

Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

July 24, 2021

Contents

1	Introduction	2
2	Ouverture de 1m	2
2.1	Le Walsh	2
2.2	La séquence 1♣ - 1♦	2
2.3	La séquence 1♣ - 1M	3
2.4	La séquence 1m - 1M	3
2.5	La séquence 1m - 2♥	4
2.6	La séquence 1m - 2♠	4
2.7	La séquence 1♦ - 2♣	4
2.8	Le fit mineur inversé	4
2.9	Enchère du répondant après une inversée	4
3	Ouverture de 1M	4
4	Ouverture de 1NT	4
4.1	Stayman	4
5	Ouverture de 2♣	5
5.1	Définition	5
5.2	Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.	6
5.3	Après interventions	7
5.4	Après contre	7
6	Ouverture de 2♦	7
7	Ouverture de 2♥ et 2♠	7
8	Ouverture de 2NT	7
8.1	Le Puppet Stayman	7
8.2	Les Texas	8
8.3	Autres réponses	8
9	Les barrages et ouvertures à haut palier	9
9.1	Namyats	9
9.2	3SA	9
10	Enchères après passes	9

11 Enchères de chelem	9
12 Défense	9
12.1 Sur le SA fort	9
12.2 Sur le SA faible	9
13 Enchères compétitives	10
14 Jeu de la carte	10
14.1 L'entame	10
14.1.1 Entame à SA	10
14.1.2 Entame à la couleur	11
14.1.3 Carte en 3ème à SA	12
14.1.4 Signalisation:	12
14.1.5 Analyse de la première levée	14

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 D K 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 : 4+♦ 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+♥, 5-8H, idem sur 1♦
2♠	5+♠ 4+♥, 9-10H, 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 ♠
1NT	2♠	5♦4♠ FM		
		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♥ (et peut être 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 style Baron
		3♦ 5m
		3M 3m
		3M' 4M'
		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♥

2.6 La séquence 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♣	relai
	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

2.9 Enchère du répondant après une inversée

3 Ouverture de 1M

4 Ouverture de 1NT

1NT	
2♣	Stayman
2♦	Texas H
2♥	Texas S
2♠	ambigu : 8-9 H reg ou Texas C
2NT	Texas D
3♣	Puppet Stayman
3♦	6 belles D, 6-7 H sans singleton, NF.
3♥	5/4m court H, FM
3♠	5/4m court S, FM
3NT	Pour jouer
4♣	Bic mineur
	4♦ fit D
	4♥/ S fit C
	4NT Coup de frein
4♦	Bic M : certitude de manche ou de chelem
4♥	/S Pour jouer
4NT	Quantitatif
5♣/D	Pour jouer

4.1 Stayman

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

2♣

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

2♥

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

2♠

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

2NT

3♣ Texas H
 3♦ Texas S
 3♥ TDC
 3♠ TDC
 4♣ Texas C 4♦ Texas S
 4♣/S to play

5 Ouverture de 2♣

5.1 Définition

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

2♣-

2♦ relais
 Pass 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	beauc ♦ ARD ou ARVT sans courte
4X	GF
3♦	7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)
3♥♠4♣	NAT + Fit

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

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

5.3 Après interventions

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

5.4 Après contre

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

6 Ouverture de 2♦

7 Ouverture de 2♥ et 2♠

8 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

8.1 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-♠

8.2 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 C/D. L'ouvreur décourage par 4SA.
4♥/S	Envie de chelem à H/S. L'ouvreur passe ou demande les clés. Avec certitude de chelem.

8.3 Autres réponses

4♣

4♦	fit D
4♥	fit C et ctrl H
4♠	fit C, ctrl S, pas de ctrl H

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

9 Les barrages et ouvertures à haut palier

9.1 Namyats

4 C/D Cette ouverture montre une couleur H/S 8e fermée ou 7e fermée avec un as. La rectification à la manche est un arrêt et l'enchère juste au-dessus montre un intérêt pour le chelem et demande à l'ouvreur de : *beginitemize* item Nommer la manche sans as annexe *item Nommer son as annexe* end *itemize*

9.2 3SA

Mineure 8e fermée sans rien à côté.

4/5 C/D PoC

10 Enchères après passes

11 Enchères de chelem

12 Défense

12.1 Sur le SA fort

12.2 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 contré en-dessous de 2S. De plus, le premier contre par chaque joueur en situation forcing est d'appel. Sur 1SA - X - 2x : *beginitemize* item contre : des points et court dans la couleur adverse *item passe : des points, mais 3+ cartes dans la couleur adverse* item 2y : faible, pas une main pour défendre /enditemize

Autres réponses :

2♣	Landy		
	2♦	Choisis ta majeure	
		2M	
		3♦	fit la majeure nommée, FM
	2♥/S	Forcing passe	
	2NT	Nat NF	
	3♣/D	Nat NF	
2♦	Texas H		
	2♠/3♣	Nat NF	
	2NT	Invit	
2♥	Texas S		
2♠	S et une Mineure		
	2NT	Demande la mineure	
2NT	Les deux mineures		

13 Enchères compétitives

14 Jeu de la carte

14.1 L'entame

14.1.1 Entame à SA

Principe de la quatrième meilleure :

- Quatrième carte d'une couleur contenant un honneur (le 10 n'est pas considéré comme un honneur, sauf, 109xx ou 10 cinquième)
- Tête de séquence d'une séquence d'au moins trois cartes dont un honneur
- Séquence brisée, le plus gros honneur du début de séquence (A/R/D 109xx - le 10)
- Top of nothing : xxx - la plus grosse; x x x x
- Séquence = 3 cartes avec au moins 1 honneur (àpd T).

Entame dans sa propre couleur longue:

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

Couleur de 3 cartes avec mini séquence:

- Tête de séquence

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

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

Pas de séquence dans couleur longue:

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

Si 2 couleurs longues:

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

Si couleur longue mais pas belle:

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

Dans la couleur du partenaire:

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

Couleur de 3 cartes sans séquence:

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

Entames particulières à SA

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

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

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

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

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

Entame à éviter:

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

Entame neutre:

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

Entame particulière à la couleur

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

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

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

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

14.1.4 Signalisation:**Attitude:**

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

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

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

Sur l'entame d'une petite carte

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

Sur l'entame d'un honneur

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

Le mort est maitre

- Attitude
- la + haute des équivalentes

Le mort est court

- attitude
- le plus haut des honneurs équivalent

Carte en 3ème position à la couleur

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

Sur entame d'une petite carte

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

Sur l'entame d'un honneur

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

Si le mort est maitre

- Attitude
- le + haut des honneurs équivalents

Si le mort est court

- Préférence

14.1.5 Analyse de la première levée

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