le SA faible	23
10.3	Réponses à l'intervention d'1NT	23
10.4	En réveil	23
11	Les barrages et ouvertures à haut palier	24
11.1	Namyats 4♣/4♦	24
11.2	3SA	24
12	Enchères après passe	24
12.1	Après intervention	24
13	Enchères de chelem	25
14	Enchères compétitives	26
15	Jeu de la carte	26
15.1	L'entame	26
15.1.1	Entame à SA	26
15.1.2	Entame à la couleur	27
15.1.3	Dans le cours du jeu	27

1 Introduction

2 Ouverture de 1m

2.1 Le Walsh

À partir de 2 cartes. Le Walsh, basé sur le principe “la majeure d’abord”, consistant à ne présenter les ♦ que dans les mains fortes ou sans majeures, est utilisé. En cas de fit fort sans majeure, le fit mineur inversé est utilisé.

1♣—	
1♦	3 possibilités : 5+♦ et inv+ 5+♦, 3-♥♠ et 6-10H BAL 5-7H et 3-♥♠
1♥	♥/4+ (possibilité de ♦ plus longs que ♥ si <11h)
1♠	♠/4+ (possibilité de ♦ plus longs que ♠ si <11h)
1NT	8-10 3-♥♠
2♣	FMI : fit ♣, 10+ (voir développements plus loin)
2♦	6+♦ (et 2GH), 18H+
2♥	5+♠ 4+♥, 5-9H, idem sur 1♦
2♠	5+♠ 4+♥, 10-11H, idem sur 1♦
2NT	11-12 BAL (3♣ NF, reste FM)
3♣	5♣, main irrégulière 5-9 H
3X	Barrage 7 cartes
3NT	12-14 BAL

2.2 La séquence 1♣ - 1♦

1♣-1♦;	
1M	12-17 H, M/4 Main irrégulière (5♣)
1♥	
	1♠ 4eme couleur forcing (L’ouvreur réagit comme sur une enchère NAT mais ne peut pas dire 4♠)
	2♠ 12-14
	3♠ 15+
	3NT SO
	4X cue fit ♠
	2♠ 5♦4♠ FM
1NT	12-14 H, BAL
	2♣ checkback stayman avec des mains INV+
	2X
	3♣ 5♦5♣ FM (fit différé)
	3♦ 6+♦ FM
	2♦ Pas de M/4
	2♥ 4♥ (avec ou sans 4♠)
	2♠ 4♠
	3♣ 5♦4♣ INV
	3♦ 6♦ INV

2.3 La séquence 1♣ - 1M

1♣-1M;		
1NT		
2♣	2♦	5♦4M faible to play
	2♦	3eme couleur forcing

2.4 La séquence 1m - 1M

1m-1M;		
2NT	pas de fit	
	3♣	réponses dans l'ordre, style Baron
		3♦ 5m
		3M 3cM
		3M' 4cM'
		3NT aucun des cas précédents
	3♦	fit dans la m (FM ou TDC)
	3M	NAT NF
	3M'	BIC (55 ou 65) FM
	3NT	SO
	4m/M'	cue avec atout M
	4♥	(sur 1♠) BIC NF
	4M	SO
	4NT	quantitatif
3NT	fit main régulière	
4(3)M'	splinter	
4m'	splinter	
4m	5+m 4+M	
4M	main extrêmement irrégulière avec peu de points d'honneurs	

2.5 La séquence 1m - 2♥

1m-2♥	5+♠ 4+♥ 5-9				
	2♠	Nat NF			
	2NT	Relay			
		3♣	Mini		
			3♦	Relay	
				3♥	54
				3♠	55
				3NT	64
		3♦	Max	54	
		3♥	Max	55	
		3♠	Max	64	
	3♣	Nat NF			
	3♦	Nat NF			
	3M	Invit			
	3NT	Nat			

2.6 La séquence 1m - 2♠

Cfr 1m-2♥

2.7 La séquence 1♦ - 2♣

1♦-2♣;	
2♦	irrégulier 11-15, BAL 12-13
2M	inversée NAT
2NT	BAL 14 ou 18-19
3♣	relais
3♦	18-19, le reste NAT 14
3♣	16+ PJS Fit 4ème ou 18-19 et 3 cartes
3♦	6+♦, 16+ problème dans une ou deux M
3M	65 sans inversée
3NT	6+♦, 16+ avec les arrêts M

2.8 Le fit mineur inversé

1♣-2♣	–
2NT	12-14- BAL
3♣	SO
3♦	arrêt ♦
3♠	arrêt ♠
4♣	SO, pas d'arrêt ♥
Autre	: arrêt
Sauts	: courtes
4NT	: to play (des points dans les courtes)
2♦	14+, arrêt ♦, arrêts ♥/♠ possibles
2♥	arrêt ♥ et pas mini
2♠	arrêt ♠, pas d'arrêt ♥ et pas mini
2NT	arrêts des autres couleurs mais mini
3♣	pas d'arrêts des autres couleurs et mini
3♦	singleton (ou chicane) ♦
2♥	14+, arrêt ♥, pas d'arrêt ♦, arrêt ♠ possible
2♠	14+, arrêt ♠, pas d'arrêts ♥/♦
3♣	12-14- irrégulier
Sauts	: courtes
4NT	: to play (des points dans les courtes)
3♦	14+, court ♦, ♣ mieux que Vxxx
3♥	14+, court ♥, ♣ mieux que Vxxx
3♠	14+, court ♠, ♣ mieux que Vxxx
3NT	18-19 Bal
4♦	15-18, chicane ♦, beaux ♣
4♥	15-18, chicane ♥, beaux ♣
4♠	15-18, chicane ♠, beaux ♣
1♦-2♦	–
2NT	12-14- BAL
3♣	arrêt ♣

	3♠	arrêt ♠
	4♦	SO, pas d'arrêt ♥
	3♦	SO
	Autre	: arrêt
	Sauts	: courtes
	4NT	: to play (des points dans les courtes)
2♥	14+, arrêt ♥, arrêts ♠/♣ possibles	
	2♠	arrêt ♠ et pas mini
	2NT	arrêts des autres couleurs mais mini
	3♣	arrêt ♣, pas d'arrêt ♠ et pas mini
	3♦	pas d'arrêts des autres couleurs et mini
	3♥	singleton (ou chicane) ♥
2♠	14+, arrêt ♠, pas d'arrêt ♥, arrêt ♣ possible	
3♣	14+, arrêt ♣, pas d'arrêts ♥/♠	
3♦	12-14- irrégulier	
	Sauts	: courtes
	4NT	: to play (des points dans les courtes)
3♥	14+, court ♥, ♦ mieux que Vxxx	
3♠	14+, court ♠, ♦ mieux que Vxxx	
3NT	18-19 Bal	
4♣	14+, court ♣, ♦ mieux que Vxxx	
4♥	15-18, chicane ♥, beaux ♦	
4♠	15-18, chicane ♠, beaux ♦	
5♣	15-18, chicane ♣, beaux ♦	

2.8.1 Soutien au niveau de 3

1m

3m	NF, on peut jouer ce contrat
4m	prolongation de barrage
3x	demande d'arrêt dans cette couleur
4x	courte

2.8.2 Après interventions

Le FMI ne s'applique plus (passer par le surcontre)

1♦-X

2♦	6-9
2NT	10-11 fitté (Truscott)
3♦	barrage 6+

1♣-1♠

2♣	fit 6-10
2♠	11+, pas 4♥, souvent fitté ♣
2NT	naturel 10-12 avec arrêt
3♣	barrage
4♣	barrage

2.9 Enchère du répondant après une inversée

Pour s'arrêter à une partielle après une inversée de l'ouvreur, le répondant dispose de deux enchères :

- La répétition de sa couleur au niveau de 2 montrant 6 cartes (parfois 5, en cas de distribution 5521 ou belle couleur). La plupart du temps, l'ouvreur passera.

Cependant, il dispose de trois enchères non forcing : 1. 2SA avec l'arrêt dans la dernière couleur (et probablement un complément dans la couleur du répondant). 2. Le soutien au palier de 3, invitationnel. 3. La répétition de sa couleur d'ouverture. Toutes les autres enchères sont FM.

- L'enchère conventionnelle de 2NT (Lebensohl, transfert pour 3♣) : main faible ou une main avec 5 cartes en majeure si celle-ci est répétable au niveau de 2. L'ouvreur rectifiera le transfert sauf s'il est maximum. Il se décrira alors le plus naturellement possible, rendant la séquence FM. Après la rectification du transfert, le répondant :

1. Passe s'il souhaite jouer 3♣
2. Corrige à 3♦, 3♥ ou 3♠ SO (sauf répétition de la couleur de réponse)
3. Répète, le cas échéant, sa couleur au niveau de 3 avec 5 cartes pour laisser l'ouvreur choisir la manche adéquate (voir exemple)
4. Enchérit la manche avec des mains ayant eu de très ténus espoirs de chelem

N ♠AQ642
 ♥T52
 ♦K86
 ♣J5
 □

1♣-1♠
 2♥-2NT
 3♣-3♠

3 Ouverture de 1M

Séquence 1S - 2S - 4H : pour jouer 1x - X - 2y (au-dessus) : rencontre Cue-bid de l'ouverture majeure : FM - Développements à discuter

3.1 2NT Fitté par 3 cartes 11+

1M-2NT

3♣	12-14 avec une courte	
3♦	Relais	
	3♥	Court ♣
	3♠	Court ♦
	3NT	Court M'
3M	Invit	

3♦	12-14 Pas de courte
	3M Invit
3♥	15-17 toutes mains
	3♠ Relais
	3NT pas de courte
	4♣ court ♦
	4♦ court M'
	4♥ court ♣
3♠	18+ avec une courte
	3NT Relais
	4♣ court ♦
	4♦ court M'
	4♥ court ♣
3NT	18-19 Balancé
4X	Bicolore 12-15 concentré

3.1.1 Après intervention

1♥	(P)	2NT	3X	Dbl	Contrôle X TDC
				Pass	Pour jouer 3♥ en face de 11 pts
				3♥	Main forte sans contrôle X
				4♥	Main faible sans contrôle X
				4X	Splinter dans une main assez faible
				3NT	Contrôle X avec une main faible
				3/4Y	(Sans saut) 5♥ 5Y

3.2 3♣ Fitté par 4+ cartes 11+

1M-3♣	
3♦	12-14 toutes mains
	3M Invit
	3M' Relais
	3♠ (sur 3♥) court ♣
	3NT Pas de courte
	4♣ Court ♦
	4♦ Court M'
	4♥ (sur 3♠) court ♣
3♥	15-17 toutes mains
	3♠ Relais
	3NT pas de courte
	4♣ court ♦
	4♦ court M'
	4♥ court ♣
3♠	18+ avec une courte
	3NT Relais
	4♣ court ♦

	4♦	court M'
	4♥	court ♣
3NT	18-19 Balancé	
4X	Bicolore 12-15 concentré	

3.3 3♦ Fitté par 4 cartes, 8-10 DH

1♥-3♦		
3♥	SO	
3♠	Demande de courte	
	3NT	Pas de courte
	4♣	Court ♣
	4♦	Court ♦
	4♥	Court ♠
3NT	Force à ♠	
4♣♦	Forces	
4♥	SO	
1♠-3♦		
3♥	Force à ♥	
3♠	SO	
3NT	Demande de courte	
	4♣	Court ♣
	4♦	Court ♦
	4♥	Court ♥
4♣♦♥	Forces	
4♠	SO	

4 Ouverture de 1NT

L'ouverture de 1SA se fait avec une main régulière de 15-17H. Les mains 5m-4♥22 et 54m22 de 15-17H sont également recommandées pour cette ouverture. Elle peut comporter une majeure cinquième de 15-16H dans une main régulière. Il est conseillé alors que le doubleton comporte un honneur. L'autre majeure troisième est un plus également

1NT		
	2♣	Stayman
	2♦	Texas ♥
	2♥	Texas ♠
	2♠	ambigu : 8-9 H REG ou Texas ♣
	2NT	Texas ♦
	3♣	Puppet Stayman
	3♦	6 belles ♦, 6-7 H sans singleton, NF.
	3♥	5/4m court ♥, FM
	3♠	5/4m court ♠, FM
	3NT	Pour jouer
	4♣	Bic mineur
	4♦	fit ♦
	4♥♠	fit ♣

	4NT	Coup de frein
4♦	Bic M	: certitude de manche ou de chelem
4♥♠		Pour jouer
4NT		Quantitatif
5♣♦		Pour jouer

4.1 Stayman

Pas utilisé avec une main régulière, FM et qui a 1 seule majeure 4e (dans ce cas de figure, passer par 3♣ Puppet). Utilisé avec une majeure 5e dans la zone 8-9H.

1NT-2♣

2♦ Pas de majeure 4e

2♥ Misère dorée : 8-9H et 5♥

2♠ Misère dorée : 8-9H et 5♠

2NT 8-9HL, NF

3♣♦ 5♣♦, FM, problème pour 3SA ou TDC

3♥ 5♠/4♥, FM

3♠ 5♥/4♠, FM

4m BIC M TDC, court m

4M coup de frein

4NT BW ♥

4NT Quantitatif

2♥

2♠ Misère dorée : 8-9H et 5♠

2NT 8-9HL, NF

3♣♦ 5♣♦, FM, problème pour 3SA ou TDC

3♥ fit ♥ NF

3♠ Fit ♥ TDC

4♣♦ Splinter

4NT Quantitatif

2♠

2NT 8-9HL, NF. L'ouvreur dit 3♥ max avec 3♥ pour retrouver le fit en cas de misère dorée

3♣♦ 5♣♦, FM, problème pour 3SA ou TDC

3♥ fit ♠ TDC

3♠ Fit ♠ NF

4♣♦ Splinter

4NT Quantitatif

2NT

3♣ Texas ♥

3♦ Texas ♠

3♥ TDC

3♠ TDC

4♣ Texas ♥

4♦ Texas ♠

4♥♠ to play

3♣

5♠ 4♥

4.2 1NT - 2♦ : Texas ♥

Remarques :

- Avec 4 cartes à ♥ et minimum, 4333 on rectifie le plus souvent à 3♥
- avec 4 cartes à ♥ et maximum, on rectifie à 2NT

1NT-2♦

2♥

2♠	Bicolore 5♥/5x dans la zone 6-7H pour trouver une manche miracle
2NT	Relais
	3♣ ♥/♣
	3♦ ♥/♦
	3♥ ♥/♠
2NT	Relais FM. Soit BIC 5♥/4m, soit Unicolore ♥ TDC
	3♣ 2 cartes à ♥
	3♦ Singleton ♠
	3♥
	3♠ les ♣
	3NT les ♦ NF
	4♣ les ♦ Forcing
	3♥ Singleton ♣
	3♠ singleton ♦
	3NT 5♥4m22 honneurs concentrés
	4♣♦♥ contrôle, unicolore ♥ TDC
3♦	Fit ♥, max
	3NT enclenche les contrôles
	3♣4♣♦ court
3♥	Fit ♥, min
	3NT enclenche les contrôles
	3♣4♣♦ court
3♠	5 cartes à ♠ sans 3 cartes à ♥
3m	BIC 5+♥/5+m, TDC (au moins 11H concentrés). Sans ambition de chelem, le 5/5 sera traité comme un 5/4
3♠/4♣/4♦	Splinter
4NT	Quantitatif 16-17 HL - 5332

4.3 1NT - 2♥ : Texas ♠

Remarques :

- avec 4 cartes à ♠ et maximum, on rectifie à 2NT
- Avec 4 cartes à ♠ et maximum 2SA, ensuite 4♥ est Texas.

1NT-2♥

2♠

2NT	Relais FM. Soit BIC 5♠/4m, soit Unicolore ♠ TDC
	3♣ 2 cartes à ♠
	3♦ Singleton ♥
	3♥

		3♠	les ♣
		3NT	les ♦ NF
		4♣	les ♦ Forcing
	3♥	Singleton ♣	
	3♠	singleton ♦	
	3NT	5♠4m22 honneurs concentrés	
	4♣♦♥	contrôle, unicolore ♠ TDC	
3♦	Fit ♠, max		
	3NT	enclenche les contrôles	
	3♠4♣♦	court	
3♥	5 cartes à ♥ sans 3 cartes à ♠		
3♠	Fit ♠, min		
	3NT	enclenche les contrôles	
	4♣♦♥	court	
3m	BIC 5+♠/5+m, TDC (au moins 11H concentrés).		
	Sans ambition de chelem, le 5/5 sera traité comme un 5/4		
3♥	BIC majeur fort		
4♣♦♥	Splinter		
4NT	Quantitatif 16-17 HL - 5332		

4.4 1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier

1NT-2♠

2NT	mini		
	Pass	8-9H réguliers	
	3♣	SO	
	3♦	5/5 mineur FM	
	3♥	singleton ♠	
	3♠	singleton ♥	
	3NT	singleton ♦	
	4♦	singleton ♦ ambition de chelem	
	4♥	6♣/5♥ NF	
	4♠	6♣/5♠ NF	
3♣	maxi		
	3NT	8-9 réguliers	
	3♦	singleton ♦ ou 5/5 mineur	
	3♥	relais	
		3♠	5/5 mineur
		3NT	singleton ♦
		4♦	singleton ♦ ambition de chelem
	3♥	singleton ♠	
	3♠	singleton ♥	
	4♥	6♣/5♥ NF	
	4♠	6♣/5♠ NF	

4.5 1NT-2NT : Texas ♦

Remarque : L'ouvreur peut moduler son soutien, 3♣ max fitté et 3♦ RAS. Il est préférable que l'ouvreur ait une tenue à ♣ lorsqu'il répond 3♣.

1NT-2NT

3♦

Pass	0-6 HL
3♥	singleton ♠
3♠	singleton ♥
3NT	singleton ♣
4♣	TDC ♦, singleton ♣
4♦	TDC ♦ sans singleton
4♥	6♦/5♥ NF
4♠	6♦/5♠ NF

3♣

maxi	
3♦	0-6HL
3♥	singleton ♠
3♠	singleton ♥
3NT	singleton ♣
4♣	TDC ♦, singleton ♣
4♦	TDC ♦ sans singleton
4♥	6♦/5♥ NF
4♠	6♦/5♠ NF

4.6 1NT-3♣ : Puppet Stayman

Remarque importante

- Forcing manche
- Ne s'emploie pas avec des mains comportant un singleton
- Ne s'emploie pas avec les 2 majeures 4e

1NT-3♣

3♦

0, 1 ou 2 majeures 4e
3♥ 4♠. L'ouvreur avec 4♠ fit en disant 3♠ (3SA = camouflage)
3♠ 4♥
3NT pas de majeures 4e, pour jouer
4♣♦ 5 cartes 15+, 5332

3♥

5 cartes à ♥
3♠ ambition de chelem à ♥
3NT pour jouer
4♣♦ 15+, 5332

3♠

5 cartes à ♠
4♥ ambition de chelem à ♠
3NT pour jouer
4♣♦ 15+, 5332

3NT

5♥/4♠

4.7 1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠

Bicolore mineur 5/4 avec une courte dans la couleur annoncée, forcing manche avec au moins 9H. L'ouvreur donne 3SA avec au moins 1 arrêt et demi dans la couleur de la courte. Sinon, il se décrit de manière naturelle. Il peut même fitter le résidu s'il possède cette majeure 5ème.

5 Ouverture de 2♣

5.1 Définition

- FAIBLE en ♦ (constructif VUL et en 1ère et 2ème NV) et 11-13 en 4ème
- 22-24 BAL
- GAMBLING solide en ♣
- FM sauf Bicolores Majeurs

2♣—

2♦	relais	
Pass	FAIBLE ♦	
2♥	24+ balancé	
	Bicolore avec au moins 4♥	
	Unicolore ♥ balancé 22-25	
2♠	relais	
	2NT	25H et + (développements comme sur 2N)
	3♣	5+♣, =4♥
	3♦	5+♦, =4♥
	3♥	5+♥, 4+♣
	3♠	5+♥, 4+♦
	3NT	Unicolore ♥ Gambling (style régulier avec 6/7♥ plein et 2 As)
	4♣♦	6♥/5m moins fort que 3♥ suivi de 4♣ (5+/5)
		Ex: ♠ 2 ♥ ADV987 ♦ 8 ♣ ARDT2
2♠	Bicolore avec 4+♠	
	Unicolore ♠ balancé 22-25	
	2NT	relais
	3♣	5+♣, =4♠
	3♦	5+♦, =4♠
	3♥	5+♠, 4+♣
	3♠	5+♠, 4+♦
	3NT	Unicolore ♠ Gambling
	4♣♦	6♠/5m moins fort que 3♠ suivi de 4♣ (5+/5)
2NT	22+ - 24H	
3♣♦	Unicolores ou bicolore mineur (la collante est ambiguë)	
3♥♠	Unicolores irréguliers	
3NT	Gambling ♣	
4♣♦	Bicolores 6/5m ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)	
4♥♠	Bicolores 6/5m ♠ (pareil)	
2♥♠3♣	F1T (pas forcing en paires !)	
	Nouvelle couleur GF	
2NT	Max misfit	
3♦	Min	
3x/4x	Fit, Splinters mains faibles	
2NT	Relais F1 avec espoir de manche en face d'un faible à ♦	
3♣	faible ♦ et une courte	
	3♦	NF courte s'annonce par paliers si max (=> Passe si min du faible, annonce la courte par palier si max du faible)

3♦	faible ♦ sans courte
3♥	Max pièce ♣/♥, pas de courte
3P	relais
	3NT court ♣
	4♣ court ♥
3♠	Max force sans courte
3NT	beaux ♦ ARD ou ARVT sans courte
4X	GF
3♦	7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)
3♥♠4♣	NAT + Fit

Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.

Ex : ♠ - ♥ ADV8 ♦ ARD98 ♣ ARV10 (2♣-2♦-2♥-2♠-3♦-3NT-4♣-...)

5.2 Après intervention

- Contre punitif
- Toute enchère F1T
- 2NT R fort
- Cue demande d'arrêt

5.3 Après contre

- Passe des ♣!
- Surcontre FORT ou UNICOLORE
- 2♦ ambigu
- Nouvelle couleur F1T

6 Ouverture de 2♦

6.1 Définition

- Unicolore FI
- Bicolore Majeur FI ou FM

2♦-2♥

2♠ Montre un bicolore majeur + long à ♠

2NT	Relais
3♥	5/5 MAJ FI 18-21 PH
3♠	6♠/4♥ FI 18-21 PH
3NT	5422 FM
4♣♦	Tricolore parfait
4♥	65 FM
4♠	74 FM
3♦	5431 FM

	3♣	FM ambigu	
	3♦	Relais	
		3♥	55 FM
		3♠	64 FM
		3NT	5413 FM
	3♣♦	Aucun intérêt pour les majeures, naturel (pas belle 6e)	
	3♥♠	TDC	
	4♥♠	NF	
2♦-2♥			
2NT		Montre un bicolore majeur + long à ♥	
	3♣	Relais	
	3♦	Résidu mineur 31 ou 30	
		3♥	Relais
		3♠	4513
		3NT	4531
		4X	4603 ou 4630
	3♥		
	3♠	65 FM	
	3NT	5422 FM	
	4♣♦	Tricolore parfait	
	4♥	74 FM	
2♦-2♥			
3♣♦♥♠		ACOL naturel (=FI) Collante ambiguë, éventuellement pour tenter de jouer 3NT de la main forte	
	3♣		
	3♠	Ambigu	
		3NT	pour jouer
		4♥	TDC avec cue ♠
		4NT	Quantitatif
	4X	Cue, TDC fit ♥	
	3NT	9-10 plis en ♦ avec au moins 2 grosses pièces extérieures	
2♦			
	2♠	Naturel 5 cartes avec deux gros honneurs ou 5/5 correct	
	3♣♦♥♠	Transferts pour unicolores Q+ avec 2 gros honneurs	
		Le soutien ou la rectification du texas montre un intérêt pour la couleur du répondant	
	2NT	5/5 Mineur FM	

6.2 Après intervention en 2e

6.2.1 Contre

- Punitif si intervention au palier de 2
- Appel si intervention au palier de 3 ou plus

6.2.2 Passe RAS

Ensuite, contre de l'ouvreur est punitif au niveau de 2 et montre le bicolore majeur ou une demande d'arrêt au niveau de 3.

6.2.3 3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)

6.2.4 2NT Bicolore mineur

6.2.5 Après 2♦ - X

- Passe : envie de jouer
- Tout le reste sauf 2♥ : Naturel
- XX : Naturel (4 belles cartes, pas 5 ou 6)

6.3 Après intervention en 4e

- PASSE, CUE-BID et ENCHERES A SAUT montrent le BICOLORE MAJEUR JUSQU'À 3♠.
- CONTRE demande l'arrêt

6.4 Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)

1♠-1NT

3♥ montre un 5=/4= dans la zone 18-21H

1♠-1NT

4♥ montre un 6/5 de 14 à 17H

1♥-1NT

3♠ montre un 6/5 de 14 à 17H, c'est NF !

7 Ouverture de 2♥ et 2♠

Montre une main de 5 à 10PH comportant une couleur 6ème (qualité de la couleur dépend de la position et de la vulnérabilité).

2M

3/4M	Prolongation de barrage, 4M est une main faible ou forte qui espère gagner la manche.		
2/3X	Forcing un tour, l'ouvreur donne le fit (xxx ou Hx), répète sa couleur ou dit 3SA.		
2NT	Relais fort		
2/3X	FM, Max avec gros honneur.		
3M	TDC		
	4Y	singleton Y	
	4M	pas de singleton	
3M	Mini		
3NT	ARDxxx		
4x	Belle main, singleton X		
4X	Rencontre ?		

Attention, "La force prime sur le court"

8 Ouverture de 2NT

Cette ouverture peut contenir une majeure 5e.

2NT—

3♣	Puppet Stayman
3♦	Texas ♥
3♥	Texas ♠
3♠	Texas pour 3N
3NT	5♠ et 4♥
4♣	Bicolore mineur TDC
4♦	Bicolore majeur, limité à la manche ou certitude de chelem
4NT	Quantitatif

8.1 Le Puppet Stayman

2NT-3♣ —

3♦	4♥ et/ou 4♠
3♥	4 cartes à ♠
3♠	fit ♠
	4X envie de chelem
3NT	4 cartes à ♥ (il est donc nécessaire de passer par 3♥ avec les deux majeures 4e et des envies de chelem)
	4X fit avec envie de chelem
3♠	4 cartes à ♥ et pas 4 cartes à ♠
3NT	3-♥ et 3-♠
4♦	4♥ et 4♠ sans envie de chelem
3♥	5♥
3♠	5♠
3NT	3-♥ et 3-♠

8.2 Les Texas

2NT—

3♦	3♥	2♥
	3♠	5♠ et 2♥
		4♣/4♦ ctrl ♣/♦ et fit ♠
		4♥/4♠ Arrêt
3NT	3+♥ et ctrl ♠	
4♣	3+♥ et ctrl ♣ (sans ctrl ♠)	
4♦	3+♥ et ctrl ♦	
4♥	3+♥ et tous les ctrl	
3♥	3♠	2♠
	3NT	5♥ et 2♠
		4♣/4♦ ctrl ♣/♦ et fit ♥
		4♥/4♠ Arrêt
	4♣	3+♠ et ctrl ♣

4♦	3+♠ et ctrl ♦ (sans ctrl ♣)
4♥	3+♠ et ctrl ♥
4♠	3+♠ et tous les ctrl

3♠

3NT

4♣♦	Envie ou certitude de chelem à ♣/♦. L'ouvreur décourage par 4SA.
4♥♠	Envie de chelem à ♥/♠. L'ouvreur passe ou demande les clés.
Avec	certitude de chelem, il faut passer par un texas.

8.3 Autres réponses

4♣

4♦	fit ♦
4♥	fit ♣ et ctrl ♥
4♠	fit ♣, ctrl ♠, pas de ctrl ♥

4♦ L'ouvreur choisit sa majeure

4NT Minimum, l'ouvreur passe.
Maximum, les réponses sont les suivantes :

5♣	1 ou 4 As
5♦	0 ou 3 As
5♥	2 As et 5♣
5♠	2 As et 5♦
5NT	2 As et pas de min 5e

9 Défense sur les ouvertures Multi

Principe général sur les ouvertures de type Multifonction :

- X montre soit 12-15 semi-balancé, soit 16+ si irrégulier ou 20+ si balancé.
- Passe puis X est d'appel.
- L'annonce de la couleur adverse (si une seule couleur connue) est d'appel (style tricolore, 4441/5431) ou bicolore cher).
- 2X est naturel avec l'ouverture.
- 3X est naturel avec 7-8 levées.
- 2SA est balancé 16-19 avec arrêt(s).
- Ensuite, sur un X d'appel et une enchère adverse en 3è, X est d'appel (du saut et transformable).

En pratique :

9.1 2♣ multi (les deux M faibles ou fort)

- X 12-15 semi-balancé ou fort irrégulier ou 20-22 balancé
- 2♦ naturel
- 2M semi-saturel (4+ cartes, voire 3 belles) 13-17
- 2NT semi-balancé 16-19 avec arrêts majeurs
- 3X NAT 7/8 levées
- 3SA pour jouer
- Passe puis 2SA avec les mineures (5+ 4+)
- Passe puis 3SA bicolore m très distribué

9.2 2♦ Multi (unicolore M faible ou fort)

- X 12-15 semi balancé, en principe 3+ 3+ dans les M, ou fort
- 2M naturel
- 2NT semi-BAL 16-19 avec les arrêts majeurs
- 3X naturel, 7-8 levées
- Passe puis X d'appel
- Passe puis 2NT avec les mineures (5+ 4+)

Après 2♦ - 2M, en 4è :

- X est d'appel sur la M et 3♣ d'appel sur la M'
- 2NT ou 3SA naturel
- 3M bicolore m
- 4m bicolore mM'

9.3 2♥ Ekren (les deux M faible)

- X d'appel (transformable) avec 4+ ♥
- 2♠ d'appel court à ♥ (ensuite 2NT modérateur)
- 2NT naturel 16/18 (ensuite 3m NF et 3M FM ♣/♦ respectivement)
- 3m naturel
- 3M (semi-)bicolore mineur fort, court M
- 3NT naturel

9.4 2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠ + m ou fort)

- X ouverture avec 5+♥
- 2♠ contre d'appel court ♠ (ensuite 2NT modérateur)
- 2NT naturel 16/18
- 3x naturel
- 3NT naturel

9.5 2♠ Multi (les deux mineures faible ou fort)

- X ouverture avec 5+♠
- 2NT naturel 16/18
- 3♣ contre d'appel avec + de ♥ ou égalité de longueur
- 3♦ contre d'appel avec + de ♠
- 3M naturel
- 3NT naturel

9.6 Ouverture de 3X en Texas

- X d'appel 12-17, court de la couleur longue annoncée
- 3X+1 main forte avec un bicolore cher

10 Défense sur 1SA

10.1 Sur le SA fort

(1NT)

Dbl	Texas ♣ ou Landy (BIC M 4+/4+) si suivi de 2♦	
	2C Avec une préférence M (ou sans préférence avec un unicolore ♣)	
2♦	Landy	
	2♥/2♠	Nat NF
	2NT	Relais
		3♣ mini
		3♦ Max 5+♥/4♠
		3♥ Max 5+♠/4♥
		4♣ 5/5 court ♣
		4♦ 5/5 court ♦
	3♣	NF
	3♦	F1
	3M	Invit
2♦	Sans préférence M (au mieux 2/2)	
	Le répondant dit 2♦ avec un unicolore ♦ ou un semi-bicolore m.	
	L'intervenant passe, nomme une majeure cinquième ou 3♣ naturel NF. Les autres en	

	2♥	Unicolore
	2♠	Unicolore
	2NT	F1
2♣		Texas ♦. Si fort, suivi par 2M (6♦4M), 3♣ (5♦4+♣), 3♦ unicolore
2♦		Unicolore M
	2♥♠	P/C. Ensuite si maxi :
	2NT	Invit avec des ♥
	3♣♦	Invit avec des ♠
	2NT	Relais
	3♣	Max ♥
		3♥♠ Invit
	3♦	Max ♠
		3♥♠ Invit
	3♥	Min ♥
	3♠	Min ♠
	3♣	NF
	3♦	F1
	3♥♠	P/C
	4♥♠	Clôture !!
2♥	5♥4m	
	2NT	Relais - demande la mineure
	3♣	Min ♣
	3♦	Min ♦
	3♥	Max ♣
	3♠	Max ♦
	3NT	Max 0544
	3♣	P/C
	3♦	Invit à ♥
	3♥	Pour jouer
	3NT	pour jouer
2♠	5♠4m	
	2NT	Relais - demande la mineure
	3♣	Min ♣
	3♦	Min ♦
	3♥	Max ♣
	3♠	Max ♦
	3NT	Max 5044
	3♣	P/C
	3♥	Invit à ♠
	3♠	Pour jouer
	3NT	pour jouer
2NT		Bicolore mineur ou bicolore Fm indéterminé
	3♣♦	Préférence
	3♥♠	Naturel F1, sauf si X sur 2NT
3x		Barrage
3NT		Bicolore mineur très distribué.

En réveil :

(1NT)-Pass-(Pass)

Dbl	13+ et semi-régulier (au moins 44 ou 5+)
2♣	Landy
2X	Naturel
3X	Naturel + fort

10.2 Sur le SA faible

- Contre : tendance punitive. Au minimum le maximum du NT, main +- balancée.
Le répondant passe avec une main plate à partir de 8H. 2♣ est stayman, 2♦, 2♥, 2♠ et 2NT sont des Texas.
- 2♣ : Landy - Bicolore majeur au moins 5/4.
- 2♦, 2♥, 2♠, 2NT : Texas.
- 3X : Belle couleur 6e - environ 13-15H

En réveil : Idem.

10.3 Réponses à l'intervention d'1NT

(1♥)-1NT-(Pass)

2♣	Texas ♦
2♦	Stayman
2♥	Texas ♠
2♠	Texas ♣
2NT	Naturel 7+ - 9-H
3♣	Texas ♦

(1♠)-1NT-(Pass)

2♣	Texas ♦
2♦	Texas ♥
2♥	Stayman
2♠	Texas ♣
2NT	Naturel 7+ - 9-H
3♣	Texas ♦

(1♣♦)-1NT-(Pass)

2♣	Stayman
2♦	Texas ♥
2♥	Texas ♠
2♠	Texas ♣
2NT	Naturel 7+ - 9-H
3♣	Texas ♦
4♦	Bicolore majeur

10.4 En réveil

- 1NT : 11-14H
- Dbl puis 1NT : 15-17H
- 2NT : 18-19H
- Dbl puis 2NT : 20-21

11 Les barrages et ouvertures à haut palier

11.1 Namyats 4♣/4♦

Cette ouverture montre une couleur ♥/♠ 8e fermée ou 7e fermée avec un as. La rectification à la manche est un arrêt.

L'enchère juste au-dessus montre un intérêt pour le chelem et demande à l'ouvreur de:

- Nommer la manche sans as annexe
- Nommer son as annexe

11.2 3SA

Mineure 8e fermée sans rien à côté. 4/5♣♦ PoC

12 Enchères après passe

1♠

1NT	6-11H, misfit
2♣	Drury, 3♠ 10-12 DH/ 4♠ jeu plat, (2♠ avec GH et 11 points H)
2♦/2♥	naturel avec une ouverture correcte
2♠	Main n'ayant pas d'espoir de manche en face d'un passe initial
2NT	14+ 17-, jeu régulier avec des arrêts un peu partout
3♣/3♦/3♥	Beau 5-5, 16+
3♠	6♠, 16/18
3NT	17+ 19, jeu régulier
2♦/2♥	Naturel. Belle couleur souvent 6ème, 8-11 H.
2♠	6-9HL
2NT	Fit 4e et un singleton
3♣	Relais
	3♦ Singleton ♦
	3♥ Singleton ♥ (ou ♣ si fit ♥)
	3♠ Singleton ♠ (ou ♣ si fit ♥)
3♣/3♦/3♥	Rencontre : 5 belles cartes, 4+ ♠, 9/11H : L'ouvreur revient à la majeur au palier qu'il souhaite
3♠	Barrage
4♣/4♦/4♥	Splinter avec 5 atouts
4♠	Barrage

12.1 Après intervention

Le contre remplace le Drury (en plus de garder sa signification habituelle). Le cue-bid montre 4 cartes.

Les enchères de rencontre restent d'application, le Splinter s'effectue uniquement dans la couleur d'intervention.

13 Enchères de chelem

L'enchère de 4NT est un Blackwood à 5 clés incluant le roi d'atout. L'atout est la couleur explicitement ou implicitement (via cue-bid) fittée ou à défaut la dernière couleur nommée naturellement

4NT

5♣	4 ou 1 clé(s)
5♦	3 ou 0 clé(s)
5♥	2 clés sans dame d'atout
5♠	2 clés avec dame d'atout
5NT	nombre impair de clé et une chicane
6x	nombre pair de clés et chicane x utile (ou chicane au-dessus si x = atout)

Sur une réponse 5m, le palier immédiatement supérieur en dehors de l'atout est un relais pour la demande de la dame d'atout et des rois spécifiques. Avec la dame d'atout, on nomme économiquement la couleur du premier roi ou 5SA déniait un roi.

Le retour à l'atout au palier le plus économique dénie la dame d'atout. Ensuite, le palier au-dessus demande de nommer les rois dans un ordre économique.

Une autre enchère non-ambigüe explore pour le grand chelem, demandant un complément.

Blackwood d'exclusion : Double saut anormal avec fit précisé ! Réponses : 1, 3/0, 2, 2+Q.

Une réponse de 5NT avec une zone initiale de 2 pts (par exemple l'ouverture de 2NT) propose de découvrir un fit 4-4 au palier de 6.

En cas de bicolore et sans fit précisé par manque de place, le Blackwood est à 6 clés :

- 5♥ : pas de dame
- 5♠ : la dame la moins chère
- 5NT : la plus chère
- 6♣ : les deux

Après le BW, 5NT est une demande de roi :

5NT

Retour	à l'atout : pas de roi.
6X	: Roi X ou les deux autres.
6NT	: Tous les rois.

Sur un 4NT quantitatif :

4NT

Passe	mini
5♣	4 ou 1 As
5♦	3 ou 0 As
5♥	2 As et 5♣
5♠	2 As et 5♦

D0PI/R0PI

Après intervention adverse sur le Blackwood : Double 30 Passe 41, ensuite 2 et 2+Q

Après le contre d'une couleur du Blackwood : Redouble 30 Passe 41, ensuite 2 et 2+Q

Si intervention adverse au-dessus de 5 de notre couleur : DEP0/REP0 - Double Even, Pass Odd.

Intervention adverse par contre sur les cue-bids :

- Passe : sans contrôle
- XX : contrôle du premier tour
- Autre : contrôle du second tour (retour à l'atout = second tour sans autre cue).

Intervention adverse en couleur sur les cue-bids :

- X : punitif
- Passe : sans contrôle
- Autre : souvent court dans la couleur

Intervention adverse par contre sur un cue-bid dans une courte connue (Splinter par exemple) :

- Passe : pas de contrôle
- XX : contrôle du premier tour
- Autre : cue-bid + contrôle du second tour

14 Enchères compétitives

15 Jeu de la carte

15.1 L'entame

15.1.1 Entame à SA

Principe de la quatrième meilleure :

- Quatrième carte d'une couleur contenant un honneur (le 10 n'est pas considéré comme un honneur, sauf 109xx ou 10 cinquième.)
- Tête de séquence d'une séquence d'au moins trois cartes dont un honneur
- Séquence brisée, le plus gros honneur du début de séquence (A/R/D 109xx - le 10, jusqu'au 9 - D98x le 9.)
- Top of nothing : xxx - la plus grosse; x x x x
- Séquence = 3 cartes avec au moins 1 honneur (àpd T).

- Si le partenaire ouvre d'1♣ et que les adversaires jouent à NT, 4e meilleure même à ♣.

Sur l'entame :

- Roi : Déblocage, Parité. Si le mort est court - appel par les petites
- As : Appel avec des couleurs longues (le partenaire est court) et pas des honneurs
- Dame : Attitude - on dit qu'on aime quand on a des honneurs car son entame provient souvent d'une longue
- Valet : Parité - on confirmera par la suite si intérêt dans la couleur

15.1.2 Entame à la couleur

Tête de séquence de 2 cartes ou séquence brisée.

Parité :

- Dans 4 cartes, la 2e si pas d'honneur, la 3e si un honneur.
- Dans 6 cartes, le 3e si pas d'honneur, la 5e si un honneur.

Jeu des honneurs :

- En 3e position dans la levée, on met l'honneur le moins élevé.
- Si le partenaire entame le Roi - la Dame promet le Valet.

15.1.3 Dans le cours du jeu

- Switch petit prometteur - en fonction du mort.
- Quand le partenaire entame d'un honneur et que le mort est court - italien.
- Confirmation d'entame par les petites - si nécessaire.
- Première défausse Lavinthal.