

Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

December 4, 2023

Contents

1	Introduction	1
2	Ouverture de 2♣	1
2.1	Définition	1
2.2	Après intervention	3
2.3	Après contre	3
3	Ouverture de 2♦	3
3.1	Description	3
3.2	Développements	3
3.3	Après intervention	5
4	Ouverture de 2♥	6
4.1	Description	6
4.2	Développements	6
4.3	Après intervention	7
5	Ouverture de 2♠	7
5.1	Description	7
5.2	Développements	8
5.3	Après intervention	9

1 Introduction

2 Ouverture de 2♣

2.1 Définition

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

2♣-

2♦

relais

Pass

2♥

FAIBLE ♦

24+ balancé

Bicolore avec au moins 4♥

Unicolore ♥ balancé 22-25

2♠

relais

2NT

25H et + (développements comme sur 2N)

3♣

5+♣, =4♥

3♦

5+♦, =4♥

3♥

5+♥, 4+♣

3♠

5+♥, 4+♦

3NT

Unicolore ♥ Gambling (style régulier avec 6/7♥ plein et 2 As)

4♣♦

6♥/5m moins fort que 3♥ suivi de 4♣ (5+/5)

Ex: ♠ 2 ♥ ADV987 ♦ 8 ♣ ARDT2

2♠

Bicolore avec 4+♠

Unicolore ♠ balancé 22-25

2NT

relais

3♣

5+♣, =4♠

3♦

5+♦, =4♠

3♥

5+♠, 4+♣

3♠

5+♠, 4+♦

3NT

Unicolore ♠ Gambling

4♣♦

6♠/5m moins fort que 3♠ suivi de 4♣ (5+/5)

2NT

22+ - 24H

3♣♦

Unicolores ou bicolore mineur (la collante est ambiguë)

3♥♠

Unicolores irréguliers

3NT

Gambling ♣

4♣♦

Bicolores 6/5m ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)

4♥♠

Bicolores 6/5m ♠ (pareil)

2♥♠3♣

F1T (pas forcing en paires !)

Nouvelle couleur GF

2NT

Max misfit

3♦

Min

3x/4x

Fit, Splinters mains faibles

2NT

Relais F1 avec espoir de manche en face d'un faible à ♦

3♣

faible ♦ et une courte

3♦

NF courte s'annonce par paliers si max

(=> Passe si min du faible, annonce la courte par palier si max du faible)

3♦

faible ♦ sans courte

3♥

Max pièce ♣/♥, pas de courte

3P

relais

3NT

court ♣

4♣

court ♥

3♠

Max force sans courte

3NT

beaux ♦ ARD ou ARVT sans courte

4X

GF

3♦

7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)

3♥♠4♣

NAT + Fit

Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.
 Ex : ♠ - ♥ ADV8 ♦ ARD98 ♣ ARV10 (2♣-2♦-2♥-2♠-3♦-3NT-4♣-...)

2.2 Après intervention

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

2.3 Après contre

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

3 Ouverture de 2♦

3.1 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

3.2 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♥	encourageant NF
3♦	6♥	
	3♥	encourageant NF
3♥	5♥/5♣ mini NF	
3♠	4+/4+ M FI/FM	
3NT	5♥/5♣ max	
4♣/4♦	Acol ♣/♦	
4♥	Bic M 5/5 FI	

	4♠	6♠/4♥ FI
3♣/3♦/3♠	Texas ♦, ♠ et ♣ - Ce sont des enchères positives en Texas mais pas nécessairement FM. L'ouvreur se décrit naturellement en privilégiant le fit. La rectification est négative.	
	3♦	(sur 3♣) négatif
	3♥	Naturel + fit ♦ (positif)
	3♠	Bic M
	3NT	Acol ♣ (sans fit ♦ ou sans ambition)
	4♦	Fit setting fort (Acol ♣ ou Bic M avec 3♦ ou Hx)
3♥	3/4 ♥ et 7-13 HCP	
	Pass	L'enchère la plus fréquente de l'ouvreur faible
	3♠	Bic M fort
	3NT	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
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 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	

3.3 Après intervention

2♦

(Dbl)

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

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

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

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

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

2♥	Version faible
2♠	Bic M Fort

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

(Pass)

2♥

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

4 Ouverture de 2♥

4.1 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

4.2 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	

4.3 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	

5 Ouverture de 2♠

5.1 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

5.2 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

5.3 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