

Systeme Biarritz

Thomas Monticelli

June 18, 2023

Contents

1 Introduction

2 Ouverture de 1m

2.1 Le Walsh

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

1♣—

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

2.2 La séquence 1♣ - 1♦

1♣-1♦;

1M 12-17 H, M/4 Main irrégulière (5♣)

1♥

1♠	4eme couleur forcing (L'ouvreur réagit comme sur une enchère NAT mais ne peut pas dire 4♠)
2♠	12-14
3♠	15+

			3NT	SO
			4X	cue fit ♠
	2♠	5♦4♠ FM		
1NT	12-14 H, BAL			
	2♣	checkback stayman avec des mains INV+		
		2X		
			3♣	5♦5♣ FM (fit différé)
			3♦	6+♦ FM
		2♦		Pas de M/4
		2♥		4♥ (avec ou sans 4♠)
		2♠		4♠
	3♣	5♦4♣ INV		
	3♦	6♦ INV		

2.3 La séquence 1♣ - 1M

1♣-1M;

1NT

	2♦	5♦4M faible to play
2♣		
	2♦	3eme couleur forcing

2.4 La séquence 1m - 1M

1m-1M;

2NT

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

2.5 La séquence 1m - 2♥

1m-2♥

	5+♠ 4+♥ 5-9
	2♠ Nat NF
2NT	Relay

	3♣	Mini		
		3♦	Relay	
			3♥	54
			3♠	55
			3NT	64
	3♦	Max 54		
	3♥	Max 55		
	3♠	Max 64		
3♣	Nat NF			
3♦	Nat NF			
3M	Invit			
3NT	Nat			

2.6 La séquence 1m - 2♠

Cfr 1m-2♥

2.7 La séquence 1♦ - 2♣

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

2.8 Le fit mineur inversé

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

	Sauts	: courtes
	4NT	: to play (des points dans les courtes)
3♦	14+, court ♦, ♣	mieux que Vxxx
3♥	14+, court ♥, ♣	mieux que Vxxx
3♠	14+, court ♠, ♣	mieux que Vxxx
3NT	18-19 Bal	
4♦	15-18, chicane ♦, beaux ♣	
4♥	15-18, chicane ♥, beaux ♣	
4♠	15-18, chicane ♠, beaux ♣	
1♦-2♦	–	
2NT	12-14- BAL	
3♣	arrêt ♣	
	3♠	arrêt ♠
	4♦	SO, pas d'arrêt ♥
3♦	SO	
Autre	: arrêt	
Sauts	: courtes	
	4NT	: to play (des points dans les courtes)
2♥	14+, arrêt ♥, arrêts ♠/♣ possibles	
2♠	arrêt ♠ et pas mini	
2NT	arrêts des autres couleurs mais mini	
3♣	arrêt ♣, pas d'arrêt ♠ et pas mini	
3♦	pas d'arrêts des autres couleurs et mini	
3♥	singleton (ou chicane) ♥	
2♠	14+, arrêt ♠, pas d'arrêt ♥, arrêt ♣ possible	
3♣	14+, arrêt ♣, pas d'arrêts ♥/♠	
3♦	12-14- irrégulier	
	Sauts	: courtes
	4NT	: to play (des points dans les courtes)
3♥	14+, court ♥, ♦	mieux que Vxxx
3♠	14+, court ♠, ♦	mieux que Vxxx
3NT	18-19 Bal	
4♣	14+, court ♣, ♦	mieux que Vxxx
4♥	15-18, chicane ♥, beaux ♦	
4♠	15-18, chicane ♠, beaux ♦	
5♣	15-18, chicane ♣, beaux ♦	

2.8.1 Soutien au niveau de 3

1m

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

2.8.2 Après interventions

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

1♦-X

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

1♣-1♠

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

2.9 Enchère du répondant après une inversée

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

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

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

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

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

♠AQ642
 ♥T52
 ♦K86
 ♣J5
 □

1♣-1♠
 2♥-2NT
 3♣-3♠

3 Ouverture de 1M

3.1 2NT Fitté par 3 cartes 11+

1M-2NT

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

3.2 3♣ Fitté par 4 cartes 11+

1M-3♣

3♦	12-14
	3M Invit
	3M' Relais
	3♠ (sur 3♥) court ♥
	3NT Pas de courte
	4♣ Court ♣
	4♦ Court ♦
	4♥ (sur 3♠) court ♠

3.3 3♦ Fitté par 4 cartes 11+

1♥-3♦

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

1♠-3♦

3♥	Force à ♥
3NT	Demande de courte
	4♣ Court ♣
	4♦ Court ♦
	4♥ Court ♥
4♣♦♥	Forces

4 Ouverture de 1NT

4.1 Développements sur le 2♣ Stayman

1NT

2♣	Stayman	
2♦		
2♥		Faible 4+♥/4+♠
2♠		Relais distributionnel FM (recherche de chelem mineur)
2NT		Invit, avec ou sans majeures 4e
3♣/3♦		Nat, 4M/5+♣/♦, problème pour SA ou vue de chelem
3♥		5♠/4♥, FM
	3NT	pas de fit
		4♠ forcing
3♠		5♥/4♠, FM
	3NT	pas de fit
		4♥ forcing
4♣/4♦		Bicolore majeur, TDC court ♣/♦. Si pas d'intérêt : 4m
2♥		
2♠		TDC à ♥
2NT		Invit sans 4♣ (avec ou sans ♠)
3♣/3♦		4♠/5+♣/♦, problème dans l'autre mineur ou vue de chelem
3♥		Invit
	4NT	quantitatif non fitté (avec 4♠)
2♠		
	2NT	Invit sans 4♠ (avec ou sans ♥)
	3♣/3♦	4♥/5+♣/♦, problème dans l'autre mineur ou vue de chelem
	3♥	TDC à ♠
	3♠	Invit
	4NT	quantitatif non fitté (avec 4♥)

4.2 Développements sur 2♠ Texas ♣

1NT	
2♠	
2NT	
3♣	pour jouer
3♦	5!c/5!d forcing
3♥	Arret !h, pas d'arret
3♠	Arret !s, pas d'arret
3NT	pour jouer
4♣/4♦	fit forcing
3♥	4!d/5!c FM pas d'arret
3♠	3145 FM
3NT	pour jouer
3♣	
3♦	5!c/5!d forcing
3♥	Arret !h, pas d'arret
3♠	Arret !s, pas d'arret
3NT	pour jouer
4♣/4♦	fit forcing
3♥	1345 FM
3♠	3145 FM
3NT	2245 sans CMH

4.3 Développements sur 2NT Texas ♦

1NT
 2NT
 3♣
 3♦ pour jouer
 3♥ 5!d4!c FM ~~5!d4!c~~
 3♠ 3154 FM
 3NT pour jouer
 3♦
 3♥ 1354 FM
 3♠ 3154 FM
 3NT 2254 sans 2H

5 Ouverture de 2♣

5.1 Définition

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

2♣—

2♦ relais
 Pass
 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♣-...)

5.2 Après intervention

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

5.3 Après contre

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

6 Ouverture de 2♥ et 2♠

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

2M

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

Attention, "La force prime sur le court"

7 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

7.1 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-♠

7.2 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♣/4♦ Envie ou certitude de chelem à ♣/♦. L'ouvreur décourage par 4SA.
	4♥/S Envie de chelem à ♥/♠. L'ouvreur passe ou demande les clés.
	Avec certitude de chelem, il faut passer par un texas.

7.3 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 5C
5♠	2 As et 5D
5NT	2 As et pas de min 5e

8 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 :

8.1 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

8.2 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 Défense sur 1SA

9.1 Sur le SA fort

1NT	adverse	
	X	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♦ Relais demandant la M cinquième
		3M Invit
		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

9.2 Sur le SA faible

Mohan : Le contre montre une bonne main, meilleure que l'ouverture d'1NT adverse (15+ HCP, à adapter aux vulnérabilités et aux atouts de la main). En réveil, la force du contre doit être équivalente. Ensuite, le partenaire enchérit comme si le partenaire avait ouvert d'1NT (en incluant le Stayman faible ? à discuter). Après le contre, le camp adverse ne peut jouer un contrat non contrôlé en-dessous de 2♠. De plus, le premier contre par chaque joueur en situation forcing est d'appel.

Sur 1SA - X - 2x :

- Contre : des points et court dans la couleur adverse
- Passe : des points, mais 3+ cartes dans la couleur adverse
- 2y : faible, pas une main pour défendre

Autres réponses :

2♣	Landy	
	2♦	Choisis ta majeure
		2M
		3♦ fit la majeure nommée, FM
	2♥/2♠	Forcing passe
	2NT	Nat NF
	3♣/3♦	Nat NF
2♦	Texas ♥	
	2♠/3♣	Nat NF
	2NT	Invit
2♥	Texas ♠	

2♠	♠ et une Mineure
2NT	Demande la mineure
2NT	Les deux mineures

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

Drury : 2T toujours fitté majeur, 2M en réponse montre une main qui n'a pas d'espoir de manche en face d'un passe initial. Tout saut = rencontre (2/3X => 5+X, 4M) 2SA : fit 4 cartes et une courte. 3♣ demande la courte, réponse par palier.

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 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 !

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 :

- 5H : pas de dame
- 5S : la dame la moins chère
- 5NT : la plus chère
- 6C : 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♦

To do : DOPI/ROPI

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)
- Top of nothing : xxx - la plus grosse; x x x x
- Séquence = 3 cartes avec au moins 1 honneur (àpd T).

Entame dans sa propre couleur longue:

- Séquence complète : tête de séquence
- Séquence incomplète : tête de séquence
- Séquence brisée RVT-DT9

Couleur de 3 cartes avec mini séquence:

- Tête de séquence

Entame dans la couleur des adversaires (pas le choix) :

- Si celle du déclarant : la couleur doit être longue et belle
- Si celle du mort : si on a peu de cartes et pas d'honneur dans la couleur (doubleton avec honneur OK)

Pas de séquence dans couleur longue:

- Entame 4ème meilleure (promet au moins 1 honneur)

Si 2 couleurs longues:

- Prendre la plus belle (= la plus facilement affranchissable)

Si couleur longue mais pas belle:

- On entame la 2ème (9753 : on prend le 7)

Dans la couleur du partenaire:

- Avec 2 cartes qui se suivent avec honneur, tête de séquence SINON pair-impair
- Si couleur 4ème du partenaire, on entame la 2ème (Alain entame la 3ème)

Couleur de 3 cartes sans séquence:

- pas d'honneur : la + haute
- si 1 honneur : celle du milieu Remarque : Qd on entame un honneur c'est toujours une tête de séquence, jamais une 4ème meilleure

Entames particulières à SA

- AS : (on promet le roi et peu de cartes) Qd on estime qu'on n'a pas d'entame ailleurs évidente : on regarde le mort, ce qu'il se passe et la carte du partenaire.
- ROI : on a au moins 5 cartes et au moins 3 honneurs, demande le déblocage de la part du partenaire.

Attention exception : couleur 5ème sans reprise et qu'on espère une reprise du partenaire, on peut entamer petit

- Dame (DVT, DV9, ou si on a le roi = RD98)

14.1.2 Entame à la couleur**Bonne entame:**

1. AS R
2. Singleton
3. Couleur du partenaire
4. Tête de séquence

Entame à éviter:

1. Sous l'as
2. L'as sans le roi
3. Singleton atout
4. Honneur doubleton (V second à la rigueur)
5. Fourchette d'honneur

Entame neutre:

1. Atout (quand on a des petits atouts) : entame bonne si fit 44 chez les adversaires (le Roi 3e peut par exemple être une bonne entame dans ce cas). Faire attention à la séquence d'enchères (exemple : si un fit différé a été annoncé, on a probablement une longue et belle couleur chez les adversaires, pouvant générer beaucoup de levées, une entame agressive peut du coup être plus indiquée qu'une entame neutre)
2. Tête de mini séquence
3. Parité

Entame particulière à la couleur

1. AS : promet le roi et couleur courte
2. ROI : promet AS ou Dame et une couleur plutôt longue

14.1.3 Carte en 3ème à SA**Carte obligatoire:**

- La plus haute mais la plus basse des équivalentes (en regardant les cartes du mort)
- Déblocage sur entame du roi

Remarque : si mort a un singleton on n'est pas obligés de débloquer et on appelle par une petite

14.1.4 Signalisation:**Attitude:**

- J'aime bien ou je n'aime pas. On appelle par des petites (sur entame d'As ou de D), si pas de carte obligatoire à fournir.

Ex : Entame Dame et il y a 3 petit au mort et j'ai T82, je dois appeler du 2 !!! Ex : T, R du mort, J'ai D3ème alors je mets une petite carte Attention, s'il faut jeter une grosse carte elle doit être sans intérêt !!!

Parité Ex : entame R, je n'ai rien à débloquer alors je montre ma parité

Sur l'entame d'une petite carte

- honneur absent : la plus haute
- honneur fourni : la plus haute (si on entame d'une petite et qu'on fournit un gros honneur du mort, avec une séquence d'honneur on fournit la + haute)
- honneur non fourni : garder un honneur, carte équivalente Attention remarque... Mais quoi ?

Sur l'entame d'un honneur

- ROI : Déblocage, Parité
- AS : on appelle avec des couleurs longues (le partenaire est court) et pas des honneurs
- DAME, VALET : Attitude (on dit qu'on aime quand on a des honneurs car son entame provient souvent d'une longue)

Le mort est maitre

- Attitude
- la + haute des équivalentes

Le mort est court

- attitude
- le plus haut des honneurs équivalent

Carte en 3ème position à la couleur

- Carte obligatoire : la plus haute
- Autre possibilité de préférence (attention, délicat à utiliser) : si le partenaire sait qu'on possède beaucoup de cartes dans la couleur (vu la séquence d'enchères), alors on montre la préférence avec des cartes paires. Avec les impaires, soit pas de préférence, soit un intérêt pour raccourcir le mort. Attention aux choix forcés !

Sur entame d'une petite carte

- Honneur absent : la + haute
- Honneur fourni : la plus haute
- Honneur non fourni : attitude

Sur l'entame d'un honneur

- Roi : Parité, préférence
- As : Attitude (on appelle si on a la dame), préférence
- Dame valet : attitude, préférence (si le mort est court)

Si le mort est maitre

- Attitude
- le + haut des honneurs équivalents

Si le mort est court

- Préférence

14.1.5 Analyse de la première levée

- Enchère
- Carte du partenaire
- Carte obligatoire
- Signaux
- Déclarant
- Plan général de la défense Remarque : Il faut se faire une idée du jeu de partenaire dès la première carte fournie et ne pas attendre la 2ème carte, déjà réfléchir à son plan de défense pendant que le déclarant fait son plan de jeu (ainsi que se décider sur quelle carte mettre lorsqu'il va attaquer certaines couleurs). . .