

# Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

July 27, 2023

## Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Ouverture de 1m</b>	<b>3</b>
2.1	Le Walsh . . . . .	3
2.2	La séquence 1♣ - 1♦ . . . . .	3
2.3	La séquence 1♣ - 1M . . . . .	4
2.4	La séquence 1m - 1M . . . . .	4
2.5	La séquence 1m - 2♥ . . . . .	5
2.6	La séquence 1m - 2♠ . . . . .	5
2.7	La séquence 1♦ - 2♣ . . . . .	5
2.8	Le fit mineur inversé . . . . .	5
2.8.1	Soutien au niveau de 3 . . . . .	6
2.8.2	Après interventions . . . . .	7
2.9	Enchère du répondant après une inversée . . . . .	7
2.10	Double-Deux . . . . .	8
2.10.1	L'ouvreur dit 1NT . . . . .	8
2.10.2	L'ouvreur ne dit pas 1NT . . . . .	9
2.11	Le Gazzili . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Le 2 sur 1 FM</b>	<b>13</b>
3.1	Introduction . . . . .	13
3.2	1SA va jusque 11 . . . . .	13
3.2.1	Attitude de l'ouvreur . . . . .	13
3.2.2	Attitude du répondant . . . . .	13
3.3	Le saut au niveau de 3 . . . . .	14
3.4	Les nouveaux soutiens directs . . . . .	14
3.4.1	La séquence 1M – 2SA . . . . .	14
3.4.2	Le 2 sur 1 FM . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Cachalot</b>	<b>18</b>
4.1	Conditions d'emploi et définition . . . . .	18
4.2	Attitude de l'ouvreur. Le répondant a nommé une majeure . . . . .	18
4.3	Développement après une redemande à 1SA . . . . .	19
4.4	Développements après 1♣-1♦-X-P-1♥ . . . . .	20
4.4.1	Retrouver un soutien ♠ de la bonne main . . . . .	20
4.4.2	Le répondant a 5 cartes à ♥ (sans 4 cartes à ♠) . . . . .	20
4.4.3	Le répondant exprime son soutien à ♣ . . . . .	20

4.4.4	Le répondant utilise le relais à 1 ♠	21
4.4.5	Le répondant utilise le cue-bid à 2 ♦	21
4.5	Développements après 1♣-1♦-1♥-P-1♠	21
4.5.1	Exprimer un soutien ♠	21
4.5.2	Exprimer son soutien à ♣	21
4.5.3	Exprimer 4 cartes à ♥	21
4.5.4	Le relais à 1SA	22
4.5.5	Le cue-bid à 2 ♦	22
4.6	Développements après 1♣-1♥-X-P-1♠	22
<b>5</b>	<b>Ouverture de 1NT</b>	<b>22</b>
5.1	Stayman	23
5.2	1NT - 2♦ : Texas ♥	24
5.3	1NT - 2♥ : Texas ♠	24
5.4	1NT-2S : Texas ♣ ou 8-9H régulier	25
5.5	1NT-2NT : Texas ♦	25
5.6	1NT-3♣ : Puppet Stayman	26
5.7	1NT-3♥/♠ : 5/4 mineurs court ♥/♠	26
<b>6</b>	<b>Défense sur 1SA</b>	<b>27</b>
6.1	Sur le SA fort	27
6.2	Sur le SA faible	27
<b>7</b>	<b>Ouverture de 2♣</b>	<b>28</b>
7.1	Définition	28
7.2	Après intervention	29
7.3	Après contre	29
<b>8</b>	<b>Ouverture de 2♦</b>	<b>29</b>
8.1	Description	29
8.2	Développements	30
8.3	Après intervention	31
<b>9</b>	<b>Ouverture de 2♥</b>	<b>32</b>
9.1	Description	32
9.2	Développements	32
9.3	Après intervention	33
<b>10</b>	<b>Ouverture de 2♠</b>	<b>34</b>
10.1	Description	34
10.2	Développements	34
10.3	Après intervention	35
<b>11</b>	<b>Ouverture de 2NT</b>	<b>36</b>
11.1	Le Puppet Stayman	36
11.2	Les Texas	36
11.3	Autres réponses	37
<b>12</b>	<b>Défense sur les ouvertures Multi</b>	<b>37</b>
12.1	2♣ multi (les deux M faibles ou fort)	38
12.2	2♦ Multi (unicolore M faible ou fort)	38

<b>13 Les barrages et ouvertures à haut palier</b>	<b>38</b>
13.1 Namyats 4♣/4♦ . . . . .	38
13.2 3SA . . . . .	39
<b>14 Enchères après passe</b>	<b>39</b>
14.1 Après intervention . . . . .	39
<b>15 Enchères de chelem</b>	<b>39</b>
<b>16 Enchères compétitives</b>	<b>41</b>
<b>17 Jeu de la carte</b>	<b>41</b>
17.1 L'entame . . . . .	41
17.1.1 Entame à SA . . . . .	41
17.1.2 Entame à la couleur . . . . .	42
17.1.3 Carte en 3ème à SA . . . . .	43
17.1.4 Signalisation: . . . . .	43
17.1.5 Analyse de la première levée . . . . .	45

## 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  
 N ♦K86  
 ♣J5  
 □

1♣-1♠

2♥-2NT

3♣-3♠

## 2.10 Double-Deux

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

### 2.10.1 L'ouvreur dit 1NT

1♣-1♥-1NT

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

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

1♣-1♥-1NT-2♣-2♦

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

1♦-1♠-1NT-2♣-2♦

Pass	Pour les jouer
2♥	5♠ 4♥ invit
2♠	Invit avec 5 cartes
2NT	Invit sans 5 cartes
3♣	5-5 invit
3♦	Invit avec 4+ carreaux
3♥	5-5 invit
3♠	Invit avec 6 cartes
3NT	5♠, pour laisser le choix entre 3NT et 4♠



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

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

1♣-1♠-1NT-2♦	
2♥	Quatre cartes
2♠	Trois cartes
2NT	2344
3♣	2335
3♦	2245
3♥	1345

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

1♦-1♠-1NT-2NT-3♣	
Pass	Pour les jouer
3♦	Quelque chose comme 4135. L'ouvreur dit 3NT si pas intéressé, 3♠ si trois beaux piques, 4♣ pour chelemisant à trèfles, ou 3♥ ou 4♦ pour chelemisant à carreaux.
3♥	Quelque chose comme 4315. De même, l'ouvreur donne sa couleur de préférence ou 3NT si pas intéressé
3♠	6♣ 5♠
3NT	4225 non forcing
3♣	6 trèfles, demande à l'ouvreur de nommer les contrôles.
4NT	4225 invit
5NT	4225 invit pour 7

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

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

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

1♣-1♥-1♠-2♣-2♦	
2♥	Invit 5 cartes
2♠	Invit 4 cartes
2NT	Invit sans 5♥ ni 4♠
3♣	Invit avec 5 trèfles et 4 coeurs
3♦	Invit 5-5
3♥	Invit 6 cartes
3♠	Invit 4 piques et 5 coeurs
3NT	12-14 (15) avec 5♥

1♣-1♥-1♠-2♦	
2♥	3 cartes
2♠	6♣ 5♠
2NT	4♠ 5♣ 15-17 sans 3 coeurs
3♣	4♠ 5♣ 12-14 sans 3 coeurs
3♦	4045
3♥	TDC 3 cartes
3♠	TDC 6♣ 5♠
3NT	4234 12-14

1♣-1♥-1♠-2NT

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

1♦-1♥-1♠-2♣

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

## 2.11 Le Gazzili

1♥-1♠-

1NT	BAL 12-15 (2♣ Roudi, Reste Nat)
2♣	Gazzili : Soit NAT, soit Fort
2♦	8+PH, FM si ouvrier 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
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

1♠-1NT-

2♣ Gazilli : Naturel ou Fort

2♦ 8+ PH, FM si ouvreure fort. Reste plus faible

2♥ 3+♥ (4♥ 17+, inversée avec 3♥, 6♠3♥ 6 levées ou Bal 15+ avec 3♥)

2♠ Relais

2NT Bal 15-17 avec 3♥

3♣♦ 5♠4m3♥

3♥ 5♠4♥

3♠ 6♠3♥

3NT Bal 18-19 avec 3♥

2♠ 5♠4♣ 12-14 NF

2NT Bal 15-16 sans 3♥

3m 54 17+ sans 3♥ ou 55 5 perdantes

3♥ 55 5 perdantes

3♠ 6+♠ sans 3♥, 6 levées

3NT Bal 16+-17 sans 3♥

2♥ 5♥ court ♠ ou 6+♥

2♠ Préférence

2NT 5♦4♥ court ♠ (ensuite 3m préférence NF)

3♣ Préférence

3♦ 6+♦

2♦♥♠ Nat

2NT 6♠4x / 6♠3♥ 17+

3♣ Relais

3♦ 6♠4♦

3♥ 6♠4♥

3♠ 6♠3♥

3NT 6♠4♣

3♣♦♥ 55 4 perdantes

3♠ 6+♠ sans 3♥, 17+

3NT Bal 18-19 sans 3♥

4x 65 sans TDC

4♠ Sign-off

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 2T, 2♦ montre 8+ et l'arrêt. Sans arrêt, le répondant passe ou montre une préférence faible.

### 3 Le 2 sur 1 FM

Notre étude est limitée à l'ouverture en majeure. Donc à faire/ définir : 1 ♦ -2 ♣ 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

#### 3.1 Introduction

Les enchères non forcing en standard francais

1♠-2♣

2♦-2♠

1♠-2♣

2♥-2NT

1♠-2♣

2♦-3♣

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

Les changements:

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

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 cette main mais lorsque le partenaire ouvre d'1 ♥, la chicane est dévaluée et donc il faut la considérer comme une non-ouverture et dire 1SA

#### 3.2 1SA va jusque 11

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

##### 3.2.1 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 ?)

##### 3.2.2 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

### 3.3 Le saut au niveau de 3

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

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

### 3.4 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

3NT 13-14H - 4 ou 5 atouts, sans singleton (rarement 16DH)

3♠/4♣/4♦ 7-10H - Splinter : 5 atouts – 2 cartes clés

#### 3.4.1 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 !)

#### 3.4.2 Le 2 sur 1 FM

##### 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.

## 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 forcing à 2 ♥.  
3♣ 5143  
3♦ 55  
3♥ 5341  
3♠ 64  
3NT 5242 limité à 16H  
4NT 5242 17/18H  
5NT 5242 19/20H

1♠-2♣  
2♥-  
2NT Pas nécessairement l'arrêt ♦  
3♣ 5413  
3♦ 5431  
3♥ 55  
3♠ 64  
3NT 5422 limité à 16H  
4NT 5422 17/18H  
5NT 5422 19/20H

1♠-2♣-  
2♠ L'enchère de 2 ♠ ne peut exprimer que 2 distributions : 5332 ou 6 cartes à ♠.  
Avec 6 très beaux ♠, à partir de 14H, l'ouvreur saute à 3 ♠.  
Si il est 5332, il est limité à 14H.  
2NT Relais avec au moins 2 cartes à ♠.  
L'enchère exprime une distribution régulière ou semi-régulière  
3♣ 6 ♠ et singleton ♣  
3♦ 6 ♠ et singleton ♦  
3♥ 6 ♠ et singleton ♥  
3♠ 6322  
3NT 5332  
3♣ Unicolore, ambition de chelem  
3♦♥ Tendance naturelle, bicolore ou sans tenue dans la 4ième, singleton ♠ très fréquent.  
3♠ Soutien forcing, beaux ♣ et au moins 2 honneurs à ♠  
3NT 12-15H, singleton ♠, les 2 autres couleurs sont tenues.  
4♣ 5 ♣ 4 ♠ 13-15DH et singleton moins cher  
4♦ 5 ♣ 4 ♠ 13-15DH et singleton plus cher  
4♠ 5 ♣ 4 ♠ 13-15DH, honneurs concentrés régulier  
2NT 5332 15+

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 ♥

4♥

5422, 11-13H, plutôt des points perdus dans les mineures (très faible)

4♣♦

Splinter atténué, environ 3 cartes clés

3NT

Splinter fort, 5 cartes clés

2NT

()

4♣♦

17H-19H régulier et 4 cartes à ♥ (donc 5422)

4♥

17H-19H régulier et 3 cartes à ♥

4NT

18-19H et 2 cartes à ♥

### 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+	
1♥-2♣-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 ♥ (relai qui ne promet pas d'arrêt)	
	3♣	6 ♥ et singleton ♣
	3♦	6 ♥ et singleton ♦
	3♥	6322
	3NT	5332

## 4 Cachalot

### 4.1 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♦	
X	remplace l'enchère d'1♥
1♥	remplace l'enchère d'1♠
1♠	remplace le contre d'appel
1NT	8-10H avec tenue

1♣♦-1♥	
X	remplace l'enchère d'1♠
1♠	remplace le contre d'appel
1NT	8-10H avec tenue

Rem : Après un contre d'appel, il n'y a pas de cachalot

### 4.2 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♦-X-P

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♥-P

1♠

1♣-1♦-1♥-X-P

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

### 4.3 Développement après une redemande à 1SA

1. Le Roudi fixe 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♥-P

1NT-P-2♦

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

Rem : le Texas est également employé sur la redemande de 2SA 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♦-X-P

1NT-P-2♥

1♣-1♦-1♥-P

1NT-P-2♠

## 4.4 Développements après 1♣-1♦-X-P-1♥

### 4.4.1 Retrouver un soutien ♠ de la bonne main

1♣-1♦-X-P

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 ♦

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

1♣-1♦-X-P

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

### 4.4.3 Le répondant exprime son soutien à ♣

Il promet 5 cartes à ♣ et dénie 5 cartes à ♥

1♣-1♦-X-P

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)

#### 4.4.4 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♦-X-P

1♥-P-1♠-P-

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

#### 4.4.5 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).

### 4.5 Développements après 1♣-1♦-1♥-P-1♠

#### 4.5.1 Exprimer un soutien ♠

Le répondant possède donc 5 cartes à ♠

1♣-1♦-1♥-P

1♠-

2♦ 14H+

2♠ 6-9H

3♠ 9+-11H

4♠ 11+-13H

#### 4.5.2 Exprimer son soutien à ♣

Il promet 5 cartes à ♣ et dénie 5 cartes à ♠

1♣-1♦-1♥-P

1♠-

2♣ 6-10H

3♣ 11H+ FM

#### 4.5.3 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♥-P

1♠-P-2♥-P-

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

#### 4.5.4 Le relais à 1SA

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♥-P

1♠-P-1NT-P-

- 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 ♥

#### 4.5.5 Le cue-bid à 2♦

Soit un soutien ♠ 14H+ Soit une main régulière, FM sans tenue à ♦

1♣-1♦-1♥-P

1♠-P-2♦-P-

- 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 ♦

### 4.6 Développements après 1♣-1♥-X-P-1♠

Peu de modifications par rapport à la séquence 1C-1D-1H-P 1S

Les enchères de soutiens 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.

## 5 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

## 5.1 Stayman

Pas utilisé avec des main régulières, FM, 1 seule majeure 4e. Utilisé avec une majeure 5e dans la zone 8-9H.

1NT-2♣

2♦	Pas de majeure 4e
2♥	Misère dorée : 8-9H et 5♥
2♠	Misère dorée : 8-9H et 5♠
2NT	8-9HL, NF
3♣♦	5♣/♦, FM, problème pour 3SA ou TDC
3♥	5♠/4♥, FM
3♠	5♥/4♠, FM
4m	BIC M TDC, court m
	4M coup de frein
	4NT BW ♥
4NT	Quantitatif

2♥

2♠	Misère dorée : 8-9H et 5♠
2NT	8-9HL, NF
3♣♦	5♣/♦, FM, problème pour 3SA ou TDC
3♥	fit ♥ NF
3♠	Fit ♥ TDC
4♣♦	Splinter
4NT	Quantitatif

2♠

2NT	8-9HL, NF. L'ouvreur dit 3♥ max avec 3♥ pour retrouver le fit en cas de misère dorée
3♣♦	5♣/♦, FM, problème pour 3SA ou TDC
3♥	fit ♠ TDC
3♠	Fit ♠ NF
4♣♦	Splinter
4NT	Quantitatif

2NT

3♣	Texas ♥
3♦	Texas ♠

3♥	TDC
3♠	TDC
4♣	Texas ♥
4♦	Texas ♠
4♥♠	to play

## 5.2 1NT - 2♦ : Texas ♥

Remarques :

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

1NT-2♦

2♥

2♠ Bicolore 5♥/5x dans la zone 6-7H pour trouver une manche miracle  
2NT Relais

3♣ ♥/♣  
3♦ ♥/♦  
3♥ ♥/♠

2NT Relais FM. Soit BIC 5♥/4m, soit Unicolore ♥ TDC

3♣ 2 cartes à ♥  
3♦ Singleton ♠  
3♥

3♠ les ♣  
3NT les ♦ NF  
4♣ les ♦ Forcing

3♥ Singleton ♣  
3♠ singleton ♦  
3NT 5♥4m22 honneurs concentrés  
4♣♦♥ contrôle, unicolore ♥ TDC

3♦ Fit ♥, max  
3NT enclenche les contrôles  
3♠4♣♦ court

3♥ Fit ♥, min  
3NT enclenche les contrôles  
3♠4♣♦ court

3♠ 5 cartes à ♠ sans 3 cartes à ♥

3m BIC 5+♥/5+m, TDC (au moins 11H concentrés). Sans ambition de chelem, le 5/5 sera traité comme

3♠/4♣/4♦ Splinter

4NT Quantitatif 16-17 HL - 5332

## 5.3 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♠ 3 cartes, pas intéressé par m donc sans 4m  
 3m BIC 5+♠/5+m, TDC (au moins 11H concentrés). Sans ambition de chelem, le 5/5 sera traité comme  
 3♥ BIC majeur fort  
 3♠/4♣/4♦ Splinter  
 4NT Quantitatif 16-17 HL - 5332

#### 5.4 1NT-2S : 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

#### 5.5 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

## 5.6 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

## 5.7 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.

## 6 Défense sur 1SA

### 6.1 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

### 6.2 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

## 7 Ouverture de 2♣

### 7.1 Définition

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

2♣—

2♦	relais	
Pass	FAIBLE ♦	
2♥	24+ balancé	
	Bicolore avec au moins 4♥	
	Unicolore ♥ balancé 22-25	
2♠	relais	
	2NT	25H et + (développements comme sur 2N)
	3♣	5+♣, =4♥
	3♦	5+♦, =4♥
	3♥	5+♥, 4+♣
	3♠	5+♥, 4+♦
	3NT	Unicolore ♥ Gambling (style régulier avec 6/7♥ plein et 2 As)
	4♣♦	6♥/5m moins fort que 3♥ suivi de 4♣ (5+/5)
		Ex: ♠ 2 ♥ ADV987 ♦ 8 ♣ ARDT2
2♠	Bicolore avec 4+♠	
	Unicolore ♠ balancé 22-25	
	2NT	relais
	3♣	5+♣, =4♠
	3♦	5+♦, =4♠
	3♥	5+♠, 4+♣
	3♠	5+♠, 4+♦
	3NT	Unicolore ♠ Gambling
	4♣♦	6♠/5m moins fort que 3♠ suivi de 4♣ (5+/5)
2NT	22+ - 24H	
3♣♦	Unicolores ou bicolore mineur (la collante est ambiguë)	
3♥♠	Unicolores irréguliers	
3NT	Gambling ♣	
4♣♦	Bicolores 6/5m ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)	
4♥♠	Bicolores 6/5m ♠ (pareil)	
2♥♠3♣	F1T (pas forcing en paires !)	
	Nouvelle couleur GF	
2NT	Max misfit	
3♦	Min	
3x/4x	Fit, Splinters mains faibles	

2NT	Relais F1 avec espoir de manche en face d'un faible à ♦
3♣	faible ♦ et une courte
3♦	NF courte s'annonce par paliers si max (=> Passe si min du faible, annonce la courte par palier si max du faible)
3♦	faible ♦ sans courte
3♥	Max pièce ♣/♥, pas de courte
3P	relais
	3NT court ♣
	4♣ court ♥
3♠	Max force sans courte
3NT	beaux ♦ ARD ou ARVT sans courte
4X	GF
3♦	7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)
3♥♠4♣	NAT + Fit

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

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

## 7.2 Après intervention

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

## 7.3 Après contre

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

# 8 Ouverture de 2♦

## 8.1 Description

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

4e main : Acol FI

## 8.2 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♠	5+♠/5+♥
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♣	Double fit ♥/♣ (4♣ = NF)
4♦/4♥	Chicane ! - TdC dans la mineure de l'ouvreur
3♣/3♦	Acol naturel NF
3♥	5/5 Majeur FI
3♠	6♠/4♥ FI
2♠	Relais + misfit ♥ (max Hx), n'envisage normalement pas 4♥ en face d'un 5/5
2NT	Acol Mineur
3♣	Relais
	3♦ Acol ♣
	3♥ Acol ♦
3x	Naturel Forcing
3♣	5+ ♣
3♦	Fitté ♣ encourageant (pas FM)
3♥	Hx
3♠	Naturel, 6♠, forcing
3NT	to play
4♣	Fitté ♣ Fort (forcing)
3♦	5+ ♦
3♥	Pour jouer
3♠	Nat forcing
3NT	To play
4♣	Limite à ♦
4♦	forcing à ♦
4M	To play
3♥	6♥ min
3♠	Nat forcing
3NT	To play
4♣/4♦	Cue ♥
4M	To play
3♠	6♥ max
3NT	To play
4♣/4♦	Cue ♥
4M	To play
3NT	ARDxxx ♥
4♣/4♦	1er cue-bid dans un Bic M 5/5 FI ou FM
4♥	6♠/4♥ FI
2NT	Relais fitté ♥ au moins 3 cartes, pas FM
3♣	5♣ mini
	3♥ encourageant NF

	3♦	5♦ mini
	3♥	3♥ encourageant NF
	3♠	6♥ mini
	3NT	6♥ maxi
	4♣/4♦	ARDxxx ♥
	4♥	Acol ♣/♦
	4♠	Bic M 5/5 Fi ou FM
	3♣/3♦/3♠	6♠/4♥ FI
	3K	Texas ♦, ♠ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur s'engage à 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 F1
	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
	3NT	Artificiel, propose de jouer 3NT en face d'un Acol mineur ou 4♥ en face d'une version faible.
	4♣/4♦	Naturel, bon fit ♥, 10+ HCP, l'ouvreur peut décider d'être compétitif au palier supérieur
	4♥	Pour jouer 4♥ esi ouvrier faible mais du jeu pour supporter le chelem si ouvrier fort
	4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort
4e	main :	
2♦		
	2♥	Relais
	2♠/3♣/3♦	Naturel, 2 gros H

### 8.3 Après intervention

2♦	Dbl	
	Pass	pas 3 cartes à ♥
	Pass	
	ReDbl	6♥ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)
	2♥	5♥ + 5m
	2♠	Bic M fort
	3♣	Acol ♣
	ReDbl	Unicolore autonome soit misfit ♥ soit semi-fit ♥ avec tolérance pour les mineures
	Pass	
	2♥	Version faible
	2♠	Bic M Fort
	2h	2+ ♥
	2♠/3♣/3♦	Naturel F1 mais pas auto-forcing
	3♥	permet de dire 4♥

			Dbl		
				Pass	6♠ Toujours selon le même principe
				ReDbl	5♠ + 5m
				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			
Pass					
	2♥				
			Dbl		
				Pass	6♥ Principe : Faire jouer le répondant le plus souvent possible
				ReDbl	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

## 9 Ouverture de 2♥

### 9.1 Description

1/2/3e main

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

4e main : Unicolore 6e ♥ 10-13 HCP

### 9.2 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♣	Double fit ♠/♣
4♦/4♥/4♠	Chicane - TdC
3♣/3♦	2e couleur ou résidu 3e si la main possède une courte
3♥	6♠ tendance 6322



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 ♥
4♠	Acol ♥ (cue-bid)
3♣/3♦/3♠	Texas ♦, ♥ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur s'engage à 7-13 HCP
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 4P en face du 2 faible.
4♠	Pour jouer en face d'un 2 faible ou au moins 5♥ en face d'un jeu fort

### 9.3 Après intervention

2♥

Dbl	
Pass	pas 3 cartes à ♠
Pass	Pass
	ReDbl 6♠ (Principe : faire jouer le répondant le + souvent possible !)
	2♠ 5♠ + 5m
ReDbl	Unicolore autonome soit misfit ♠ soit semi-fit ♠ avec tolérance pour les mineures
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
	ReDbl 5♠ + 5m
	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

## 10 Ouverture de 2♠

### 10.1 Description

1/2/3e main

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

4e main : Unicolore 6e ♠ 10-13 HCP

### 10.2 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♥	Acol ♠ avec une courte indéterminée
		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	

### 10.3 Après intervention

2♠

Dbl

Pass	Propose d'en rester là sur base de sa propre couleur (faible + ♠)
ReDbl	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 X
ReDbl	Acol ♠ mini
3♥	6♠ + 3♥
3♠	Acol ♠ max

Pass-Pass

Dbl

ReDbl	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♣/5K	Pour jouer

## 11 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

### 11.1 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-♠

### 11.2 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.

### 11.3 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

## 12 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 :

### 12.1 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

### 12.2 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'

## 13 Les barrages et ouvertures à haut palier

### 13.1 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

## 13.2 3SA

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

## 14 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

### 14.1 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.

## 15 Enchères de chelem

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

4NT

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

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

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

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

Blackwood d'exclusion : Double saut anormal avec fit précisé !

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

## **16 Enchères compétitives**

## **17 Jeu de la carte**

### **17.1 L'entame**

#### **17.1.1 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)

**17.1.2 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

**17.1.3 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

**17.1.4 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

#### **17.1.5 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). . .