

Système Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

September 29, 2024

Contents

1	Introduction	3
2	Ouverture de 1m	3
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 séquence 1♣ - 2♣	21
2.1.6	La séquence 1♣ - 2♦	21
2.1.7	La séquence 1♣ - 2♥	21
2.1.8	La séquence 1♣ - 2♠	22
2.1.9	La séquence 1♣ - 2NT	22
2.2	1♦ T-Walsh	22
2.2.1	La séquence 1♦ - 1♥	23
2.2.2	La séquence 1♦ - 1♥ - 1♠	24
2.2.3	La séquence 1♦ - 1♥ - 1NT	24
2.2.4	La séquence 1♦ - 1♠	25
2.2.5	La séquence 1♦ - 1♠ - 1NT	26
2.2.6	La séquence 1♦ - 2♣	26
2.2.7	La séquence 1♦ - 2♦	27
2.2.8	La séquence 1♦ - 2♥	27
2.2.9	La séquence 1♦ - 2♠	27
2.3	Cachalot	28
2.3.1	Conditions d'emploi et définition	28
2.3.2	Attitude de l'ouvreur. Le répondant a nommé une majeure	29
2.3.3	Développements après une redemande à 1NT	30
2.3.4	Développements après 1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)-1♥	31
2.3.5	Développements après 1♣-(1♦)-1♥-(Pass)-1♠	32
2.3.6	Développements après 1♣-(1♥)-Dbl-(Pass)-1♠	33
2.3.7	Développements après une enchère au niveau de 2	33

3	Ouverture de 1M	34
3.1	Le Gazzili	34
3.1.1	La séquence 1♥ - 1♠	34
3.1.2	La séquence 1♥ - 1NT	35
3.1.3	La séquence 1♠ - 1NT	36
3.1.4	Attitude en face de la réponse faible ou en cas d'intervention	36
3.2	Le 2 sur 1 FM	37
3.2.1	Introduction	37
3.2.2	1SA va jusque 11	37
3.2.3	Attitude de l'ouvreur	37
3.2.4	Attitude du répondant	38
3.2.5	Le saut au niveau de 3	38
3.2.6	Les nouveaux soutiens directs	38
3.2.7	La séquence 1M - 2SA	38
3.2.8	Le fit différé au niveau de 2	39
3.2.9	Séquences après 1M - 2♣	39
3.2.10	Séquences dérivées après 1♥ d'ouverture	42
4	Ouverture de 1NT	43
4.1	Stayman	43
4.2	1NT - 2♦ : Texas ♥	44
4.3	1NT - 2♥ : Texas ♠	45
4.4	1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier	45
4.5	1NT-2NT : Texas ♦	46
4.6	1NT-3♣ : Puppet Stayman	46
4.7	1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠	47
5	Défense sur 1SA	47
5.1	Sur le SA fort	47
5.2	Sur le SA faible	49
5.3	Réponses à l'intervention d'1NT	49
5.4	En réveil	49
6	Ouverture de 2♣	50
6.1	Définition	50
6.1.1	La séquence 2♣-2♦	50
6.1.2	Les autres séquences	50
6.2	Après intervention	51
6.3	Après contre	51
7	Ouverture de 2♦	51
7.1	Description	51
7.2	Développements	52
7.3	Après intervention	53
8	Ouverture de 2♥	54
8.1	Description	54
8.2	Développements	54
8.3	Après intervention	55

9 Ouverture de 2♠	56
9.1 Description	56
9.2 Développements	56
9.3 Après intervention	57
10 Ouverture de 2NT	58
10.1 Le Puppet Stayman	58
10.2 Les Texas	58
10.3 Autres réponses	59
11 Défense sur les ouvertures Multi	59
11.1 2♣ multi (les deux M faibles ou fort)	60
11.2 2♦ Multi (unicolore M faible ou fort)	60
11.3 2♥ Ekren (les deux M faible)	60
11.4 2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠ + m ou fort)	61
11.5 2♠ Multi (les deux mineures faible ou fort)	61
11.6 Ouverture de 3X en Texas	61
12 Les barrages et ouvertures à haut palier	61
12.1 Namyats 4♣/4♦	61
12.2 3SA	61
13 Enchères après passe	62
13.1 Après intervention	62
14 Enchères de chelem	62
15 Enchères compétitives	64
16 Jeu de la carte	64
16.1 L'entame	64
16.1.1 Entame à SA	64
16.1.2 Entame à la couleur	65
16.1.3 Dans le cours du jeu	65

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

	4♦	Court ♦
3♦	5+ ♦ - 4♥, FM+	
	3♥	Arrêt ♣ ou fit ♥
	3♠	Arrêt ♠
	4m	Fit ♦ 4e
3♥	6+♥, FM 16+, sans courte (ou forcing chelem avec une courte)	
3♠	Splinter, 6+ ♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 13-15, 5/6 perdantes	
4♠♦	Splinter, 6+ ♥ avec 2GH, type 6331 (pas de chicane), 13-15, 5/6 perdantes	

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♠

2♠	3NT	Maxi sans 4♠
	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
2NT	3♥	4♥-5+♣, limite
	3♠	1444 ou 0445, FM
	4m	4♥-6+m, 17+ (couleur au moins semi-solide...)
	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♥	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	Serious
	4♦♥	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.

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 14-16 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-3♣
 3♦ unicolore ♣ 6e+
 3♥ relais
 3♠ 2236 (xxx le moins cher)
 3NT 2326 (xxx médian)
 4♣ 3226 (xxx le plus cher)
 4♦ 2227
 3♥ 3316 voire xx17 (x le moins cher)
 3P relais
 3NT 3316
 4♣ 3217 (doubleton le moins cher)
 4♦ 2317 (doubleton le plus 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)

note : pas de semblables descriptions terminales aux départs de 3♠3 SA (31361336)
 car pas de relais disponible sous 3 SA

Les zones 11-17 ou 17-21(22) (=mini-maxi)

- Développement des bicolores 11-13 ou 17-21(22) via les paliers de 3+♣ (hormis 3♦)

1♣-1NT
 2♦♥♠

La couleur juste au dessus est relais. Le reste est naturel avec ambitions limitées

1♣-1NT	tricolores possibles au départ de
2♦	4144, 4045 11-13 ou 17-21(22)
2♥	0445 11-13, 14-16 ou 17-21(22)
2♠	4414, 4405 11-13 ou 17-21(22)

- Logique générale au départ des relais de 2♥/2♠/2NT (ouvreur mini-maxi)

1♣-1NT	
2♦♥♠-2X	(ou X est la couleur juste au dessus)
3♣	11-13, bicolore 5-4 ou 6-4 (R)
3♦	tricolores, 11-13 ou 17-21(22) (ou 14-16 si tricolore impossible)
3♥	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 22 ou bicolore 6-4 (R)
3♠	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 31 (x moins cher)
3NT	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 13 (x plus cher)
4♣	11-13, bicolore 6♣5♦/M20
4♦	11-13, bicolore 6♣5♦/M02
4♥	11-13, bicolore 6♣5♦/M11

- Les bicolores 11-13 passent tous par l'enchère intermédiaire de 3♣ avant de se décrire selon la logique générale

1♣-1NT	
2♦-2♥	
2♠	unicolore ♣ 6e+ avec courte 11-13 (R)
2NT	unicolore ♣ 6e+ sans courte 11-13 (R)
3♣	11-13, bicolore 5-4 ou 6-4 (R)
3♦	11-13 ou 17-21(22), tricolore 4144/4045 (R)
3♥	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 22 ou bicolore 6-4 (R)
3♠	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 31 (x moins cher)
3NT	17-21(22), bicolore 5-4 résidu 13 (x plus cher)
4♣	11-13, bicolore 6♣5♦20
4♦	11-13, bicolore 6♣5♦02
4♥	11-13, bicolore 6♣5♦11

1♣-1NT	
2M-2♠/2NT	
3♣-3♦	
3♥	bicolore 5♣-4AM résidu 22 ou bicolore 6♣-4AM
3♠	relais
3NT	11-13, 5♣-4AM résidu 22
4♣	6♣-4AM résidu 21 (x moins cher)
4♦	6♣-4AM résidu 12 (x plus cher)
4♥	6♣-4AM résidu 30 (chicane moins chère)
4♠	6♣-4AM résidu 03 (chicane plus chère)
3♠	bicolore 5♣-4AM résidu 31 (x moins cher)
3NT	bicolore 5♣-4AM résidu 13 (x plus cher)

- Les bicolores de zone 17-21(22) se décrivent directement de 3♥ à 3NT selon la logique générale

1♣-1NT
 2M-2♠/2NT
 3♥-3♠
 3NT 17-21(22), 5♣-4AM résidu 22
 4♣ 6♣-4AM résidu 21 (x moins cher)
 4♦ 6♣-4AM résidu 12 (x plus cher)
 4♥ 6♣-4AM résidu 30 (chicane moins chère)
 4♠ 6♣-4AM résidu 03 (chicane plus chère)

- Développement des tricolores 11-13 et 17-21(22) via le palier de 3♦

1♣-1NT
 2♦-2♥
 3♦-3♥
 3♠ 11-13, 4144
 3NT 11-13, 4045
 4♣ 17-21, 4144
 4♦ 17-21, 4045

1♣-1NT
 2♥-2♠
 3♦-3♥
 3♠ 11-13, 0445
 3NT 14-16, 0445
 4♣ 17-21, 0445

1♣-1NT
 2♠-2NT
 3♦-3♥
 3♠ 11-13, 4414
 3NT 11-13, 4405
 4♣ 17-21, 4414
 4♦ 17-21, 4405

- Développement des unicolores ♣ 11-13 ou 17-21(22) (=mini-maxi)

1. La zone 11-13 bénéficie de 2 départs différents avec et sans courte

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

1♣-1NT
 2♦-2♥
 2NT-3♣

3♦ 2236 (xxx le moins cher)
 3♥ 2326 (xxx médian)
 3♠ 3226 (xxx le plus cher)
 3NT 2227

2. 17-21

1♣-1NT
 3♣ unicolore ♣ 6e+ sans courte
 3♦ 3316 voire xx17 (x le moins cher)
 3♥ 3136 voire x1x7 (x médian)
 3♠ 1336 voire 1xx7 (x le plus cher)
 4♣♦♥ 3307/3037/0337

- Développement des mains régulières 12-14

1♣-1NT
 2♣-2♦
 2♥-2♠
 2NT séquence "collante" éventuelle jusqu'à 2SA pour décrire les mains régulières « maxi ctrl » (13+)
 3♣ style puppet : recherche de majeure 4e sans ambitions.
 Réponses aménagées pour laisser le choix de l'orientation d'une manche majeure en cas de fit et pour éviter de jouer 4M en cas de main(s) 4333.
 3♦ départ CON+FIT (demande le nombre de contrôles italiens)
 3♥ 5♥ souvent 5332 (orientation) choix de manche
 3♠ 5♠ souvent 5332 (orientation) choix de manche
 3NT pour jouer

1♣-1NT
 2NT-3♣
 3♦ au moins une M et pas 4333
 3♥ relais
 3♠ 4♥ pas 4333
 4♥ pour jouer (le répondant a utilisé le relais à 3♥)
 3NT 4♠ pas 4333
 4♥ transfert pour jouer de la main de l'ouvreur
 4♠ pour jouer
 4♣ 4♥ et 4♠
 4♦ pour jouer 4♠ de la main de l'ouvreur
 4M pour jouer
 3♠ pas de signification (évitons les contres d'entame gratuit)
 3NT veut jouer 4♥ de la main de l'ouvreur si ce dernier a 4♥
 3♥ 4♠333
 4♥ transfert pour jouer de la main de l'ouvreur
 4♠ pour jouer
 3♠ 4♥333
 4♦ transfert pour jouer de la main de l'ouvreur
 4♥ pour jouer
 3NT pas de M

Note : quand l'ouvreur a décrit une seule majeure, 4M-1 est transfert pour jouer de la main de l'ouvreur. Idem dans la séquence 1m 1SA [2♣ 2♦ 2♥ 2♠] 2SA (tant pis si la M a déjà été nommée, on garde le même canevas de réponse par facilité)

1♣-1NT
 3NT-4♣
 4♦♥♠ x par palier
 4NT relais
 5♣ ARD ♣ 7e
 5♦♥♠ D annexe
 5NT ARD ♣ 8e
 4NT 2227

2.1.5 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♦

2.1.6 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♠

2.1.7 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)

2.1.8 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)

2.1.9 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)

note : Avec une main de 3 à 4/5H sans majeur par 4 et sans 3+♦ (3325 ou 6+♣ sans 4M), un répondant qui ne veut pas passer doit annoncer 1 AM dans 3 cartes (si choix entre les 2 majeurs, il transfère dans la meilleure). Ce type de main passe souvent sur

la redemande à 1 SA ou annonce 2 SA pour jouer 3♣. Un ouvreure 18-20 redemande donc systématiquement à 1 SA même avec un fit M 4e sauf s'il est maximum avec 4 atouts corrects, pas 4333 et avec arrêt AM, auquel cas il redemande à 3 SA. Avec une main de 6 à 9H sans majeur par 4 et sans 3+♦ (3325 ou 6+♣ sans 4M), un répondant annonce 1 AM dans 3 cartes, au pire 2♣ avec seulement 2 cartes à ♦ si tous ses points sont en m.

note : Avec 4♠-5♥, un répondant zoné : - faible, de (3)4 à 8(9) H, annonce d'abord les ♠ (via l'enchère d'1♥), puis sur la redemande à 1SA de l'ouvreure, la zone 3-5H passe par 2♣ et la zone 6-9H passe par 2♦ transfert ♥ - limite, de 9 à 11H, saute à 2♥ sans 3♦ ou annonce d'abord les ♥ (via l'enchère d'1♠) avec 3♦ - FM, 12+H, annonce d'abord les ♥ (via l'enchère d'1♠)

note : Dans les séquences du type suivant, 2SA n'est jamais naturel (le répondant doit passer par 2♠)

1m-1X ou X est M-1

1NT-2NT pas nat

mais

1♣-1♦

1NT-2NT nat

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; puis 3♠ NF

4♣ 22+S Court ♣

4♥ 22+S 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	Balancé 18-20 (fit ♥ 4e possible)
2♣	naturel (4153 possible si mauvais ♦) suite naturelle
2♠	4e CF FM
2♦	naturel (4♠ annexes possibles) suite systématique
2♠	3°CF artificielle FM
3♣	est FM canapé (5+♠c parfois avec 5♥ s'il est préférable de mettre l'accent sur les ♣)
2♠	inversée ♦-♠, 17-21 suite naturelle
2NT	modérateur (3)4-6 H
2NT	fitté 4ème (15)16 Savec courte, ou 22+ S avec courte (au plus 3 perdantes)
3♣	naturel, FM (5♦4♣ possible)
3♦	7 à 7.5 LJ ♦ suite artificielle au niveau de 3
3♥	fit ♥ 4e à base de ♦, 17-19 S
3♠	relais Mathé
3♠	6♦-5♠, (12)13-15, 5 perdantes
3NT	beau fit ♥ 4e plat, supporte SA (arrêt AM), 20-21 S
4♦	transfert pour 4♥

3♠/4♣ fit ♥ 4e, splinter
 4♦fit ♥ 4e, 6e♣, 20-21 S
 4♥fit ♥ 4e, couleur 6e♦, 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, forcing 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

2.3 Cachalot

2.3.1 Conditions d'emploi et définition

1. Ouverture d'1 ♣ ou d'1 ♦
2. Intervention par 1 ♦ ou 1 ♥
3. Réponse avec au moins 4 cartes dans une majeure
4. Modification de l'enchère de 1 ♠

Le but est de faire jouer le contrat par l'ouvreur et donc le joueur qui est intervenu devra entamer.

1♣-(1♦)

Dbl	remplace l'enchère d'1♥
1♥	remplace l'enchère d'1♠
1♠	remplace le contre d'appel
1NT	8-10H avec tenue
2♣	soutien ♣
2♦	Texas 6♥ toutes zones
2♥	Texas 6♠ toutes zones
2♠	5+♣, FM
2NT	Naturel
3♣	mixed raised ♣
3♦	5♥ + 5♠ 8-10H
3♥	Barrage ♥
3♠	Barrage ♠
4♦	5♥ + 5♠ 11-12H

1♣♦-(1♥)

Dbl	remplace l'enchère d'1♠
1♠	remplace le contre d'appel
1NT	8-10H avec tenue
2♣♦	soutien ♣/♦
2♦♣	naturel ♦/♣
2♥	Texas 6♠ toutes zones
2♠	5+ ♣/♦, FM
2NT	Naturel
3♣♦	mixed raised ♣/♦
3♥	Barrage ♠
3♠	L'enchère de 3NT avec Axx à ♥

1♣-(Dbl)

Rdbl	11H+ punitif
1♦	Texas ♥
1♥	Texas ♠
1♠	8+ régulier ou du ♦
1NT	Texas ♣
2♣	5 ♠/4+ ♥ 5-9H
2NT	Relay
3♣	Mini

		3♦	Relay	
			3♥	54
			3♠	55
			3NT	64
	3♦	Max 54		
	3♥	Max 55		
	3♠	Max 64		
2♦	Texas 6♥ toutes zones			
2♥	Texas 6♠ toutes zones			
2♠	Soutien FM ♣			
2NT	Soutien limite ♣, supporte 3NT			
3♣	Barrage ♣			
3♦♥♠	Splinter, vers la manche			

Les développements après 1♦ et 1♥ sont ceux du Cachalot.

1♦-(Dbl)					
Rdbl	Texas ♥				
1♥	Texas ♠				
1♠	8+ régulier ou soutien ♦				
1NT	Texas ♣				
2♣	5 ♠/4+ ♥ 5-9H				
	2NT	Relay			
		3♣	Mini		
			3♦	Relay	
				3♥	54
				3♠	55
				3NT	64
		3♦	Max	54	
		3♥	Max	55	
		3♠	Max	64	
2♦	Texas 6♥ toutes zones				
2♥	Texas 6♠ toutes zones				
2♠	Soutien FM ♦				
2NT	Soutien limite ♦, supporte 3NT				
3♦	Barrage ♦				
3♣♥♠	Splinter, vers la manche				

Passe puis contre : punitif, remplace le surcontre Passe puis une enchère : 11+, se préparait à contrer punitif, donc deux couleurs 4eme. Les développements après Rdbl et 1♥ sont ceux du Cachalot.

2.3.2 Attitude de l'ouvreur. Le répondant a nommé une majeure

1. Avec 4 cartes dans la majeure, l'ouvreur exprime son soutien au palier qui convient. (*)
2. Avec 12-14H régulier, l'ouvreur redemande à 1SA, avec ou sans tenue, avec 2 ou 3 cartes dans la majeure du répondant mais sans 4 cartes à ♠ (comme sans cachalot).

3. La rectification au niveau de 1 montre précisément 3 cartes. Elle est forcing, donc illimitée. Ne s'emploie pas si l'ouvreur peut répondre 1SA ou 2SA (2SA promet une tenue)

(*)Rem :

1. 3SA n'est plus un fit 18-19 régulier lorsqu'il y a une intervention. On passe par un cue-bid puis on fit.
2. Les splinters existent mais attention de bien faire jouer le contrat de la bonne main.
3. l'inversée existe mais dénie 3 cartes dans la majeure du répondant.

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)

1♥ garantit 3 cartes à ♥ et s'utilise dans 3 situations

1. Avec 4 cartes à ♠
2. Avec une distribution irrégulière ou 2326
3. Avec 18-19H régulier sans tenue à ♦ Rem : par inférence, 3 ♣ dénie 3 cartes à ♥

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)

1♠

1♣♦-(1♥)-Dbl-(Pass)

1♠

Garantissent 3 cartes à ♠ et s'utilisent dans 2 situations:

1. Avec une distribution irrégulière ou 3226
2. Avec 18-19H régulier sans tenue dans la couleur d'intervention

2.3.3 Développements après une redemande à 1NT

1. Le Double-Deux reste d'application comme sans intervention
2. Le Texas qui rallonge la majeure, rectification obligatoire

Avec 5 ♠ et 4 ♥ nommer les ♥ en Texas qui est faible ou FM. Propositionnel, il faut passer par le Roudi fixe.

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)

1NT-(Pass)-2♦

L'ouvreur ne dira 2 ♥ qu'avec 4 cartes à ♥, sinon 2 ♠

Rem : le Texas est également employé sur la redemande de 2NT de l'ouvreur

La répétition de la majeure montre exactement 4 cartes et un soutien de 5 cartes forcing de manche dans la mineure d'ouverture

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)

1NT-(Pass)-2♥

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)

1NT-(Pass)-2♠

2.3.4 Développements après 1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)-1♥

Retrouver un soutien ♠ de la bonne main

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)

1♥-

1NT	4 cartes à ♠, illimité donc forcing
2♣	12-13H le plus souvent 6 cartes
2♦	demande des précisions (pas obligatoire)
2♠	singleton ♦ (on donne son résidu)
2NT	pas de singleton mais tenue à ♦
2♥	pas de singleton 2326
3♣	singleton ♠ sans tenue à ♦
2♦	fit 18-19H reg ou irreg 17H+
2♠	12-14H
2NT	18-19H sans tenue
3♣	14-16H le plus souvent 6 cartes
3♦	demande des précisions (pas obligatoire)
3♠	résidu donc singleton ♦
3NT	tenue à ♦ singleton ♠
3♥	singleton ♠ sans tenue à ♦
3♠	14-16H, court ♦
4♠	16+-18H, court ♦
3♦	18H+, court ♦

Le répondant a 5 cartes à ♥ (sans 4 cartes à ♠)

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)

1♥

2♦	14H+
2♥	6-9H
3♥	9+-11H
4♥	11+-13H

Rem : L'enchère de 2♦ ne garantit pas 5 cartes à ♥, on l'apprendra par la suite

Le répondant exprime son soutien à ♣ Il promet 5 cartes à ♣ et dénie 5 cartes à ♥

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)

1♥

2♣	6-10H
3♣	11+H FM
3NT	tenue à ♦ régulier (donc 4 cartes à ♠)
3♦	même distribution mais sans tenue à ♦
3♠	résidu donc singleton à ♦
3♥	singleton à ♠ (par inférence)

Le répondant utilise le relais à 1♠ Cette enchère dénie 5 cartes à ♥, elle dénie 4 cartes à ♠ et elle dénie un soutien à ♣ faible ou fort. Elle peut être utilisée avec un soutien limite 10+/11-H à ♣ Demande de renseignements sur la force et la distribution de l'ouvreur.

1♣-(1♦)-Dbl-(Pass)	
1♥-(Pass)-1♠-(Pass)-	
1NT	12-14H régulier avec ou sans l'arrêt (et donc il possède 4 ♠ et 3 ♥)
2♣	12-14H 5 ou 6 cartes à ♣ irrégulier (ou 6322)
2♦	FM, 17H+ régulier sans tenue, ou unicolore ♣
2♠	Bicolore cher, 17H+
3♣	6 cartes à ♣, 14-16H

Le répondant utilise le cue-bid à 2 ♦ Cette enchère est FM. Elle dénie 4 cartes à ♠
S'utilise soit à la recherche de l'arrêt ♦, soit avec 5 cartes à ♥ et 14H+ (voir avant).

2.3.5 Développements après 1♣-(1♦)-1♥-(Pass)-1♠

Exprimer un soutien ♠ Le répondant possède donc 5 cartes à ♠

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)	
1♠-	
2♦	14H+
2♠	6-9H
3♠	9+-11H
4♠	11+-13H

Exprimer son soutien à ♣ Il promet 5 cartes à ♣ et dénie 5 cartes à ♠

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)	
1♠-	
2♣	6-10H
3♣	11H+ FM

Exprimer 4 cartes à ♥ L'enchère de 2 ♥ est naturelle, toute zone et donc forcing pour un tour. Naturel, forcing illimité 6H+

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)	
1♠-(Pass)-2♥-(Pass)-	
2♠	12/14H irrégulier (ou 3226)
2NT	18/19H régulier sans tenue ♦ (on jouera à ♠ une manche ou plus)
3♣	15H+ irrégulier
3♦	4 cartes à ♥, 17H+
3♥	4 cartes à ♥, 12/13H
4♥	4 cartes à ♥, 14/16H

Le relais à 1NT Relais forcing un tour sans enchère naturelle. Dénie 5 cartes à ♠ et dénie 4 cartes à ♥. Si on est FM, on garantit une tenue à ♦ (faible, pas besoin de tenue).

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)	
1♠-(Pass)-1NT-(Pass)-	
2♣	irreg, 11/14H, 5 ou 6 cartes à ♣ (3226 possible)
2♦	irreg, 17H+ sans 4 cartes à ♥
2♥	irreg, 17H+ naturel bicolore cher
2♠	irreg, 15/16H, 5 cartes à ♣. Non forcing (singleton ♦ ou ♥ mais on devrait pouvoir le deviner)

2NT	reg, 18/19H sans tenue à ♦
3♣	irreg, 15/16H, 6 cartes à ♣
3♦	relai
3♥	(résidu) avec singleton ♦
3♠	avec singleton ♥

Le cue-bid à 2 ♦ Soit un soutien ♠ 14H+ Soit une main régulière, FM sans tenue à ♦

1♣-(1♦)-1♥-(Pass)	
1♠-(Pass)-2♦-(Pass)-	
2♥	résidu 3 ou 4 cartes à ♥ et donc cours à ♦
2♠	montre 6322 sans tenue à ♦
2NT	tenue à ♦, 6322 ou singleton ♥ possible.
3♣	courte à ♥ sans tenue ♦
3♦	18-19H régulière sans tenue ♦

2.3.6 Développements après 1♣-(1♥)-Dbl-(Pass)-1♠

Peu de modifications par rapport à la séquence 1♣-(1♦)-1♥-(Pass)-1♠

Les enchères de soutien et le relais à 1SA restent inchangés. Le cue-bid des deux joueurs s'exprime par l'enchère de 2♥. L'enchère de 2♦ est un bicolore cher chez l'ouvreur et non forcing, canapé avec 4♠ 5+♦ chez le répondant.

2.3.7 Développements après une enchère au niveau de 2

1♣-(1♦/Dbl)-2♦-(Pass)-	
2♥	Zone 1, une ou deux cartes
2♠	naturel (bicolore cher), singleton ♥, F1
2NT	Soutien FM
3♦	Re-Texas
3♥	
	4♥ Deux faible
	3♠ TDC
	3NT Zone 2
3♣	6 cartes, singleton ♥
3♦	FM sans soutien ♥ ni enchère naturelle à ♠ (même sur le contre)
3♥	Barrage. Le répondant nomme la manche en zone 2, 3 et +
4♥	gambling en face d'un 2 faible.
1♣-(1♦/Dbl)-2♥-(Pass)-	
2♠	Zone 1, une ou deux cartes
2NT	Soutien FM
3♥	Re-Texas
3♠	
	4♠ Deux faible
	4♣ TDC
	3NT Zone 2
3♣	6 cartes, singleton ♠
3♦	FM sans soutien ♠ (même sur le contre)
3♥	naturel (bicolore cher), singleton ♠, F1

- 3♠ Barrage. Le répondant nomme la manche en zone 2, 3 et +
 4♠ Gambling en face d'un 2 faible
- 1♣♦-(1♥)-2♥-(Pass)-
 2♠ rectification pas nécessairement fittée (passe sur une enchère naturelle d'un 2♠)
 3♠ Et/ou toute autre enchère FM
 2NT Soutien FM
 3♥ Re-Texas
 3♠
 4♠ Deux faible
 4♣ TDC
 3NT Zone 2
- 3♣♦ NF
 3♥ Forcing dans la mineure d'ouverture
 3♠ Proposition en face d'un 2 faible
 4♠ Gambling en face d'un 2 faible
- 1♣-(Dbl)-2♠-(Pass)-
 2NT Naturel, tenue dans les majeures
 3♣ Régulier, problème de tenue
 3♦♥♠ Singleton
- 1♣-(1♦)-2♠-(Pass)-
 2NT Tenue à ♦, toutes distributions (singleton possible)
 3♣ Régulier, sans tenue ♦
 3♦♥♠ Singleton sans tenue ♦

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♣ Gazzili : 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 ouvreuse 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 ouvre 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 jusqu'à 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 jusqu'à 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 forçant. 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 forçant, 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)	

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
	5 cartes à ♠ sans 3 cartes à ♥
3m	BIC 5+♥/5+m, TDC (au moins 11H concentrés). Sans ambition de chelem, le 5/5 sera traité comme un 5/4
3♠/4♣/4♦	Splinter
4NT	Quantitatif 16-17 HL - 5332

4.3 1NT - 2♥ : Texas ♠

Remarques :

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

1NT-2♥

2♠

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

4.4 1NT-2♠ : Texas ♣ ou 8-9H régulier

1NT-2♠

2NT

mini	
Pass	8-9H réguliers
3♣	SO
3♦	5/5 mineur FM
3♥	singleton ♠
3♠	singleton ♥
3NT	singleton ♦

	4♦	singleton ♦ ambition de chelem
	4♥	6♣/5♥ NF
	4♠	6♣/5♠ NF
3♣	maxi	
	3NT	8-9 réguliers
	3♦	singleton ♦ ou 5/5 mineur
		3♥ relais
		3♠ 5/5 mineur
		3NT singleton ♦
		4♦ singleton ♦ ambition de chelem
	3♥	singleton ♠
	3♠	singleton ♥
	4♥	6♣/5♥ NF
	4♠	6♣/5♠ NF

4.5 1NT-2NT : Texas ♦

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

1NT-2NT

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

4.6 1NT-3♣ : Puppet Stayman

Remarque importante

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

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

4.7 1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠

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

5 Défense sur 1SA

La défense sur le NT est jouée dans les 3 séquences suivantes :

- (1NT)
- (1m) - P - (1NT)
- 1m - (1NT)

Sur 1M - (1NT), tout est naturel.

5.1 Sur le SA fort

(1NT)	
Dbl	Punitif : 17+ ou 7+ levées
	2X faible et longue couleur présentable
2♣	Landy
2♦	Pas 2 cartes d'écart entre les majeures
2♥♠	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♦	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. 14+ en 2e, 12+ en 4e. Le répondant passe avec une main plate à partir de 8H (en 4e, 10H en 2e). 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

6.1.1 La séquence 2♣-2♦

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	23-24H
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)

6.1.2 Les autres séquences

2♣	
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♣	NF encourageant
3♦	5+♦ mini
3♥	idem
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
2NT-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	
2NT-3♠	Texas pour 3SA	
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

2NT-4♣

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

2NT-4♦ L'ouvreur choisit sa majeure

2NT-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♣
5♦	4♦
5♥	4♥ max ou 5♥ min
5♠	4♠ max ou 5♠ min
6T	5+ ♣
6♦	5+ ♦
6♥	5+♥ max
6P	5+♠ max

DOPI/ROPI

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

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

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

Intervention adverse par contre sur les cue-bids :

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

Intervention adverse en couleur sur les cue-bids :

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

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

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

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

- Après l'entame, si le mort prend la main, une petite carte appelle dans la couleur d'entame.
- 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.