

# Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

September 20, 2024

## Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Ouverture de 1m</b>	<b>3</b>
2.1	1♣ T-Walsh . . . . .	3
2.1.1	La séquence 1♣ - 1♦ . . . . .	4
2.1.2	La séquence 1♣ - 1♥ . . . . .	10
2.1.3	La séquence 1♣ - 1♠ . . . . .	14
2.1.4	La séquence 1♣ - 1NT . . . . .	14
2.1.5	La zone 14-16 . . . . .	16
2.1.6	La séquence 1♣ - 2♣ . . . . .	17
2.1.7	La séquence 1♣ - 2♦ . . . . .	17
2.1.8	La séquence 1♣ - 2♥ . . . . .	18
2.1.9	La séquence 1♣ - 2♠ . . . . .	18
2.1.10	La séquence 1♣ - 2NT . . . . .	18
2.2	1♦ T-Walsh . . . . .	18
2.2.1	La séquence 1♦ - 1♥ . . . . .	19
2.2.2	La séquence 1♦ - 1♥ - 1♠ . . . . .	19
2.2.3	La séquence 1♦ - 1♥ - 1NT . . . . .	20
2.2.4	La séquence 1♦-1♠ . . . . .	21
2.2.5	La séquence 1♦-1♠-1NT . . . . .	22
2.2.6	La séquence 1♦-2♣ . . . . .	22
2.2.7	La séquence 1♦-2♦ . . . . .	23
2.2.8	La séquence 1♦-2♥ . . . . .	23
2.2.9	La séquence 1♦-2♠ . . . . .	23
<b>3</b>	<b>Ouverture de 1M</b>	<b>24</b>
3.1	Le Gazzili . . . . .	24
3.1.1	La séquence 1♥ - 1♠ . . . . .	24
3.1.2	La séquence 1♥ - 1NT . . . . .	24
3.1.3	La séquence 1♠ - 1NT . . . . .	25
3.1.4	Attitude en face de la réponse faible ou en cas d'intervention .	26
3.2	Le 2 sur 1 FM . . . . .	26
3.2.1	Introduction . . . . .	26
3.2.2	1SA va jusque 11 . . . . .	27
3.2.3	Attitude de l'ouvreur . . . . .	27
3.2.4	Attitude du répondant . . . . .	27
3.2.5	Le saut au niveau de 3 . . . . .	27

3.2.6	Les nouveaux soutiens directs	27
3.2.7	La séquence 1M – 2SA	28
3.2.8	Le fit différé au niveau de 2	28
3.2.9	Séquences après 1M – 2 ♣	28
3.2.10	Séquences dérivées après 1♥ d'ouverture	31
3.2.11	Développements après 1♦-2♣ FM	32
3.3	Double-Deux	33
3.3.1	L'ouvreur dit 1NT	33
3.3.2	L'ouvreur ne dit pas 1NT	35
<b>4</b>	<b>Ouverture de 1NT</b>	<b>36</b>
4.1	Stayman	36
4.2	1NT - 2♦ : Texas ♥	37
4.3	1NT - 2♥ : Texas ♠	38
4.4	1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier	38
4.5	1NT-2NT : Texas ♦	39
4.6	1NT-3♣ : Puppet Stayman	39
4.7	1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠	40
<b>5</b>	<b>Défense sur 1SA</b>	<b>40</b>
5.1	Sur le SA fort	40
5.2	Sur le SA faible	42
5.3	Réponses à l'intervention d'1NT	42
5.4	En réveil	42
<b>6</b>	<b>Ouverture de 2♣</b>	<b>43</b>
6.1	Définition	43
6.2	Après intervention	44
6.3	Après contre	44
<b>7</b>	<b>Ouverture de 2♦</b>	<b>44</b>
7.1	Description	44
7.2	Développements	45
7.3	Après intervention	46
<b>8</b>	<b>Ouverture de 2♥</b>	<b>47</b>
8.1	Description	47
8.2	Développements	47
8.3	Après intervention	48
<b>9</b>	<b>Ouverture de 2♠</b>	<b>49</b>
9.1	Description	49
9.2	Développements	49
9.3	Après intervention	50
<b>10</b>	<b>Ouverture de 2NT</b>	<b>51</b>
10.1	Le Puppet Stayman	51
10.2	Les Texas	51
10.3	Autres réponses	52

<b>11 Défense sur les ouvertures Multi</b>	<b>52</b>
11.1 2♣ multi (les deux M faibles ou fort)	53
11.2 2♦ Multi (unicolore M faible ou fort)	53
11.3 2♥ Ekren (les deux M faible)	53
11.4 2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠ + m ou fort)	54
11.5 2♠ Multi (les deux mineures faible ou fort)	54
11.6 Ouverture de 3X en Texas	54
<b>12 Les barrages et ouvertures à haut palier</b>	<b>54</b>
12.1 Namyats 4♣/4♦	54
12.2 3SA	54
<b>13 Enchères après passe</b>	<b>55</b>
13.1 Après intervention	55
<b>14 Enchères de chelem</b>	<b>55</b>
<b>15 Enchères compétitives</b>	<b>57</b>
<b>16 Jeu de la carte</b>	<b>57</b>
16.1 L'entame	57
16.1.1 Entame à SA	57
16.1.2 Entame à la couleur	58
16.1.3 Dans le cours du jeu	58

## 1 Introduction

## 2 Ouverture de 1m

### 2.1 1♣ T-Walsh

1♣	Soit naturel irrégulier 5+ cartes ou tricolore court rouge.
	Soit balancé 12-14
1♦	4+♥, 5+ HCP
1♥	4+♠, 5+ HCP
1♠	Soit pas de majeure, 5-11
	Soit FM balancé (orienté SA)
	Soit 22(5)(4) concentré mineur 12-14
1NT	FM en général balancé, sans M 5e (sauf si 5332 et médiocre M 5e)
	Autre type de main susceptible de déroger :
	Toute main avec des ambitions de chelem comportant un unicolore (solide si M) au moins 5e, sans chicane, voulant profiter de la filière relais.
2♣	Soit 6+♦ (avec résidu ♣ ou GH 2e à ♣), 4-8.
	Soit unicolore ♦ 6e, 12-15
2♦	Soit couleur M 6e faible, 3-8.
	Soit unicolore ♦ 6e, (15) 16+
2♥	6+♣, FM (bel unicolore si 12-14)
2♠	Bicolore m au moins 5-4, FM (pas 22M si concentré m et 12-14)
2NT	Bicolore 5-5m, 7-9
3♣	Faible 6/7♣, 7-9

3♦ Barrage  
3M Barrage

### 2.1.1 La séquence 1♣ - 1♦

1♣-1♦ 4+♥, 5+ HCP

1♥ Soit fit ♥ 3e, régulier 12-14 ou irrégulier 11-16 (17)

1♠ Irrégulier 5+♣-4♠ ou 4144, pas de fit ♥ 3e, 11-17 ; suite nat (4e CF, etc.)

1NT Balancé, pas 3♥

2♣ 6♣ ou 5♣/4♦ irrégulier, 11-16, 2-♥ ; suite nat (3e CF, etc.)

2♦ 3e couleur forcing artificielle

2♠ Valeurs en ♠, rarement 5♥, FM

3♣ Limite

3♥ Belle couleur 6e, FM+, des réserves

3♠ Bicolore 6♥-5♠ (car saut au palier de 3)

4♣ Gros fit ♣, FM+

2♦ Inversée nat

2♥ F1

2♠ modérateur (pour jouer SA de la bonne main)/4e CF

3♥ 6+M belle couleur

2♥ Fit 4e, 11-14 irr

2♠ Enchères d'essai généralisée

2NT Force à ♠

3♣♦ Force à ♣/♦

3♠ Max, court ♠

2NT Enchère d'essai, court ♠

3♣♦ Enchère d'essai court ♣/♦

3♥ 5♥, 7-9H (sous-limite), un ouvrier max distribué peut imposer la manche

3♠ Splinter, 13-15H, 5(6) ♥

4♣♦ Splinter, 13-15, 5(6) ♥

2♠ Irr 5+ ♣/4 ♠ ou 4144, 18-22 ; suite naturelle

2NT Fitté 4e (15)16 S avec courte ou 22+S avec courte (au plus 3 perdantes)

3♣ relais

3♦ résidu ♦ (souvent court ♠), (15)16 S

3♣ NF

3♣ résidu ♠ (souvent court ♦), (15)16 S

3♠ 22+S court ♠

4♦ 22+S court ♦

3♦ transfert ♥ a priori pour jouer

3♣ pour jouer (rare)

3♣ 7, 7.5 LJ à ♣, pas de fit ♥ 3e ; suite naturelle

3♦ 6♣ 5♦, (12)13-15, 5 perdantes

3♥ fit ♥ 4e (irrégulier) 16-19 S ; suite Mathé (voir plus bas)

3♠4♦ Splinter (3-4 perdantes)

3NT 18-19, 4♥

4♣ 6+ ♣ 4♥ (3-4 perdantes)

4♥ 6+ ♣ 4♥, offensif et très concentré (13-15)

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1♥

1♣-1♦	
1♥	<p>Soit fit ♥ 3e, régulier 12-14 ou irrégulier 11-16 (17).</p> <p>Soit fit ♥ 4e, 13-15 (7 perdantes) - régulier 12-14</p> <p>Pass 4♥, 0-8 ou 5♥, 0-6</p> <p>1♠ Soit 4♥-5+m, 6-11</p> <p>Soit 4♥, (8)9-10 (souvent une tolérance ♣)</p> <p>Soit 4♥, régulier FM pour orienter les SA</p> <p>1NT 4♠-4♥, 6-10</p> <p>2♣ Relais pour 2♦ (ou 2♥ avec 4♥ chez l'ouvreur)</p> <p>Soit faible à ♦</p> <p>Soit limite avec 5+♥</p> <p>Soit 5♥ balancé mini quantitatif (au moins RDVxx sur 1SA)</p> <p>2♦ Relais pour 2♥ (sauf si ouvrier est 5+♣ 3♥xx 15-17)</p> <p>2♥ 7-9H ou FM irrégulier ou choix de manche</p> <p>Pass 5♥, 7-9</p> <p>2♠ 5+♥ 4+♠</p> <p>2NT 5+♥, 4+♣</p> <p>3♣ 5+♥, 4♦</p> <p>3♦ 5+♥, 5+♦</p> <p>3♥ TDC avec une laide couleur 6e</p> <p>3♠ Splinter, 6+♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 16-18, 4/5 perdantes</p> <p>3NT 5♥ régulier (5332, ou parfois 5422, choix de manche)</p> <p>4♣♦ Splinter, 6+♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 16-18, 4/5 perdantes</p> <p>2♥ Soit 4♠ - 4♥ 10-11 (+) H</p> <p>Soit Tricolore court m 4441/4450 FM</p> <p>2♠ Range ask</p> <p>2NT Mini</p> <p>Pass 4♥ régulier, limite</p> <p>3♠ 1444/04(5)(4), FM</p> <p>3♣ Max</p> <p>3♠ 1444/04(5)(4), FM</p> <p>3NT Régulier limite</p> <p>3♥ Mini fitté ♥ 4e</p> <p>2NT 11-12 4♥ (oriente les SA, tendance mauvaise couleur ♥)</p> <p>3♣ 5+♣, 4♥ FM+</p> <p>3♥ Fitté 4♥</p> <p>3♠ Serious</p> <p>3NT Court ♠</p> <p>4♦ Court ♦</p> <p>3♦ 5+♦ - 4♥, FM+</p> <p>3♥ Arrêt ♣ ou fit ♥</p> <p>3♠ Arrêt ♠</p> <p>4m Fit ♦ 4e</p> <p>3♥ 6+♥, FM 16+, sans courte (ou forcing chelem avec une courte)</p> <p>3♠ Splinter, 6+♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 13-15, 5/6 perdantes</p> <p>4♣♦ Splinter, 6+♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 13-15, 5/6 perdantes</p>

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠

1♣-1♦

1♥-1♠

1NT	Régulier, fit ♥ 3e NF
2♣	4♥-5+♣, 6-10
2♦	4♥-5♦, 10-11
2♥	4♥-5♣ résidu ♦, 10-11
2♠	4♥-5♣ résidu ♠, 10-11
2NT	4♥, 10-11 (oriente les SA chez l'ouvreur)
3m	4♥-6m, 10-11
3NT	4♥ régulier FM (oriente les SA chez l'ouvreur)
2♣	Irrégulier (5)6+♣, fit ♥ 3e, 11-14, NF
2♦	Irrégulier, fit ♥ 3e, 15-17, type 1345
	2♥♠ Décourageant
	2NT Naturel forcing
	3♣ Fit ♣ décourageant
	3X Naturel forcing
2♥	Régulier fit ♥ 4e, 12-14
2♠	Irrégulier, fit ♥ 3e, 15-17, type 4315
	2NT Décourageant
	3♣ Fit ♣ décourageant
	3X Naturel forcing
2NT	6+ ♣, 15-17 tendance semi-régulier, NF
3♣	6+ ♣, 15-17 très encourageant mais NF

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 1NT

1♣-1♦

1♥-1NT

2♣	Irrégulier fit ♥ 3e, 11-14, NF
2♦	Irrégulier, fit ♥ 3e, 15-17, type 1345
2♥	Régulier fit ♥ 4e, 12-14
2♠	Fit ♠ 4e, 11-14 sans 4♥
2NT	6+ ♣, 15-17 tendance semi-régulier, NF
3♣	6+ ♣, 15-17, irrégulier, très encourageant mais NF
3♠	Irrégulier, fit ♥ 3e, (14)15-16(17), type 4315

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1♥ - 2♣

1♣-1♦

1♥-2♣

2♦	Fit ♥ 3e
Pass	5+♦, faible
2♥	5♥, 10-11
2♠	5♥-4♠, 10-11
2NT	5♥-5♣, 9-10
3♣	5♥ Régulier avec un petit doubleton. Ensuite l'ouvreur nomme économiquement sa 1e couleur (de xxx jusqu'à une belle 5e) en face de laquelle xx n'est pas un problème (3♥ montre des ♣).

		Sans problème, il dit 3NT directement.
	3♦	5♥-5♦, 9-10
	3♥	6 (mauvais) ♥ sans courte, 10-11
	3NT	5♥ régulier, quantitatif et NF
2♥		Fit ♥ 4e, 12-14 régulier
	2♠	5♥-4♠, 10-11
	2NT	5♥-5♣, 9-10
	3♣	5♥ Régulier avec un petit doubleton. Ensuite l'ouvreur nomme économiquement sa 1e couleur (de xxx jusqu'à une belle 5e) en face de laquelle xx n'est pas un problème (3♥ montre des ♣).
		Sans problème, il dit 3NT directement.
	3♦	5♥-5♦, 9-10
	3♥	6 (mauvais) ♥ sans courte, 10-11
	3NT	5♥ régulier, quantitatif et NF
2NT		6♣, 15-16, tendance semi-régulier, 3♥, NF
3♣		6+♣, 15-17 irrégulier, 3♥, très encourageant mais NF
3♦		Irrégulier, 15-17, 3♥, type 1345

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1♠

1♣-1♦		
1♠		
	1NT	Naturel, 7-10
	2♦	Tricolore 4045, 15-17
	2♣	Pour jouer, 5-9
	2♦	4e couleur forcing
	2♥	11-14, 2♥ (arrêt ♦ possible si mini)
	2♠	11-14, x ou chicane ♥ (arrêt ♦ possible si mini)
	2NT	13-14, au moins Dxx ou Rx en ♦
	3♣	15-17, 5+♣
	3♦	15-17, irrégulier (4144 possible), couleur ♦ de 4 cartes (Axx)
	3♠	11-16, bicolore noir 6-5, (4) 5 à 6 perdantes
	3NT	15-17, au moins Dxx ou Rx à ♦
	2♥	6♥ 9-11 (6♥ faible annonce 2♦ sur 1♣)
	2♠	Naturel
	2NT	Limite
	3♣	Fit ♣ limite
	3♦	4(5+)♥-5+♦ FM
	3♥	Hx à ♥
	3♠	Beaux ♠
	3NT	Type 4225
	4m	Fit ♦ (3)4e
	3♥	Belle couleur 6e FM+, des réserves
	3♠	Limite
	4♣	Splinter, fit ♠ : Bicolore au niveau de 3, les enchères à saut sont Splinter, y compris dans la mineure d'ouverture !
	4♦	Splinter ♦, fit ♠

Rappel sur la 4e CF :

- Elle est auto-forcing (sauf conclusion à la manche !)

- Elle est FM sauf si la redemande de l'ouvreur est inférieure à 2NT (→ F jusqu'à 2NT)
- La troisième enchère du répondant :
  1. Au niveau de 2 : Naturelle, limite
  2. Une couleur au niveau de 3 : Naturelle, FM+
  3. Répétition de la 4e couleur : Artificielle

### La séquence 1♣ - 1♦ - 1NT

1♣-1♦  
1NT

2♣	Relais pour 2♦
2♦	Pass 5+♦, faible 2♥ 5♥, 10-11 2♠ 5♥-4♠, 10-11 2NT 5 très beaux ♥ (au moins 2GH+V10) régulier, choix de manche avec xx 3♣♦ 5♥-5♣/♦, 9-10 3♥ 6♥ (mauvais) sans courte, 10-11 3NT régulier, quantitatif et NF
2♦	Transfert pour 2♥, 5♥, 7-9H ou FM irrégulier ou choix de manche
2♥	Pass 5♥, 7-9H 2♠ 5(+)♥-4+♠ 2NT 5(+)♥-4+♣ 3♣ 5(+)♥-4♦ 3♦ 5(+)♥-5+♦ 3♥ (laide) couleur 6e sans courte, choix de manche ou TDC 3♠ Unicolore ♥ 6e, courte ♠, 16-18, 4-5 perdantes 3NT 5♥ régulier, choix de manche 4♣♦ unicolore ♥ 6e, court ♣/♦, 16-18, 4 à 5 perdantes
2♥	4♠-4♥, 10-11 H+ ; 4♠-4♥ régulier limite+ ou 4441/4450 FM
2♠	Mini avec 4♠
2NT	Mini sans 4♠
3♣♦	Maxi avec 5(6)m et problème m'
3♥	Maxi, orienté atout ♠, avec 3♠-2♥ (bons ♠, Ax/Rx ♥, levées hautes m)
3♠	Maxi avec 4♠
3NT	Maxi sans 4♠
2♠	Range ask
2NT	Mini
Passe	Régulier limite ou 4♥ 5m tendance sans singleton
3♣	4♥-5+♣, limite
3♦	4♥-5+♦, limite
3♠	1444 ou 0445, FM
4m	4♥-6+m, 17+ (couleur m au moins semi-solide; par opposition, 3m sur 1NT puis 4m mettrait + l'accent sur le besoin d'un complément m chez l'ouvreur)



	3♣	Maxi	
	3♦	4♥-5♦, limite	
	3♥	4♥-5+♣, limite	
	3♠	1444 ou 0445, FM	
	4m	4♥-6+m, 17+ (couleur au moins semi-solide...)	
2NT	Relais pour 3♣		
	3♣		
		Pass	Sign off ♣
		3♦	Limite 4♥-6♦
3♣	5+♣, 4♥, FM+		
3♦	5 (ou 6 laids) ♦, 4♥, FM+		
	3♥	Arrêt ♣ ou fit ♥	
	3♠	Arrêt ♠	
	3NT	Arrêts ♣ et ♠	
	4♣♦	Fit ♦ 4e	
3♥	6+♥ d'au moins 2GH sans courte, FM 16+ (ou Forcing chelem avec courte)		
3♠	Splinter, 6 belles ♥, type 6331 (pas de chicane)		
4♣♦	Splinter, 6 belles ♥, type 6331 (pas de chicane)		
4♥	Pour jouer (orientation)		

### La séquence 1♣ - 1♦ - 2♣ - 2♦

1♣-1♦

2♣-2♦

2♥	2 cartes à ♥, 11-13 NF
2♠	4e CF artificielle de l'ouvreur, (13)14-16, FM
2NT	Naturel, couleurs extérieures tenues, 11-13, NF
3♣	Couleur répétable, 11-13, NF
3♦	Couleur ♦ 4e, (13)14-16, FM
3♥	1246, 14-16, FM
3♠	Axx à ♠, 3145, 14-16, FM
3NT	Naturel, couleurs extérieures tenues, (13)14-16

Rappels sur la troisième enchère du répondant après départ 3e CF

- Le fit de la mineur d'ouverture : naturel, FM, fixe l'atout possible (en mineure !) si séquence de chelem
- La réponse de 2SA au "fit" préférentiel à 2M de l'ouvreur est un Relais FM, suite naturelle
- Une nouvelle couleur est naturelle FM

**La séquence 1♣ - 1♦ - 3♥** En cas de fit majeur au niveau de 3M de l'ouvreur (typiquement irrégulier 2e zone), le répondant utilisant un relais Mathe ci-dessous promet le plus souvent une main régulière ou une courte dans la mineure d'ouverture. Une autre enchère a donc tendance à montrer une courte (sauf 4m dans la mineur d'ouverture qui montre un gros honneur dans cette mineur). Rmq : ce système très populaire, polonais d'origine, prévoit que 4x dans l'ouverture promet un single et donc par extension, oblige tout répondant sans courte à passer par le relais Mathe.

1♣-1♦  
3♥

3♠

Relais Mathe

3NT Court ♠ (en écho)  
4♣ Pas de courte, maxi  
4♦ Court ♦  
4♥ Pas de courte, mini

1♣-1♥  
3♠

3NT

Relais Mathe

4♣ Pas de courte, maxi  
4♦♥ Court ♦/♥  
4♠ Pas de courte, mini

## 2.1.2 La séquence 1♣ - 1♥

1♣-1♥

4+♠, 5+ HCP

1♠

Soit fit ♠ 3e, régulier 12-14 ou  
Soit irrégulier 11-16 (17)  
Soit fit ♠ 4e, 13-15 (7 perdantes) - régulier 12-14

1NT

Balancé, pas 3♠

2♣

6♣ ou 5♣/4 X irrégulier, 11-16, 2-♠ ; suite nat (3e CF, etc.)  
2♦ 3e CF artificielle

2♥ Soit 4 cartes ♥ et 11-13, soit 14-16 quelconque

2♠

NF

2NT

FM

Autres

FM

2♥

3e CF naturelle

2♠

Préférence ♠ dans 2 cartes, 11-13 NF

3♥

Bicolore M 5-5 limite

Reste

FM

2NT

Naturel, 11-13, NF

3♥

Bicolore M 5-5 limite

Reste

FM

3♣

Naturel, 11-13, NF

3♥

Bicolore M 5-5 limite

Reste

FM

3♦

4e couleur de l'ouvreur, misfit ♥, (13) 14-16

3♥

Fit ♥ 4e, (13)14-16

3♠

Fit ♥ 4e, splinter ♠, type 1435, 11-13

3NT

Naturel (13) 14-16

4♣

Fit ♥ 4e, splinter ♠ (et contrôle ♣), type 1426, 11-13

4♦

Fit ♥ 4e, splinter ♦, type 2416, 11-13

4♥

Fit ♥ 4e, type 2425, 11-13

3♥

Bicolore majeur 5-5 FM

2♦♥

Inversée nat

2♠

F1

2M'

modérateur (?)/4e CF

3♠

6+M belle couleur

2♠	Fit 4e, 11-14 irr
2NT	Enchère d'essai généralisé
3♣♦♥	Enchère d'essai dans la courte
3♠	5♠, 7-9H (sous-limite) - un ouvrier max distribué peut imposer la manche
4♣♦♥	Splinter, 13-15H, 4(6)♠ sans 4♥
2NT	Fitté 4e (15)16 S avec courte ou 22+S avec courte (au plus 3 perdantes)
3♣	relais
3♦	résidu ♦ (souvent court ♥), (15)16 S
3♣	NF
3♣	résidu ♥ (souvent court ♦), (15)16 S
4♦	22+S court ♦
4♥	22+S court ♥
3♥	transfert ♠ a priori pour jouer
3♠	pour jouer (rare)
3♣	7, 7.5 LJ à ♣, pas de fit ♠ 3e ; suite naturelle
3♦♥	6♣ 5♦/♥, (12)13-15, 5 perdantes
3♠	fit ♠ 4e (irrégulier) 17-19 S ; suite Mathé
4♣♦	Splinter (3-4 perdantes)
3NT	18-19, 4♠
4♣	6+ ♣ 4♠ (3-4 perdantes)
4♠	6+ ♣ 4♠, offensif et très concentré (13-15)

### La séquence 1♣ - 1♥ - 1♠

1♣-1♥

1♠

Pass	4♠, 0-8 ou 5♠, 0-6
1NT	8-10, NF
2♣	Irrégulier, fit ♠ 3e, 11-14 NF
2♦	Irrégulier, fit ♠ 3e, 15-17, type 3145
2♥	Irrégulier, fit ♠ 3e, 15-17, type 3415
2♠	Fit ♠ 4e, 11-14, NF
2NT	6+♣, 15-16, tendance semi-régulier, NF
3♣	6+♣, 15-17, irrégulier, très encourageant mais NF
2♣	Relais pour 2♦
2♦	5♠-4+♥ 6-9 ou 5+♠-4♥, 12+FM
2♥	4♥
2♠	3-♥
2♥	5♠, 7-9H ou 5+♠ irrégulier FM
2♠	Ask range
2NT	Mini sans fit ♠
Pass	Régulier limite ou 4♠-5m tendance sans singleton
3♣	4♠-6♣, limite
3♦	4♠-6♦, limite
3♠	4144 ou 4045, FM
3♣	Maxi sans fit ♠
3♦	4♠-6♦, limite
3♥	4♠-6♣, limite
3♠	4144 ou 4045, FM
3NT	Régulier limite ou 4♠-5m tendance sans singleton

	3♠	Fit ♠
2NT	11-12 4♠	(oriente les SA, tendance mauvais ♠)
3♣	5+♣, 4♠, FM+	
	3♠	4♠
		3NT
		4♦♥
		Serious Court ♦/♥
3♦	5 (ou 6 laids) ♦, 4♠, FM+	
	3♥	Arrêt ♥
	3♠	Arrêt ♣
	4m	Fit ♦ (3)4e
3♥	5+♠-5+♥	FM 16+ ou équivalent - TDC
3♠	6+♠	FM 16+ sans courte (ou forcing chelem avec courte)
4♣♦♥	Unicolore ♠ 6e court ♣/♦/♥, 13-15, 5 à 6 perdantes	

### La séquence 1♣ - 1♥ - 1♠ - 2♣

1♣-1♥

1♠-2♣

2♦	Fit ♠ 3e
	Pass 5+♦ faible
2♥	5♠-4♥ 10-11
2♠	5♠ 10-11
2NT	5♠-5♣, 9-10
3♣	5♠ Régulier avec un petit doubleton. Ensuite l'ouvreur nomme économiquement sa 1e couleur (de xxx jusqu'à une belle 5e) en face de laquelle xx n'est pas un problème (3♥ montre des ♣). Sans problème, il dit 3NT directement.
	3♦ 5♠-5♦, 9-10
	3♥ 5♠-5♥, 9-10
	3♠ 6 (mauvais) ♠ sans courte, 10-11
	3NT 5♠ régulier, quantitatif et NF
2♥	Irrégulier, fit ♠ 3e, 15-17, type 3415
2♠	Fit ♠ 4e
	2NT 5♠-5♣, 9-10
	3♣ 5♠ Régulier avec un petit doubleton. Ensuite l'ouvreur nomme économiquement sa 1e couleur (de xxx jusqu'à une belle 5e) en face de laquelle xx n'est pas un problème (3♥ montre des ♣). Sans problème, il dit 3NT directement.
	3♦ 5♠-5♦, 9-10
	3♥ 5♠-5♥, 9-10
	3♠ 6 (mauvais) ♠ sans courte, 10-11
	3NT 5♠ régulier, quantitatif et NF
2NT	6+♣, 15-16, tendance semi-régulier, NF
3♣	6+♣, 15-17, irrégulier, très encourageant mais NF
3♦	Irrégulier, fit ♠ 3e, 15-17, type 3145

### La séquence 1♣ - 1♥ - 1♠ - 2♥

1♣-1♥

1♠-2♥ 5♠, 7-9H ou 5+♠ irrégulier FM

2♠	Fit ♠ 3/4e, 11-14
2NT	5(+)-4+♣
3♣	5(+)-4♦
3♦	5(+)-5+♦
3♥	5+♠-5+♥ FM, 12-15 (sans ambition)
3♠	Laide couleur ♠ 6e, TDC
3NT	5♠ régulier, NF, choix de manche
4♣♦♥	Unicolore ♠ 6e, court ♣/♦/♥, 16-18, 4 à 5 perdantes
2NT	Fit ♠ 3e irrégulier 15+, 5+♣
3m	Fit ♠ 3e irrégulier 15+, 5+♣

### La séquence 1♣ - 1♥ - 1NT

1♣-1♥

1NT

2♣	Relais pour 2♦
2♦	Pass 5+♦, faible
	2♥ 5♠-4♥, 10-11
	2♠ 5♠, 10-11
	2NT 5 beaux ♠ (au moins 2GH+V10) régulier, choix de manche en face de xx
	3♣♦ 5♠-5♣/♦, 9-10
	3♥ 5♠-5♥, 9-10
	3♠ 6♠ (mauvais) sans courte, 10-11
	3NT 5♠ régulier, quantitatif et NF
2♦	5+♠-4+♥ 6-9 ou 5+♠-4♥ 12+FM
2♥	4♥ mais 1345 possible
	2♠ 6♠-4♥, 8-9
	3♥ 5♠-5♥ 8-9 sous-limite
2♠	2-3♥ - sans doute 2♠-3♥, mais 2245 possible
	Pass 5♠-4♥, 6-9
	2NT 5♠-4♥ tendance 5422 15+
	3m 5♠-4♥-3(4)m, FM
	3♠ 6♠-4♥ FM
	3NT 5♠-4♥, choix de manche, a priori 5422
2♥	5♠, 7-9H ou FM 5+♠ irrégulier
2♠	Pass 5♠, 7-9
	2NT 5(+)-♠-4+♣
	3♣ 5(+)-♠-4♦
	3♦ 5(+)-♠-5+♦
	3♥ 5(+)-♠-5+♥, 12-15 a priori limité à la manche
	3♠ (laide) couleur ♠ 6e sans courte, choix de manche ou TDC
	3NT 5♠ régulier, NF, choix de manche
	4♣♦♥ Unicolore ♠ 6e, court ♣/♦/♥, 16/18, 4 à 5 perdantes
2♠	ask range
2NT	Mini
	Pass régulier limite ou 4♠5m tendance sans singleton
	3♣ 4♠-5+♣, limite
	3♦ 4♠-5+♦, limite

	3♠	4144 ou 4045 FM
	3♣	Maxi
	3♦	4♠-5♦, limite
	3♥	4♠-5♣, limite
	3♠	4144 ou 4045 FM
	3NT	régulier limite ou 4♠5m tendance sans singleton
2NT	Relais pour 3♣	
	3♣	
	Pass	Sign-off ♣
	3♦	4♠-6♦ limite
3♣	4♠-5(+)♣ FM	
3♦	4♠-5(+)♦ FM	
3♥	5+♠-5+♥ FM 16+ ou équivalent TDC	
3♠	6+♠ d'au moins 2GH sans court 16+ FM (ou forcing chelem avec 1 courte)	
4♣♦♥	Splinter, couleur ♠ d'au moins 2GH, type 6331 (pas de chicane), 13-15, 5/6 perdantes	
4♠	Pour jouer (orientation)	

### 2.1.3 La séquence 1♣ - 1♠

1♣-1♠

1NT	12-14 (4414 ou 4144 possible)
	2♣♦ 5+ cartes, pour jouer
	2♥♠ limite, allonge les ♣/♦ (au moins 54 mineur) ; Puis 2NT/3m NF
2NT	Limite
	3♣ 6 ♣, 9-11
	3♦ 6 ♦, 9-11
	3♥ 2245, pas/peu de points perdus en M, sans ambitions (12-14)
	3♠ 2254, pas/peu de points perdus en M, sans ambitions (12-14)
	3NT Pour jouer (main orientée NT)
2♣	Irrégulier, 11-17
	2♦ Naturel, 5 ♦ ou 6 mauvais, (8) 9-11
	3♦ 6 beaux ♦, 9-11
2♦♥♠	Inversée naturelle
2NT	8 à 9 LJ ♣
	3♣ bon fit
	3♦♥♠ naturel (des valeurs)
3♣	7, 7.5 LJ ♣, suite naturelle
3♥♠	6♣ 5♥/♠, 11-15

### 2.1.4 La séquence 1♣ - 1NT

1♣-1NT

2♣	irrég 14-16
2♦	irrég a base de ♣
	soit 5+♣-4♦ 11-13 ou 17-21(22) (=mini-maxi)
	soit unicolore 6+♣ 11-13
	soit tricolore court ♥
2♥	5+♣-4♥ 11-13 ou 17-21(22) (=mini-maxi)
	ou tricolore "impossible" 0445 11-22
2♠	5+♣-4♠ 11-13 ou 17-21(22) (=mini-maxi)

	ou	tricolore court ♦ (=mini-maxi)
2NT		régulier 12-14
3♦♦/M		6(7)♣ 17+
3NT		unicolore ♣ ARD 7e+, au mieux une dame annexe

notes :

- Après les débuts de séquences : 1m 1SA 2/3x le relais pour le code est toujours la collante (hormis 3SA)
- La logique du code se base sur la description des mains bicolores 5-4 zonées 11-13 ou 17-21 : l'ouvreur redemande « naturellement » à 2♦ avec quatre cartes à ♦ et à 2M avec quatre cartes dans l'AM (orientation), pour ensuite redemander à 3♣ (zone 11-13) sans finaliser la description de la distribution (cela permet éventuellement au relayeur de clôturer la séquence en limitant les informations divulguées) ou à 3M/3SA (zone 17-21), la fin du code étant identique pour ces deux zones
- Toutes les mains irrégulières zonées 14-16 passent obligatoirement d'abord par l'enchère de 2♣, et suivent ensuite la même logique que les deux autres zones, avec la différence que le bicolore 5♣-4♦ redemande à 3♣ directement (plus la place pour enchérir 2♦). A noter que les distributions 6-4 sont décrites avant ou à 3SA, profitant du fait qu'il n'y a que la zone 14-16 à décrire.
- Les unicolores zonés 11-13 passent par l'enchère de 2♦, pour redemander à 2♠ (avec courte) ou 2SA (sans courte), tandis que la zone 14-16 passe par 2♣ pour redemander à 2SA (avec et sans courte)
- Enfin, les mains tricolores (4441 ou 5440) peu fréquentes et moins instinctives à décrire, suivent une logique de description relativement simple, qui se base sur le prérequis suivant :

Les tricolores 44 noirs s'ouvrent d'1♣, les 44 rouges d'1♦.

1. La 2ème couleur décrite pour un tricolore (on suit le même mécanisme que pour les bicolores 5-4) est toujours celle qui est d'une couleur différente de celle de la mineure d'ouverture, de sorte que la 3ème couleur du tricolore est automatiquement déduite par après, grâce au prérequis nommé ci-avant.
2. Sur le relais suivant, l'ouvreur annonce qu'il est tricolore via le palier spécial de 3♦ réservé pour tous les tricolores.
3. Le problème des tricolores zonés 14-16, où la deuxième couleur à décrire sont les carreaux (plus la place pour enchérir 2♦), est résolu en annonçant d'abord la 3ème couleur (déjà connue ou en passe de l'être, cfr. prérequis) via l'enchère de 2M. L'ambiguïté est levée au tour suivant par inférence, lorsque l'ouvreur passe par le palier spécial de 3♦ (l'autre tricolore possible serait passé par le palier de 2AM).
4. Pour être complet, il faut encore s'attarder sur les cas du 0445 [et 4054 après ouverture 1♦], surnommés les "tricolores impossibles" (chicane de même couleur que l'ouverture). Ces distributions très rares qui ne suivent pas la logique générale mise en place et qui ont une fin de code légèrement différente sont mises en évidence.

### 2.1.5 La zone 14-16

1♣-1NT

2♣

2♦

relais

2♥ irrégulier ♣-♠ (tricolores possibles : 4144, 4045) ou régulier « maxi » (13+) 14

2♠ irrégulier ♣-♥ (tricolores possibles : 4414, 4405)

2NT unicolore ♣ 6e+

3♣ bicolore 5♣-4♦

3♦ relais

3♥ 22

3♠ 13

3NT 31

3♦ 2146 (x moins cher)

3♥ 1246 (x plus cher)

3♠ 3046 (chicane moins chère)

3NT 0346 (chicane plus chère)

4♣ 2056 (chicane moins chère)

4♦ 0256 (chicane plus chère)

4♥ 1156, 14-16

#### Développement des bicolores via les paliers de 3+♣ (hormis 3♦ réservé aux tricolores)

1♣-1NT

2♣-2♦

2M-2♠/2NT

2NT

suite système comme après 1m 1SA 2SA

3♣

bicolore 5♣-4AM

3♦ relais

3♥ 22

3♠ 13

3NT 31

3♦ tricolores possibles

3♥ bicolore 6♣-4AM, résidu 21/30 (x moins cher)

3♠ relais

3NT 21

4♣ 30

3♠ bicolore 6♣-4AM, résidu 12 (x plus cher)

3NT bicolore 6♣-4AM, résidu 03 (chicane plus chère)

4♣ bicolore 6♣-5AM, résidu 20 (chicane moins chère)

4♦ bicolore 6♣-5AM, résidu 02 (chicane plus chère)

4M bicolore 6♣-5AM11

#### Développement des tricolores 14-16 via le palier de 3♦

1♣-1NT

2♣-2♦

2♥-2♠

3♦-3♥



	3♠	4144
	3NT	4045
1♣-1NT		
2♣-2♦		
2♠-2NT		
3♦-3♥		
	3♠	4414
	3NT	4405

### Développement des unicolores ♣ 14-16

1♣-1NT		
2♣-2♦		
2NT-3T		
	3♦	unicolore ♣ 6e+
	3♥	3316 voire xx17 (x le moins cher)
	3♠	3136 voire x1x7 (x médian)
	3NT	1336 voire 1xx7 (x le plus cher)
	4♣	3307 (chicane la moins chère)
	4♦	3037 (chicane médiane)
	4♥	0337 (chicane la plus chère)

#### 2.1.6 La séquence 1♣ - 2♣

1♣-2♣		
	2♦	Obligatoire si 11-14
		Pass 4-8
	2♥	6♦ 4♠ (voir bicolore 6♦-5♠), 12-15 FM
	2♠	6♦ 4♥ (voir bicolore 6♦-5♥), 12-15 FM
	2NT	6♦ 322, valeurs réparties (au moins Qx), 12-15 FM
	3♣	Concentré dans les mineures, au moins 3+♣
	3♦	6 (7) ♦ pas de courte M
	3♥♠	Courte ♥/♠
	2♥♠	Irrégulier, 15+
	3♣	Longs ♣ (7+) 11-15
	3♦	Fit 3+ ♦, 15+ - Forcing jusqu'à 4♦

#### 2.1.7 La séquence 1♣ - 2♦

1♣-2♦		
	2♥	poc
		Pass 6♥ faible
	2♠	6♠ faible
	2X	6+ ♦, (15)16+ FM
	3X	6+ ♦, (15)16+ FM
	2♠	Passe/Corrige
		Pass 6♠ faible
	3♥	6♥ faible
	2/3X	6+♦, (15)16+ FM
2NT		Relais forcing, suite comme 2♦ multi ou autres 6+ ♦, (15)16+ FM

3♣	Naturel encourageant mais NF
3♦	Soit naturel, soit recherche d'arrêt dans M', FM
3♥♠	poc
4♥	6♣ 5♥
4♠	6♣ 5♠

### 2.1.8 La séquence 1♣ - 2♥

1♣-2♥	
2♠	12-14 régulier (désoriente les NT)
	3♣ 6+ ♣, 15+
	3♦♥♠ court, 12-14 (15)
	3NT To play (sans doute 6+♣, 12-14 (15) sans courte)
2NT	Régulier 12-14, arrêts dans les 2 majeures
	3♣ 6+♣, 15+
	3♦♥♠ Court ♦/♥/♠, 12-14(15)
	3NT pour jouer (sans doute 6+♣, 12-14 (15) sans courte)
3♣	4+ ♣, toutes distributions ; suite naturelle (3x une force et 4♦/♥/♠ Splinter)

### 2.1.9 La séquence 1♣ - 2♠

1♣-2♠	
2NT	Balancé 12-14 avec arrêts M
	3♣♦ 5+m 4m', 12+ (12-14 22(5)(4) rare, car répond plutôt 1♠/1NT sur 1♣)
	3♥♠ 5+/5+, court ♥/♠
	3NT 2254/2245 concentré m, 15-17
	4♣ 5+/5+, quasi forcing chelem, suite naturelle (comme après 1NT 4♣)
3♣♦	Fit 4e 12-15 (pas contre jouer 5+m)
	3M court M
3♥♠	Concentration en M, sans doute problème M' (peu intéressé à jouer 5+m)
3NT	Balancé et beaux arrêts M (souvent sans As), 12-14
4♣	Fit 4e, 16+ (rare)

### 2.1.10 La séquence 1♣ - 2NT

1♣-2NT	
3m	stop
3M	naturel (valeurs +), FM
4m	NF

## 2.2 1♦ T-Walsh

1♦	Soit naturel irrégulier 5+ cartes ou tricolore court noir
soit	balancé 18-20
1♥	4+ ♠, 4+ HCP, ou 4-4 M (tricolore ou régulier 4-11) ou 5♥-4♠, 4-8
1♠	4+ ♥, 4+ HCP
1NT	FM, 4-M; balancé ou à base de mineure(s)
2♣	Dénie 4M (sauf 6-7 ♣-4M considéré comme unicolore). 6+ ♣ FM+
	Ou fit ♦ 3e (voire 4/5 ♦ si 4-7, voire 8-11 si très plat) 5-11
	Ou 12+ 5♣332 concentré m, pas apte pour 1NT FM

2♦	Fit ♦ 4+, 10+ HCP
2♥	5♥-4♠ (3-♦; Pas une main qui peut redemander à 3♦ sur 2m), 9-11
2♠	Fit ♦ 4-5e, 7-9 HCP (main offensive; singleton M de préférence mais pas obligatoire)
2NT	naturel limite avec ÂM
3♣	Belle 6e, 8-11, NF. Toute redemande = FM
3♦	Barrage 6+♦, 5-6HCP, peut être + faible si 6+ cartes avec 1GH
3♥	Barrage (6 cartes possibles si NV/V tendance résidu ♦)
3♠	Barrage (6 cartes possibles si NV/V tendance résidu ♦)
4♣	BIC mineur limite 10-12 HCP concentrés, ou FM au moins 6-5 (4♦ NF en réponse)

### 2.2.1 La séquence 1♦ - 1♥

1♦-1♥

1♠	Irrégulier (1444 possible) 4+♦-4+♥, 11-18. Suite naturelle :
1NT	Balancé 18-20 (fit ♠ 4e possible)
2♣	Naturel et suite naturelle
2♥	4e CF
3♣	5+♣/5+♦ 11-17
2♦	Naturel. Suite naturelle (3♣ est 5+♣ FM, canapé fréquent)
2♥	Inversée ♦/♥, 19-21 (équivalent d'un BIC FM à saut)
2♠	Fit ♠ 4e, 13-15 S.
2NT	Fit 4e 15-16S avec courte, ou 22+S avec courte (au + 3 perdantes)
3♣	Relais, demande de courte
3♦	Court ♣, 15-16DH; puis 3♥ NF
3♥	Court ♥, 15-16DH
4T	22+S Court ♣. Autres enchères 22+S
4♥	22+ Court ♥
3♥	Tsf ♠; a priori pour jouer 3♠
3♠	Pour jouer (rare)
3♣	Naturel FM (5♦4♣ possible)
3♦	7/7.5 LJ à ♦ ; suite artificielle au niveau de 3
3♥	Arrêt ♥
3♠	Arrêt ♠
3♥	6♦/5♥, 12-15, 5 perdantes
3♠	Fit ♠ 4e à base de ♦, 17-19 S; ensuite, 3NT relais Mathé
3NT	Beau fit ♠ 4e plat, supporte SA, 20-21 S; puis 4♥ transfert pour 4♠
4♣	Fit ♠ 4e, 5+ ♦, court ♣, 20-21 S, 3-4 perdantes
4♦	Fit ♠ 4e, 6+ ♦, 20-21 S, 3-4 perdantes
4♥	Fit ♠ 4e, 5+ ♦, court ♥, 20-21 S, 3-4 perdantes
4♠	Fit ♠ 4e, 6+ ♦, concentré minimum 13-16

### 2.2.2 La séquence 1♦ - 1♥ - 1♠

1♦-1♥-1♠

1NT	naturel
2♣	naturel, irrégulier court ♠, 1453 ou tricolore (1444/0454), 13+-16
P/2♦/2♥	décourageant
2♠	limite avec 4♣
2NT	Limite
3♣	Limite 5+ ♣

2♦	Irrégulier 6+♦-4♥, 11-14
2♥	Irrégulier, 11-14, 3♠
2♠	Irrégulier, 15-17; fit ♠ 3e
2NT	Limite 17-18, 2452, 1453 ou 1444/0454
3♣	Irrégulier court ♠, 1453 ou tricolore, FM 18+
3♦	Irrégulier 6+♦-4♥, 15-17
3♥	6-5, 3/4 perdantes, 17+
3♠	Irrégulier, fit ♠ 3e 3451 ou 3460, FM 18-19+
4♥	6-5, 4/5 perdantes, 14-16/17
2♣	4e CF
3♣	BIC 5-5 FM
	3♥ enchère d'attente
	3♠ 11-17, fit ♠ 3e
3♦	Fit ♦ limite
3♣	Fit ♥ limite
3♠	6♠ limite
4♣♦	Splinter ♣/♦, fit ♥

### 2.2.3 La séquence 1♦ - 1♥ - 1NT

1♦-1♥-1NT

2♣	Relais pour 2♦ (2♠ si fit ♠ 4e), suite système mais fit ♠ 3e possible
2♦	Dénie 4♠
	Pass 5+♦ faible
	2♥ 5♥-4♠ faible, 3-5 ou 5♠-5♥ très faible, 2-3(4)
	2♠ 5♠ limite, 5-6
	2NT 4♠ limite (pas 4333), 5-6
	3m 5♠-5m, 5-6
	3♥ 5♠-5♥, (4)5-6
	3♠ 6 (mauvais)♠ sans courte, 5-6
	3NT 5♠ régulier, quantitatif et NF
2♠	
	Pass 4♠-5+♦/♥, ultra faible
	2NT 4♠ limite (pas 4333) 5-6
	3♠ 5♠ limite, 5-6
	3X Naturel FM
2♦	Transfert ♥
	Soit 5+♠-4♥ faible ou 5+♠-4♥ limite
	Soit 44xx, limite +
	Soit 5♥-4♠, limite (5-6H) ou FM (7-9H)
	2♥ fit ♥ 4e, mini
	2♠ sans 4♥ (4♠ possible si 4333 mini)
	2NT 44xx, 54xx, 45xx, limite NF, puis 3M max 3 cartes
	3m 44(4)(1) ou 44(5)(0) court autre mineure, FM
	3♥ 4♠-5♥, FM (7-9H)
	3♠ 5+♠-4♥, 7+ illimité
	3NT 4♠-4♥, de manche
2NT/3m	fit ♠ 4e, max
3♥	fit ♥ 4e, maxi
3♠	fit ♠ 4e, mini

2♥	5♠, 3-5 ou FM 5+♠ irrégulier
2♠	obligé
2NT	Fit ♠ 4e maxi, suite naturelle sauf 3♥ tsf pour 3♠ (obligatoire pour la main 3-5)
2♠	Demande de force
2NT	mini (avec ou sans fit ♠)
3♣	Max sans fit ♠
3♠	Max avec fit ♠, pas 4333
2NT	6+♣-3♠ (si très faible 4♠ possible) ou limite 4♠-6♦
3♣	Pass 6+♣-3/4♠
	3♦ 4♠-6♦
	3NT
3♣	4♠-5+♣, FM
3♦	4♠-5+♦, FM
3♥	5+♠-5+♥, TDC (10+)
3♠	6+ ♠ (2GH), sans courte, FM 10+
3NT	Pour jouer et promet 4♠ (a priori pas 4333)
4♣♦♥	Splinter, 6+ ♠ (2GH), 6331, 7-9H
4♠	Pour jouer (rare, orientation)

## 2.2.4 La séquence 1♦-1♠

1♦-1♠

1NT	18-20 régulier (fit 4e possible)
2♣	Naturel (4153 possible si mauvais ♦); suite naturelle
2♠	4e CF FM, si suivi de 3♠ : Naturelle et recherche de meilleure manche
3♣	Limite
3♦	Limite
3♣	Limite 6♥
3♠	6♥-5♠ FM
2♦	naturel (4♠ annexes possibles); suite système
2♠	3e CF artificielle FM
3♣	FM canapé (5+ ♣, parfois avec 5♥ s'il est préférable de mettre l'accent sur les ♣)
2♠	Inversée ♦-♠, 17-21; suite naturelle avec 2NT modérateur 4-6H
2NT	Fit 4e (15)16S avec courte, ou 22+ avec courte (au plus 3 perdantes)
3♣	Relais, demande de courte
3♦	Court ♣, 15-16DH; puis 3♥ NF
3♥	Court ♠, 15-16DH
3♠	22+S court ♠
4T	22+S Court ♣. Autres enchères 22+S
3♦	Tsf ♥; a priori pour jouer 3♥
3♥	Pour jouer (rare)
3♣	Naturel FM (5♣ 4♦ possible)
3♦	4-7.5 LJ à ♦; suite artificielle au niveau de 3
3♥	Arrêt ♥
3♠	Arrêt ♣
3♥	Fit 4e à base de ♦, 17-19S; puis 3♠ relais Mathé
3♠	Fit ♥ 4e, 5+ ♦, court ♠, 20-21 S, 3-4 perdantes
3NT	Beau fit ♥ 4e plat, supporte NT (arrêt ÂM), 20-21S; puis 4♦ est tsf pour 4!H
4♣	Fit ♥ 4e, 5+ ♦, court ♣, 20-21 S, 3-4 perdantes

4♦	Fit ♥ 4e, 6+ ♦, 20-21 S, 3-4 perdantes
4♥	Fit ♥ 4e, 6+ ♦, concentré minimum 13-16

## 2.2.5 La séquence 1♦-1♠-1NT

1♦-1♠-1NT

2♣	Relais pour 2♦ (2♥ si fit ♥ 4e)
2♦	Dénie 4 ♥
2♥	Pass 4♥-5+♦ ultra faible
	2NT 4♥ limite (pas 4333), 5-6
	3♥ 5♥ limite, 5-6
	2X/3X Naturel FM
2♦	5♥, 3-5 ou FM 5+♥ irrégulier
2♥	Obligé sauf fit ♥ 4e max
	2♠ 5+♥-4+♠
	2NT 5+♥-4+♣
	3♣ 5+♥ 4♦
	3♦ 5+♥-5+♦
	3♥ Laide couleur ♥ 6e sans courte, choix de manche ou TDC
	3♠ Unicolore ♥, court ♠, 10/12
	3NT 5♥ régulier, choix de manche
	4m Unicolore ♥, court m, 10/12
	2NT fit ♥ 4e max, suite naturelle sauf
	3♦ Transfert pour 3♥ (obligé pour la main 3-5H)
2♥	Transfert ♠ NF - 6♥-4♠ faible, 3-5. L'ouvreur passe ou donne le plein
2♠	Ask range - 4333 régulier ou 4♥-5+m limite ou 1444/0454 FM
2NT	SO ♣ ou limite 4♥-6♦
	3♣ Pass SO ♣
	3♦ Limite 4♥-6♦
3m	4♥-5+m, FM
3♥	6+♥, au moins 2GH sans courte, FM 10+

## 2.2.6 La séquence 1♦-2♣

1♦-2♣

2♦	(4)5+ ♦, 11-15
2M	3-M, Arrêt(s) M avec fit ♦ 2/4e, 10-11, forçant jusque 2NT/3♦
2NT	Naturel, NF (souvent fit ♦ 3e, 3343 ou xx44)
3♣	6+ ♣, FM
3♦	6+ ♣ et fit ♦ 3e, FM
3♥♠	6+♣, court ♥/♠, FM 12-15 (peu ou pas de réserve de force)
3NT	6+♣, arrêt(s) M
2M	Des valeurs M
	Soit couleur M 4e et main (semi-)irrégulière, 16+
	Soit régulier 18-20 avec arrêt(s) M et problème ÂM/♣ (rare)
3♦	MODERATEUR; Fit ♠ 3(4)e, 4-6 (décourageant face à 16-18)
2♠	Fit ♦ 3(4)e, 7-11; on nomme ses valeurs économiquement
2NT	Fit ♦ 3(4)e, 7-11; on nomme ses valeurs économiquement

	3♣	6+♣, 12+
2NT		18-19(20) régulier tendance mini, NF
3♣		4+♣, 16+
	3NT	Arrêts M et fit :d 3(4)e, 7-9 (10-11 rare car 2♣ et pas 2NT sur 1♦)
3♦		7+ LJ à ♦, NF
3♥♠		6♦-5♥/♠, environ 4 perdantes, NF
	4♦	Simple préférence, NF
3NT		(18)19-20 régulier tendance max ou semi-régulier

### 2.2.7 La séquence 1♦-2♦

1♦-2♦

2M	Des valeurs M
	Soit M 4e et main irrégulière
	Soit régulier 18-20 avec arrêt(s) M et problème ÂM/♣; suite naturelle
2NT	Souvent 18-20 régulier (au moins Hxx/xxxx à ♦), suite naturelle FM
3♣	Naturel 4+ ♣, à base de ♦ (redemande à 3♦ NF)
3♦	Unicolore, 7+ LJ à ♦
3M	Splinter 6+ ♦, 12-14 (15) FM
3NT	18-20 régulier, au mieux Hx/xxx à ♦

### 2.2.8 La séquence 1♦-2♥

1♦-2♥

2♠	Pour jouer
2NT	Relais FM
	3♣ Résidu ♣; 4513/4504
	3♦ 4522, au mieux Vx a ♣
	3♥ 46xx
	3♠ 56xx
	3NT 4522, au moins Dx a ♣
3♣	Bic mineur 5+-5+ minim et misfit !, NF
3♦	Unicolore ♦ long, minimum et misfit !, NF
3♥♠	Fitté, limite
4♥♠	Pour jouer

### 2.2.9 La séquence 1♦-2♠

1♦-2♠

2NT	Souvent 18-20 régulier, FM
	3♣ Des valeurs, max
	3♦ Mini
	3♥♠ Court ♥/♠
3♣	Naturel 3+ ♠
3♦	Pour jouer
3♥♠	Valeurs, FM

## 3 Ouverture de 1M

### 3.1 Le Gazzili

#### 3.1.1 La séquence 1♥ - 1♠

1♥-1♠-	
1NT	BAL 12-15 (2♣ Roudi, Reste Nat)
2♣	Gazilli : Soit NAT, soit Fort
2♦	8+PH, FM si ouvreure fort. Tout le reste est plus faible, sauf 3M.
2♥	5♥4♣ 12-16 NF. Ensuite, Passe ou NAT Inv+
2♠	3 cartes à ♠
	2NT Relais
	3m 5♥4m3♠
	3♥ 6♥3♠ 6 levées
	3♠ BAL 15-17 avec 3♠
	3NT BAL 18-19 avec 3♠
2NT	BAL (54m22 / 5332) 15-16 sans 3♠
3m	5♥4m 17+ (ou 5♥5m 5 perdantes)
3♥	6♥ sans 3♠ 6 levées
3♠	5+♥4♠ 15-17
	3NT demande de courte
	4x cue
	3NT BAL (54m22 / 5332) 16+-17 sans 3♠
2♥	Préférence
2♠	5♠ court ♥ ou 6+♠
2NT	5♦4♠ court ♥ (ensuite 3m préférence NF).
3♣	Préférence
3♦	6+♦
3♥	Fit différé
3♠	INV
2x	NAT (Sur la répétition à 2♥, 3♥ est Inv)
2NT	6♥/4x ou 6♥/3♠
	3♣ Relais
	3♦ 6♥4♦
	3♥ 6♥3♠
	3♠ 6♥4♠
	3NT 6♥4♣
3m	55 4 perdantes
3♥	6+♥ sans 3♠, 7 levées
3♠	5♥4♠ 18-20
	3NT demande de courte
	4x cue
3NT	BAL 18-19 sans 3♠
4m	Fit 20+PJS, Splinter
4♥	Sign-off
4♠	Fit distributionnel

#### 3.1.2 La séquence 1♥ - 1NT

1♥-1NT-



2♣	Gazilli : Nat ou 17+
2♦	8+ PH, FM si ouvreure fort. Reste plus faible
2♥	5♥4♣ 12-16
2♠	5♥4m irrégulier 17+
	2NT Relais
	3♣ 5♥4♣
	3♦ 5♥4♦
	3♥ 5♥4♦4♣
	2NT Bal (54m22 / 5332) 15-16
	3m 55 5 perdantes
	3♥ 6+♥ 6 levées
	3♠ 6♥5♠ 5 perdantes
	3NT Bal (54m22 / 5332) 16+-17
2♥	Préférence
2♠	5♣ 4♦
2NT	5♦, 4/5♣
3♣	Préférence
3♦	6+♦
2♦♥	Nat 12-16
2♠	Inversée (2NT modérateur)
2NT	6♥4m 17+
	3♣ Relais
	3♦ 6♥4♦
	3♥ 6♥4♣
3m	55 4 perdantes
3♥	6+♥, 7 levées
3♠	65 4 perdantes
3NT	Bal 18-19
4m	65 sans TDC
4♥	Sign-off

### 3.1.3 La séquence 1♠ - 1NT

1♠-1NT-

2♣	Gazilli : Naturel ou Fort
2♦	8+ PH, FM si ouvreure fort. Reste plus faible
2♥	3+♥ (4♥ 17+, inversée avec 3♥, 6♠3♥ 6 levées ou Bal 15+ avec 3♥)
2♠	Relais
	2NT Bal 15-17 avec 3♥
	3♣♦ 5♠4m3♥
	3♥ 5♠4♥
	3♠ 6♠3♥
	3NT Bal 18-19 avec 3♥
2♠	5♠4♣ 12-14 NF
2NT	Bal 15-16 sans 3♥
3m	54 17+ sans 3♥ ou 55 5 perdantes
3♥	55 5 perdantes
3♠	6+♠ sans 3♥, 6 levées
3NT	Bal 16+-17 sans 3♥

	2♥	5♥ court ♠ ou 6+♥
	2♠	Préférence
	2NT	5♦4♥ court ♠ (ensuite 3m préférence NF)
	3♣	Préférence
	3♦	6+♦
2♦♥♠	Nat	
2NT	6♠4x / 6♠3♥	17+
	3♣	Relais
	3♦	6♠4♦
	3♥	6♠4♥
	3♠	6♠3♥
	3NT	6♠4♣
3♣♦♥	55 4 perdantes	
3♠	6+♠ sans 3♥, 17+	
3NT	Bal 18-19 sans 3♥	
4x	65 sans TDC	
4♠	Sign-off	

### 3.1.4 Attitude en face de la réponse faible ou en cas d'intervention

Après une réponse faible sur un Gazilli, 3x est 5M4x 17+ ou 5M5x 5 perdantes (sauf 3m sur la réponse de 2NT et sur la réponse de 2♠ après 1♥-1NT), 3M Inv, 2NT Inv avec réponse naturelle et non forcing, 4M clôture.

Sur le soutien simple à 2M, l'ouvreur utilise les enchères d'essai dans les courtes (2NT court ♠ sur 2♥) et généralisé à 2♠ (sur 2♥ : nommer des forces, 2NT force ♠) ou 2NT (sur 2♠, nommer des forces), saut court et TDC, 2NT puis saut long et TDC, courte puis répétition chicane et TDC.

Après un contre de 2♣, 2♦ montre 8+ et l'arrêt. Sans arrêt, le répondant passe ou montre une préférence faible.

## 3.2 Le 2 sur 1 FM

Notre étude est limitée à l'ouverture en majeure. Note : L'ancien système reste évidemment après une ouverture en 3ième puisque le 2/1 FM promet l'ouverture et que le n°1 a passé

### 3.2.1 Introduction

Les enchères non forcing en standard français

1♠-2♣

2♦-2♠

1♠-2♣

2♥-2NT

1♠-2♣

2♦-3♣

Une constante : le répondant a enchéri exactement 11H(L)

Les changements:

1. 1SA va jusque 11H
2. Le changement de couleur 2 sur 1 promet la valeur d'une ouverture
3. Le changement de couleur à saut au niveau de 3 est limité

Remarques:

1. Si on considère que l'on aurait ouvert une main ne comportant que 11H, il faut l'assimiler à un 2/1 FM
2. A l'inverse, l'évaluation de la main est « rétroactive ». On aurait ouvert certaines mains mais lorsque le partenaire ouvre, des chicanes peuvent être dévaluées et donc il faut les considérer comme une non-ouverture et dire 1SA.

### 3.2.2 1SA va jusque 11

La réponse de 1SA est agrandie à la zone 6-11H. Ses conditions d'emploi sont inchangées. L'enchère est définie comme « semi-forcing ».

### 3.2.3 Attitude de l'ouvreur

Une seule modification : il ne passe pas avec 14H régulier et nomme sa première mineure de 3 cartes (voir corrolaires gazzili ?)

### 3.2.4 Attitude du répondant

Quand le répondant a répondu 1SA dans la zone 10/11H, il doit ensuite le signaler

1. Par une enchère impossible
2. Par l'enchère de 2SA

### 3.2.5 Le saut au niveau de 3

Nommer sa couleur avec saut avec une belle couleur 6ième et 11H(L). L'expression de ce saut est non forcing. Il dénie l'autre majeure 4ième Rem : si on a passé d'entrée, ces enchères sont des rencontres.

Conséquence : répétition de la couleur du répondant Minimum 14H avec 2 gros honneurs dans une couleur au moins 6ième

### 3.2.6 Les nouveaux soutiens directs

1♥—

2♥ 8-10DH (dans la zone 5-7DH répondre 1♠ ou 1SA)

3♥ 8-10DH - 4 atouts (évitez 8H – 4333)

2NT 11-14DH – 3 ou 4 atouts, en-dessous du 2/1 FM

3♠ Splinter chicane : 7-10H; 5 atouts - 2 cartes clés. Ensuite 3NT demande de courte : ♣, ♦, ♠

3NT/4♣♦ Splinter singleton : 7-10H - 2 cartes clés.

1♠—

3NT Splinter chicane : 7-10H; 5 atouts - 2 cartes clés. Ensuite 4♣ demande de courte : ♦, ♥, ♣

4♣/4♦/4♥ Splinter singleton : 7-10H - 2 cartes clés.

### 3.2.7 La séquence 1M – 2SA

Enchère charnière où il est possible de s'arrêter avant la manche mais également de la déclarer en face d'un ouvrier minimum.

#### Attitude de l'ouvreur après la séquence 1M-2SA

1. Il freine à 3M avec 12/13H réguliers ou 11/13H avec honneur singleton. Rem : le répondant avec 13/14DH peut nommer l'autre majeure 4ième pour retrouver un fit 4-4 ex : 1 ♥ - 2SA - 3 ♥ - 3 ♠ ou 1 ♠ - 2SA - 3 ♠ - 4 ♥
2. Il saute à 4M dans la zone au-dessus de 3M, également avec 6 cartes en M ou bicolore 5-5 sans espoir de chelem
3. 3SA avec 5332 de 14 à 18H (attention à un petit doubleton)
4. Nomme l'autre majeure de 4 cartes, toute zone (sauf 11/12H et 5422)
5. Nomme une mineure de 4 cartes à partir de 17H, ambitions de chelem (peut-être dans la mineure. Celle-ci doit donc être de bonne qualité. Cas rare : 3 ♣ avec 18/19H réguliers (donc même dans 2 cartes !)

### 3.2.8 Le fit différé au niveau de 2

1. Exprime un soutien d'au moins 3 cartes dans la majeure d'ouverture dans une zone 16DH+ (15+ DH).
2. Le plus souvent avec une distribution régulière ou un problème de qualité ou de longueur, soit dans la mineure soit à l'atout.
3. 2 ♣ peut se faire avec 2 cartes. 2 ♦ avec au moins 4 cartes, plutôt cinq. 2 ♥ toujours 5 cartes mais à éviter avec un soutien ♠. (si l'ouvreur soutient les ♥, on jouera à ♥)

Demande des renseignements essentiellement distributionnels sur la main de l'ouvreur.

### 3.2.9 Séquences après 1M – 2 ♣

1 ♠-2 ♣

2 ♦-2 ♠

2NT 14H+ avec les mains qui ne correspondent pas aux autres enchères

3 ♣

Relais

3 ♦

singleton le moins cher

3 ♥

singleton le plus cher

3 ♠

17H+, 5422

3NT

14-16H, 5422

3 ♣

ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♣, singleton ♥

3 ♦

5 ♠ et 5 ♦ 12-14H, avec 15H+ dire 3 ♦ sur 2 ♣

3 ♥

ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♥, singleton ♣

3 ♠

6 ♠ et 4 ♦

3NT

5242 – 11/13H

4 ♣

Splinter ♣, sans ctrl ♥ - 11/13H

4 ♥

Splinter ♥, sans ctrl ♣ - 11/13H

1♠-2♣  
 2♥-2♠-  
 2NT 14H+ avec les mains qui ne correspondent pas aux autres enchères

3♣	Relais
3♦	singleton le moins cher
3♥	singleton le plus cher
3♠	17H+, 5422
3NT	14-16H, 5422

3♣ ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♣, singleton ♦  
 3♦ ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♦, singleton ♣  
 3♥ 5 ♠ et 5 ♥  
 3♠ 6 ♠ et 4 ♥  
 3NT 5422 – 11/13H  
 4♣ Splinter ♣, sans ctrl ♦ - 11/13H  
 4♥ Splinter ♦, sans ctrl ♣ - 11/13H

1♥-2♣  
 2♦-2♥-  
 2NT 14H+ avec les mains qui ne correspondent pas aux autres enchères

3♣	Relais
3♦	singleton ♣
3♥	singleton ♠
3♠	17H+, 5422
3NT	14-16H, 5422

2♠ ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♠, singleton ♣  
 3♣ ctrl d'honneur, As ou le Roi à ♣, singleton ♠  
 3♦ 5 ♥ et 5 ♦  
 3♥ 6 ♥ et 4 ♦  
 3♠ Splinter ♠, sans ctrl ♣ - 11/13H  
 3NT 2542 – 11/13H  
 4♣ Splinter ♣, sans ctrl ♠ - 11/13H

1♠-2♣  
 2x-  
 2NT Une certitude, le répondant n'a pas 3 cartes à ♠.  
 L'enchère exprime une distribution régulière ou semi-régulière (voir 2 séquences plus bas)

1♠-2♣  
 2♦-  
 2NT Sans tenue ♥, il utilise la 4ième couleur forçant à 2 ♥.

3♣	5143
3♦	55
3♥	5341
3♠	64
3NT	5242 limité à 16H
4NT	5242 17/18H
5NT	5242 19/20H

1♠-2♣  
 2♥-  
 2NT Pas nécessairement l'arrêt ♦

3♣	5413
3♦	5431
3♥	55
3♠	64
3NT	5422 limité à 16H
4NT	5422 17/18H
5NT	5422 19/20H

1♠-2♣-

2♠

L'enchère de 2♠ ne peut exprimer que 2 distributions : 5332 ou 6 cartes à ♠.  
Avec 6 très beaux ♠, à partir de 14H, l'ouvreur saute à 3♠.  
Si il est 5332, il est limité à 14H.

2NT Relais avec au moins 2 cartes à ♠.

L'enchère exprime une distribution régulière ou semi-régulière

3♣ 6♠ et singleton ♣

3♦ 6♠ et singleton ♦

3♥ 6♠ et singleton ♥

3♠ 6322

3NT 5332

3♣ Unicolore, ambition de chelem

3♦♥ Tendance naturelle, bicolore ou sans tenue dans la 4ième, singleton ♠ très fréquent.

3♠ Soutien forcing, beaux ♣ et au moins 2 honneurs à ♠

3NT 12-15H, singleton ♠, les 2 autres couleurs sont tenues.

4♣ 5♣ 4♠ 13-15DH et singleton moins cher

4♦ 5♣ 4♠ 13-15DH et singleton plus cher

4♠ 5♣ 4♠ 13-15DH, honneurs concentrés régulier

2NT 17-20 5332 ou 2524 (15-16 on ouvre d'1NT) - Rappel 3♣ limité à 16.

3♣ Naturel

3♥ Fit ♥

3NT Minimum. 4♣ de l'ouvreur 2524, 4NT 19-20H

1♠-2♣

2♦-

3♥ 6-5 forcing

4♥ 6-5 non forcing

1♠-2♣-

3♣

L'enchère de 3♣ est obligatoire avec 4 cartes à ♣.

3♠ L'enchère de 3♠ impose l'atout ♠ et montre une plus belle main que 4♠.

L'ouvreur précise sa distribution.

3NT 5431, pas de ctrl du résidu.

4♣ relais

4♦ singleton moins cher

4♥ singleton plus cher

4♣ 5422, 14H+

4♦ ctrl d'honneur à ♦, courte à ♥

4♥ ctrl d'honneur à ♥, courte à ♦

4♠ 5422, 11-13H

Rem:

1♠-2♣  
 3NT 6 beaux ♠ et 4 beaux ♣

### Séquences après 1♠ - 2♥

1♠-2♥  
 2♠-2NT-  
 3♣ 5♠ 4+ ♣  
 3♦ 5♠ 4+ ♦  
 3♥ 6♠ et singleton ♥  
 3♠ 6♠ régulier  
 3NT 5233 exactement  
 4♣ 6♠ et singleton ♣  
 4♦ 6♠ et singleton ♦

1♠-2♥-  
 3♥ 11H+, 3 ou 4 cartes à ♥, ne garantit pas un Honneur à ♥, fort ou faible.  
 4♥ 5422, 11-13H, plutôt des points perdus dans les mineures (très faible)  
 4♣♦ Splinter atténué, environ 3 cartes clés  
 3NT Splinter fort, 4+ cartes clés  
 4♣ relais  
 4♦ singleton - cher (♣)  
 4♥ singleton + cher (♦)  
 2NT 18-20H  
 ()  
 4♣♦ 5422 ctrl ♣  
 4♦ 5422 ctrl ♦  
 4♥ 5332

### 3.2.10 Séquences dérivées après 1♥ d'ouverture

1♥-2♣-  
 2♠ S'exprime dans la zone 11-20H. Par conséquent, 1♥ - 2♣ - 2♥ dénie 4 cartes à ♠.  
 2NT main régulière avec au moins 2 cartes à ♥ (peut cacher un soutien ♥)  
 3♣ 5413  
 3♦ 5431  
 3♥ 64  
 3♠ 5422 15H+ : seule enchère conventionnelle !  
 3NT 5422 12-14H  
 3♠ 14h+  
 3NT OUI mais : pas minimum avec un problème pour nommer un ctrl.  
 4♣♦♥ Ctrl  
 4♠ minimum  
 4♠ 12-13H+  
 2♥  
 2♠ Troisième couleur affirmative, jeu irrégulier (sinon 2SA).  
 L'atout ♠ n'est plus recherché.  
 2NT promet une tenue à ♦.  
 3♥ 6 cartes.  
 3♣ 3 cartes ou un honneur second sans tenue à ♦

	3♦	enchère coopérative : je n'ai pas l'arrêt mais 3 petites cartes (ou l'As pour jouer de la bonne main)
2NT		main régulière avec au moins 2 cartes à ♥ (relais qui ne promet pas d'arrêt)
	3♣	6 ♥ et singleton ♣
	3♦	6 ♥ et singleton ♦
	3♥	6322
	3NT	5332
3♥		Une perdante maximum en face d'un singleton
	3♠	vers le chelem à ♥. L'ouvreur dit 3N avec ctrl ♠ et le reste en ctrl.
	3NT	naturel : pas de fit ♥ et mini.
	4♣	naturel : très beaux ♣
	4♦	ctrl ♦, court ♠ et ctrl ♣
	4♥	frein
	4♠	à discuter : soit 6/5 naturel soit BW exclusion à ♥
2NT		17-20 5332 ou 2524 (15-16 on ouvre d'1NT) - Rappel 3♣ limité à 16.
	3♣	Naturel
	3♥	Fit ♥
	3NT	Minimum. 4♣ de l'ouvreur 2524, 4NT 19-20H
3NT		17+ 1534 ou 3514
	4♣	demande singleton pour jouer à ♣ (court bas-court haut)
	4♦	demande singleton pour jouer à ♥ (court bas-court haut)

### 3.2.11 Développements après 1♦-2♣ FM

1♦-2♣-		
2♦		6♦ ou 5 beaux ♦ et un petit doubleton
	2♥	(force à ♥)
		2♠ 5332 (6322) : pas de tenue ♠ et 2♣
		2NT 5332 (6322) : tenue ♠
		3♣ 5332 (6322) : pas de tenue ♠ et 3♣
		3♦ 6♦, singleton ♣ sans tenue ♠
		3♥ 6♦, singleton ♥ avec ou sans tenue ♠ (3♠ demande)
		3NT 6♦, singleton ♣ et tenue ♠
	2♠	(force à ♠)
		2NT 5332 (6322) : tenue ♥
		3♣ 5332 (6322) : pas de tenue ♥ et 3♣
		3♥ 5332 (6322) : pas de tenue ♥ et 2♣
		3♦ 6♦, singleton ♣ sans tenue ♥
		3♠ 6♦, singleton ♠ avec ou sans tenue ♥
		3NT 6♦, singleton ♣ et tenue ♥
2♥		5♦ 4♥ 11-20H
2♠		5♦ 4♠ 11-20H
2NT		12-14 ou 18-19H - Ne promet pas les arrêts majeurs, main régulière (4441 toléré)
	3♣	Relais pour 3♦ avec un unicolore ♣
	3♦	
		3♥ singleton ♠
		3♠ singleton ♥
		3NT singleton ♦
		4♣ singleton ♦, forcing
3♦		Texas ♥



	3♥	pas de tenue ♠, pas 4♥
	3♠	fit ♥, ctrl ♠, 14h
	3NT	tenue ♠, pas 4♥
	4♣	4♣, 18-19H
	4♦	fit ♥, ctrl ♦, 14H
	4♥	fit ♥, 12-13H
	4♠	fit ♥, 18-19H (BW ♥ ?)
	4NT	18-19H, 4342
3♥	Texas ♠	
	3♠	pas de tenue ♥
	3NT	tenue ♥, pas 4♠
	4♣	4♣, 18-19H
	4♦	fit ♠, ctrl ♦, 14H
	4♥	fit ♠, 18-19H (BW ♠ ?)
	4♠	fit ♠, 12-13H
	4NT	18-19H, 3442 ou 3352
	3♠	Texas ♦ : 6 ♣/4 ♦ TDC
3♣	5♦ 4♣	11-20H
3NT	15-17H,	4441
	4♣	Texas ♦
	4♦	Texas ♥
	4♥	Texas ♠
	4♠	Texas ♣ Unicolore TDC. L'ouvreur freine à 4NT sans honneur ♣

### 3.3 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

#### 3.3.1 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

### 3.3.2 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.

## 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 = camoufflage)
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 Défense sur 1SA

### 5.1 Sur le SA fort

(1NT)

Dbl	Texas ♣ ou Landy (BIC M 4+/4+) si suivi de 2♦
2♣	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 enchères sont naturelles avec du ♣.
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

## 5.2 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.

## 5.3 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

## 5.4 En réveil

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

## 6 Ouverture de 2♣

### 6.1 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♣-...)

## 6.2 Après intervention

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

## 6.3 Après contre

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

# 7 Ouverture de 2♦

## 7.1 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

## 7.2 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♣	5+♦ mini
3♦	6♥
3♥	NF encourageant
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♥ 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	Négatif à ♠ et à ♥, minimum
	4♣/4♦	Naturel FI
	3NT	Montre un Acol mineur - NF
	4♥	Montre une main faible avec un supplément de distribution (6/5, 6/4, ...)
	4♣/4♦	Acol mineur très excentré
3♠	Pour jouer 3NT en face d'un Acol à ♣	(! double sens)
3NT	Pour jouer en face d'un FI à ♦	
4♣/4♦	Naturel, bon fit ♥, 10+ HCP, l'ouvreur peut décider d'être compétitif au palier supérieur	
4♥	Pour jouer 4♥ si ouvreur faible mais du jeu pour supporter le chelem si ouvreur fort	
4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort	

### 7.3 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 !)
		Rdbl	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

## 8 Ouverture de 2♥

### 8.1 Description

1/2/3e main

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

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

### 8.2 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	

### 8.3 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♠
	2NT/3♣	5♣/5♦ pour faire jouer le partenaire dans son unicolore.
2♠	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	

## 9 Ouverture de 2♠

### 9.1 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

### 9.2 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		

### 9.3 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 ouvrier a 1- ♠
	2NT	Game try en mineure ou SA, l'ouvreur 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	Misfit total, Bic M
	3♥/3♠	Longue personnelle
3X/4X	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

## 10 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

### 10.1 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-♠

### 10.2 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.

### 10.3 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

## 11 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 :

### 11.1 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

### 11.2 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'

### 11.3 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

### 11.4 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

### 11.5 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

### 11.6 Ouverture de 3X en Texas

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

## 12 Les barrages et ouvertures à haut palier

### 12.1 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

### 12.2 3SA

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

## 13 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

### 13.1 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.

## 14 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♦

DOP/ROP

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

## 15 Enchères compétitives

## 16 Jeu de la carte

### 16.1 L'entame

#### 16.1.1 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

### **16.1.2 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.

### **16.1.3 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.