

# Systeme Bigfish

Le bigfish et le bon sens

January 4, 2024

## Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	Double-Deux . . . . .	2
1.1.1	L'ouvreur dit 1NT . . . . .	2
1.1.2	L'ouvreur ne dit pas 1NT . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Ouverture de 1NT</b>	<b>5</b>
2.1	Stayman . . . . .	6
2.2	1NT - 2♦ : Texas ♥ . . . . .	6
2.3	1NT - 2♥ : Texas ♠ . . . . .	7
2.4	1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier . . . . .	8
2.5	1NT-2NT : Texas ♦ . . . . .	8
2.6	1NT-3♣ : Puppet Stayman . . . . .	9
2.7	1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠ . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Défense sur 1SA</b>	<b>9</b>
3.1	Sur le SA fort . . . . .	9
3.2	Sur le SA faible . . . . .	11
3.3	Réponses à l'intervention d'1NT . . . . .	11
3.4	En réveil . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Ouverture de 2♣</b>	<b>12</b>
4.1	Définition . . . . .	12
4.2	Après intervention . . . . .	13
4.3	Après contre . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Ouverture de 2♦</b>	<b>14</b>
5.1	Description . . . . .	14
5.2	Développements . . . . .	14
5.3	Après intervention . . . . .	16
<b>6</b>	<b>Ouverture de 2♥</b>	<b>16</b>
6.1	Description . . . . .	16
6.2	Développements . . . . .	17
6.3	Après intervention . . . . .	17

<b>7 Ouverture de 2♠</b>	<b>18</b>
7.1 Description . . . . .	18
7.2 Développements . . . . .	18
7.3 Après intervention . . . . .	19
<b>8 Ouverture de 2NT</b>	<b>20</b>
8.1 Le Puppet Stayman . . . . .	20
8.2 Les Texas . . . . .	20
8.3 Autres réponses . . . . .	21
<b>9 Défense sur les ouvertures Multi</b>	<b>21</b>
9.1 2♣ multi (les deux M faibles ou fort) . . . . .	22
9.2 2♦ Multi (unicolore M faible ou fort) . . . . .	22
9.3 2♥ Ekren (les deux M faible) . . . . .	23
9.4 2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠ + m ou fort) . . . . .	23
9.5 2♠ Multi (les deux mineures faible ou fort) . . . . .	23
9.6 Ouverture de 3X en Texas . . . . .	23
<b>10 Les barrages et ouvertures à haut palier</b>	<b>23</b>
10.1 Namyats 4♣/4♦ . . . . .	23
10.2 3SA . . . . .	24
<b>11 Enchères après passe</b>	<b>24</b>
11.1 Après intervention . . . . .	24
<b>12 Enchères de chelem</b>	<b>24</b>
<b>13 Enchères compétitives</b>	<b>26</b>
<b>14 Jeu de la carte</b>	<b>26</b>
14.1 L'entame . . . . .	26
14.1.1 Entame à SA . . . . .	26
14.1.2 Entame à la couleur . . . . .	27
14.1.3 Dans le cours du jeu . . . . .	27

## 1 Introduction

### 1.1 Double-Deux

Après toute séquence 1X (sauf 1♣)- 1Y - 1Z, 2♣, 2♦ et 2NT sont artificiels. 2♣ montre une main faible à carreau ou des mains invites ou une main de manche avec 5 cartes dans sa majeure. 2♦ est un relais FM et demande à l'ouvreur de se décrire. 2NT montre des mains faibles avec des trèfles ou des mains chelemisantes avec plus de trèfles que de cartes dans la première couleur. Les enchères au niveau de 3 sont chelemisantes et naturelles, et un bicolore cher au niveau de 2 est FM, a priori avec un 6-5

#### 1.1.1 L'ouvreur dit 1NT

1♣-1♥-1NT

2♣	Relais pour 2♦, invit ou mieux
2♦	Relais FM

2♥	Pour jouer
2♠	TDC 6♥ 5♠
2NT	Faible avec des trèfles ou FM fitté trèfle avec exactement 4♥. Force le partenaire à dire 3♣
3♣	TDC fitté trèfles avec 5 coeurs
3♦	TDC 5-5. 3♥ montre le fit, 3NT est négatif, le reste est contrôle fitté carreaux
3♥	TDC 6 mauvaises cartes. Avec 6 belles cartes on aurait dit 2♥ sur 1♣
3♠	4 piques 5 coeurs, pour laisser le choix entre 3SA, 4C et 4P
3NT	Pour les jouer
4♥	Pour les jouer
5T	Pour les jouer
4NT	Invit
5NT	Invit pour 7

Après un 2♣ - 2♦, les réponses du répondant sont naturelles:

1♣-1♥-1NT-2♣-2♦	
2♥	Invit avec 5♥. Une nouvelle couleur de la part de l'ouvreur montre une force et est une enchère d'essais. 2NT est enchère d'essais généralisée fittée. 3NT et 4♥ sont pour jouer.
2♠	Invit avec 6♥ 5♠
2NT	Invit sans 5♥
3♣	Invit fitté trèfles
3♦	Invit 5-5
3♥	Invit 6 cartes
3NT	5 coeurs, pour laisser le choix entre 3NT et 4♥
1♦-1♠-1NT-2♣-2♦	
Pass	Pour les jouer
2♥	5♠ 4♥ invit
2♠	Invit avec 5 cartes
2NT	Invit sans 5 cartes
3♣	5-5 invit
3♦	Invit avec 4+ carreaux
3♥	5-5 invit
3♠	Invit avec 6 cartes
3NT	5♠, pour laisser le choix entre 3NT et 4♠

Après un 2♦, les réponses de l'ouvreur sont naturelles, avec l'enchère impossible qui montre une main avec une courte qu'on ne peut pas annoncer autrement:

1♣-1♥-1NT-2♦	
2♥	Trois cartes
2♠	3145
2NT	3244
3♣	3235
3♦	2245
1♣-1♠-1NT-2♦	
2♥	Quatre cartes
2♠	Trois cartes

2NT	2344
3♣	2335
3♦	2245
3♥	1345

Après un 2NT, l'ouvreur doit dire 3♣. Le répondant passe avec une main faible et reparle avec une main chelemisante. Les réponses sont naturelles et les continuations aussi:

1♦-1♠-1NT-2NT-3♣

Pass	Pour les jouer
3♦	Quelque chose comme 4135. L'ouvreur dit 3NT si pas intéressé, 3♠ si trois beaux piques, 4♣ pour chelemisant à trèfles, ou 3♥ ou 4♦ pour chelemisant à carreaux.
3♥	Quelque chose comme 4315. De même, l'ouvreur donne sa couleur de préférence ou 3NT si pas intéressé
3♠	6♣ 5♠
3NT	4225 non forcing
3♣	6 trèfles, demande à l'ouvreur de nommer les contrôles.
4NT	4225 invit
5NT	4225 invit pour 7

### 1.1.2 L'ouvreur ne dit pas 1NT

L'ouvreur peut encore avoir 18-19 points, donc il n'est pas obligé de rectifier les transferts de 2♣ ou de 2NT s'il a peur que le partenaire passe.

1♣-1♥-1♠

1NT	6-10
2♣	Invit ou 12-14 (15) avec 5 coeurs. Ici l'ouvreur n'a pas peur que le partenaire passe la réponse de 2♦. En effet, il a promis plus de coeurs que de carreaux.
2♦	Relais FM
2♥	6-9 (10) avec 6 cartes
2♠	6-9 (10) avec 4 cartes
2NT	5+♣, plus de trèfles que de coeurs, faible ou TDC
3♣	TDC 5♥ 5♣ (Il faut 5 trèfles car l'ouvreur n'en a promis que 3)
3♦	TDC 5♥ 5♦
3♠	TDC 4 cartes
3NT	12-14 (15) sans 5 coeurs

1♣-1♥-1♠-2♣-2♦

2♥	Invit 5 cartes
2♠	Invit 4 cartes
2NT	Invit sans 5♥ ni 4♠
3♣	Invit avec 5 trèfles et 4 coeurs
3♦	Invit 5-5
3♥	Invit 6 cartes
3♠	Invit 4 piques et 5 coeurs
3NT	12-14 (15) avec 5♥

1♣-1♥-1♠-2♦

2♥	3 cartes
2♠	6♣ 5♠
2NT	4♠ 5♣ 15-17 sans 3 coeurs
3♣	4♠ 5♣ 12-14 sans 3 coeurs
3♦	4045
3♥	TDC 3 cartes
3♠	TDC 6♣ 5♠
3NT	4234 12-14

1♣-1♥-1♠-2NT

Ici l'ouvreur peut ne pas rectifier le transfert s'il est 18-19. Surtout que si c'est le cas, il est irrégulier et il y a donc au moins un fit 10e à trèfle. La 4e couleur demande l'arrêt.

1♦-1♥-1♠-2♣

De nouveau si l'ouvreur est 18-19 il peut ne pas rectifier le transfert pour ne pas jouer 2♦ lorsque 3NT gagne.

## 2 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

## 2.1 Stayman

Pas utilisé avec des main régulières, FM, 1 seule majeure 4e. 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♥

## 2.2 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		

### 2.3 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

## 2.4 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	

## 2.5 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

## 2.6 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♠

## 2.7 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.

## 3 Défense sur 1SA

### 3.1 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

### 3.2 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.

### 3.3 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

### 3.4 En réveil

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

## 4 Ouverture de 2♣

### 4.1 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

2♥

FAIBLE ♦

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♣-...)

## 4.2 Après intervention

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

## 4.3 Après contre

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

## 5 Ouverture de 2♦

### 5.1 Description

Quatrième main : Idem mais zone faible 9-13. 1/2/3e main :

- Acol fort indéterminé à ♣ ou ♦
- Unicolore 6e à ♥ 5-10 HCP
- Bicolore 5/5 ♥ + mineure, 5-10 HCP
- Bicolore majeur FI ou FM

### 5.2 Développements

1/2/3e main

2♦-2♥	Pour jouer si faible à ♥ (< 15 HCP)
Pass	Unicolore ♥ faible ou 5/5 faible avec de beaux ♥ (rare)
2♠	4+♠/4+♥ GF
	2NT Relais
	3♣ Montre des ♥ + longs (5+)
	3♦ relais
	3♥ Résidu ♣ ou solo chelem 6+
	3♠ Résidu ♦
	3NT 4522
	4♣♦ 4504/4540
	4♥ 6/5 mini
	3♦ 5+ ♠
	3♥ relais
	3♠ Résidu ♣
	3NT résidu ♦
	3♥ 5+/5
	3♠ 6/4
	3NT 5422/5431 22H+
	4♣♦ 5404/5440
	4♥ 6/5 Mini
	3♣♦ 6 très belles cartes
	3♥♠ 4 cartes 5DH+
	3NT 5/5 ou 6/5 m faible
	4♣♦ Chicane
	4♥♠ Naturel < 5DH
2NT	Bicolore 5+/5+ ♥/♣ ou ♥/♦
	3♣ PoC
	3♦ PoC
	3♠ Relais le + fort
	3NT Proposition naturelle
	4/5♣ PoC
	4♥ Chicane ♥ - TdC dans la mineure de l'ouvreur
3♣/3♦	Acol naturel NF
3♥	5/5 Majeur FI

3♠ 6♠/4♥ FI  
 3NT Gambling à ♦

2♦

2♠ Relais + misfit ♥ (max Hx), n'envisage normalement pas 4♥ en face d'un 5/5

2NT 5+♣ mini  
 3♣ 3♣ NF encourageant

3♦ 5+♦ mini  
 3♦ 3♦ idem

3♥ 6♥  
 3♥ 3♥ NF encourageant  
 3♠ 3♠ 6 cartes à ♠ fort

3♥ 5+♣ max  
 3♠ 5+/4+ M FM

3NT 5+♦ max

4♣/4♦ Acol ♣/♦

4♥ 5/5 M FI

4♠ 6♠/4♥ FI

2NT Relais fitté ♥ au moins 3 cartes, pas FM

3♣ 5♥/5♦  
 3♥ 3♥ encourageant NF

3♦ 6♥  
 3♥ 3♥ encourageant NF

3♥ 5♥/5♣ mini NF

3♠ 4+/4+ M FI/FM

3NT 5♥/5♣ max

4♣/4♦ Acol ♣/♦

4♥ Bic M 5/5 FI

4♠ 6♠/4♥ FI

3♣/3♦/3♠ Texas ♦, ♠ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur se décrit naturellement en privilégiant le fit. La rectification est négative.

3♦ (sur 3♣) négatif

3♥ Naturel + fit ♦ (positif)

3♠ Bic M

3NT Acol ♣ (sans fit ♦ ou sans ambition)

4♦ Fit setting fort (Acol ♣ ou Bic M avec 3♦ ou Hx)

3♥ 3/4 ♥ et 7-13 HCP

Pass L'enchère la plus fréquente de l'ouvreur faible

3♠ Bic M fort

3NT 3NT Négatif à ♠ et à ♥, minimum

4♣/4♦ 4♣/4♦ Naturel F1

3NT 3NT Montre un Acol mineur - NF

4♥ 4♥ Montre une main faible avec un supplément de distribution (6/5, 6/4, ...)

4♣/4♦ 4♣/4♦ Acol mineur très excentré

3♠ 3♠ Pour jouer 3NT en face d'un Acol à ♣ (! double sens)

3NT 3NT Pour jouer en face d'un FI à ♦

4♣/4♦ 4♣/4♦ Naturel, bon fit ♥, 10+ HCP, l'ouvreur peut décider d'être compétitif au palier supérieur

4♥ 4♥ Pour jouer 4♥ si ouvrier faible mais du jeu pour supporter le chelem si ouvrier fort

4♠ 4♠ Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort

## 5.3 Après intervention

2♦

(Dbl)

Pass si tu es 5♥/5♦, je veux jouer 2♦  
(Pass)

Rdbl 6♥  
2♥ 5♥/5♣  
2♠ Bic M fort  
2NT 5♥/6♣  
3♣ Acol ♣

2♥ si tu es 5♥/5♦, je veux jouer 2♥  
(Dbl)

Pass 6♥ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)  
2♥ 5♥/5♣  
2♠ Bic M fort  
2NT 5♥/6♣  
3♣ Acol ♣

Rdbl Unicolore autonome soit misfit ♥ soit semi-fit ♥ avec tolérance pour les mineures  
(Pass)

2♥ Version faible  
2♠ Bic M Fort

2♠/3♣/3♦ Naturel F1 mais pas auto-forcing  
3♥ permet de dire 4♥ (suivre le bon sens)  
2NT fitté  
3X/4♥ System on

(Pass)

2♥

(Dbl)

Pass 6♥ Principe : Faire jouer le répondant le plus souvent possible  
Rdbl 5♥/5m  
2♠ Bic M ou 6♠/4♥ FI (NF)  
2NT 5♥ + 6♣/6♦  
3♣/3♦ Acol  
3M Bic M FM (et ne veut pas passer sur 2Cx)

2♠

(Dbl)

System on

## 6 Ouverture de 2♥

### 6.1 Description

1/2/3e main

- Acol fort indéterminé à ♥
- Unicolore 6e à ♠ 5-10 HCP
- Bicolore 5/5 ♠ + mineure, 5-10 HCP

4e main : Ideam mais zone faible 9-13 HCP



## 6.2 Développements

2♥

Pass	
2♠	Pour jouer si faible à ♠ (< 15 HCP)
Pass	Unicolore ♠ faible ou 5/5 faible avec de beaux ♠ (rare)
2NT	Bicolore 5+/5+ ♠/♣ ou ♠/♦
3♣	Pour jouer avec des ♣ ou corriger avec des ♦
3♦	Pour jouer avec des ♦ ou proposition de manche avec des ♣
3NT	Proposition naturelle
4/5♣	PoC
4♥/4♠	Chicane - TdC
3♣♦♠	2e couleur ou résidu 3e si la main possède une courte
3♥	6♥ tendance 6322 18-20
3NT	6♥ tendance régulier 21-22
2NT	Relais fort
3♣	5♣ mini
3♦	Tendance naturel FM
3♥	Fit ♠ Forcing
3♠	Fit ♠ Invit
4♣	Fit ♣ Forcing
3♦	5♦ mini
3♥	Fit ♠ Forcing
3♠	Fit ♠ Invit
4♣	Fit ♦ + contrôle ♣
4♦	Fit ♦ Forcing, pas de ctrl ♣
3♥	6♠
3♠	NF (oriente la main)
3♠	5♣ maxi
3NT	5♦ maxi
4♣/4♦	Acol ♥ - Premier contrôle disponible
4♥	Acol ♥
3♣/3♦/3♥	Texas ♦, ♥ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur se décrit naturellement en privilégiant le fit. La rectification est négative.
3♠	3/4 ♠ et 7-13 HCP
Pass	L'enchère la plus fréquente de l'ouvreur faible
3NT	Proposition de jouer 3NT sur base d'un Acol ♥
4♠	Montre une main faible avec un supplément de distribution (6/5, 6/4, ...)
4♣/4♦	Tentative à base d'un Acol ♥ (généralement avec une courte)
3NT	Pour jouer
4♣/4♦	Naturel, bon fit ♠, 10+ HCP
4♥	!! Pour jouer en face d'un Acol Fort ou 4♠ en face du 2 faible.
4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort

## 6.3 Après intervention

2♥

(Dbl)	
Pass	2- ♠ (Pass)

		Rdbl	6♠ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)
		2♠	5♠ + 5m
Rdbl	Unicolore ou fort (Pass)		
		Pass	Acol ♥
		2♠	6♠
2♠	2NT/3♣		5♣/5♦ pour faire jouer le partenaire dans son unicolore.
	au moins 2♠ (Dbl)		
		Pass	6♠ Toujours selon le même principe
		Rdbl	5♠ + 5m (pas obligé sur Dbl mais bien 2♥-P-2♠)
		2NT	Acol ♥ + arrêt ♠
		3♣	5♠ + 6♣ faible
		3♦	5♠ + 6♦ faible
		3♥	Acol ♥ pour jouer à la couleur (peu/pas d'arrêt ♠)
2NT	fitté		
3X/4♥	System on		

## 7 Ouverture de 2♠

### 7.1 Description

Quatrième main : Bicolore mineur 5+/5+ 9-13 HCP ou Acol fort indéterminé à ♠.  
1/2/3e main

- Acol fort indéterminé à ♠
- Bicolore mineur 5+/5+, 5-10 HCP

### 7.2 Développements

2♠

Pass		
2NT	Relais	
	3♣	Bic mineur minimum
		Pass
		3♦ Pour jouer
		3♥/3♠ Naturel F1
		3NT Pour jouer
	3♦	Bic mineur maximum
		3♥/3♠ Naturel F1
		3NT Pour jouer
	3♥	3 cartes d'un honneur (dans la version forte)
		3♠ Fit ♠
		3NT Forcing
		4♣/4♦/4♥ Naturel (a priori misfit ♠)
		4♠ Pas fitté
		4NT KBB
		4♠ Pour jouer
		4NT KBB

3♠	Acol ♠ 6322 min (18-19)
3NT	Forcing (a priori misfit ♠)
4♣/4♦/4♥	Naturel (a priori misfit ♠, recherche de fit)
4♠	Pas fitté
4NT	KBB
4♠	Forcing
4NT	KBB à ♠
3NT	Acol ♠ 6322 max (20-21)
4♣/4♦/4♥	Naturel (a priori misfit ♠, recherche de fit)
4♠	Pas fitté
4NT	KBB
4♠	Forcing
4NT	KBB à ♠
4♣	1156
4♦	1165
4♥/4♠	6/5 + chicane
3♣	Pour jouer
3♦	Acol ♠ + couleur ♦ 3+ cartes
3♥	Acol ♠ + couleur ♥ 3+ cartes (forte probabilité de courte ♠)
3♠	Acol ♠ NF
3NT	6♠ (3-2-2) 20-21
3♦	Pour jouer
Cfr	3♣
3♥	Naturel NF
3♠	Naturel NF
3NT	Pour jouer
4♣	"Barrage" 4/5 cartes 7-12 HCP
4♦	"Barrage" 4/5 cartes 7-12 HCP
4♥	Pour jouer (aussi en face de la main faible)
4♠	Pour jouer en face de la main forte

### 7.3 Après intervention

2♠

(Dbl)	Pass	Propose d'en rester là sur base de sa propre couleur (faible + ♠)
	Rdbl	Propose de jouer 2♠ XX (plus punitif éventuel ultérieur) sauf si ouvreuse a 1- ♠
	2NT	Game try en mineure ou SA, l'ouvreuse développe comme sur séquence de base
	3♣/3♦	préférence
	3♥	Naturel NF
	3♠	N'existe pas
	3NT	Naturel
	4♣/4♦	Barrage
	4♥	Pour jouer
(Pass)	3♣/3♦	
	(Dbl)	
	Pass	Main faible, le répondant peut annoncer une longue Maj ou XX = Bic M
	Rdbl	Acol ♠ mini

	3♥	6♠ + 3♥
	3♠	Acol ♠ max
	(Pass)-Pass	
	(Dbl)	
		Rdbl
		3♥/3♠
		Misfit total, Bic M
3X/4X		Longue personnelle
	Pass	Forcing pour la main forte
	Dbl	Punitif face à la main faible
	4♣/4♦	Compétitif, fit face à la main faible
	Couleur	Naturel F1
	3NT/4NT	Naturel face à la main faible
	5♣/5♦	Pour jouer

## 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 Les barrages et ouvertures à haut palier

### 10.1 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

## 10.2 3SA

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

## 11 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

### 11.1 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.

## 12 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 déniaient 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♦

DOPI/ROPI

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

## 13 Enchères compétitives

## 14 Jeu de la carte

### 14.1 L'entame

#### 14.1.1 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

### **14.1.2 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.

### **14.1.3 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.