

Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

October 8, 2021

Contents

1	Introduction	2
2	Ouverture de 1m	2
2.1	Le Walsh	2
2.2	La séquence 1♣ - 1♦	3
2.3	La séquence 1♣ - 1M	3
2.4	La séquence 1m - 1M	4
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
2.8.1	Soutien au niveau de 3	5
2.8.2	Après interventions	6
2.9	Enchère du répondant après une inversée	6
3	Ouverture de 1M	6
3.1	2NT Fitté par 3 cartes 11+	6
3.2	3♣ Fitté par 4 cartes 11+	6
3.3	3♦ Fitté par 4 cartes 11+	7
3.4	Le gazzili	7
4	Ouverture de 1NT	9
4.1	Stayman	10
4.2	1NT - 2♦ : Texas ♥	11
4.3	1NT - 2♥ : Texas ♠	11
4.4	2NT-2C : Texas ♣ ou 8-9H régulières	12
5	Ouverture de 2♣	12
5.1	Définition	12
5.2	Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.	13
5.3	Après interventions	13
5.4	Après contre	13

6 Ouverture de 2♦	14
6.1 Définition	14
6.2 Après intervention en 2e	15
6.2.1 Contre	15
6.2.2 Passe RAS	15
6.2.3 3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)	15
6.2.4 2NT Bicolore mineur	15
6.2.5 Après 2♦ - X	15
6.3 Après intervention en 4e	15
6.4 Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)	15
7 Ouverture de 2♥ et 2♠	16
8 Ouverture de 2NT	16
8.1 Le Puppet Stayman	16
8.2 Les Texas	16
8.3 Autres réponses	17
9 Les barrages et ouvertures à haut palier	17
9.1 Namyats 4♣/4♦	17
9.2 3SA	17
10 Enchères après passe	17
11 Enchères de chelem	18
12 Défense	18
12.1 Sur le SA fort	18
12.2 Sur le SA faible	19
13 Enchères compétitives	19
14 Jeu de la carte	19
14.1 L'entame	19
14.1.1 Entame à SA	19
14.1.2 Entame à la couleur	21
14.1.3 Carte en 3ème à SA	22
14.1.4 Signalisation:	22
14.1.5 Analyse de la première levée	23

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 : 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 ♠
	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 3M
	3M' 4M'
	3N 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♣ 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 (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

3 Ouverture de 1M

3.1 2NT Fitté par 3 cartes 11+

1M-2NT

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

3.2 3♣ Fitté par 4 cartes 11+

1M-3♣

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

3.3 3♦ Fitté par 4 cartes 11+

1♥-3♦	
3♠	Demande de courte
	3NT Pas de courte
	4♣ Court ♣
	4♦ Court ♦
	4♥ Court ♠
3NT	Force à ♠
4♣♦	Forces
1♠-3♦	
3♥	Force à ♥
3NT	Demande de courte
	4♣ Court ♣
	4♦ Court ♦
	4♥ Court ♥
4♣♦♥	Forces

3.4 Le gazzili

1♥-1♠-	
1NT	BAL 12-15 (2♣ Roudi, Reste Nat)
2♣	Gazilli : 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♥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 ouvreure 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) 16+-17		
	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.

4 Ouverture de 1NT

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 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 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

4♣ Texas ♥
 4♦ Texas ♠
 4♣/S to play

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♥ 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♠/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

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 cor
3♥		BIC majeur fort
3♠/4♣/4♦		Splinter
4NT		Quantitatif 16-17 HL - 5332

4.4 2NT-2C : Texas ♣ ou 8-9H régulières

1NT-2♠		
2NT	mini	
	pas	: 8-9H réguliers
	3♣	SO
	3♦	5/5 mineur FM
	3♣	singleton ♥
	3♠	singleton ♠
	3NT	singleton ♦
	4♥	6♠/5♥ NF
	4♠	6♣/5♠ NF

5 Ouverture de 2♣

5.1 Définition

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

2♣-		
	2♦	relais
		Pass
	2♥	FAIBLE ♦
		24+ balancé
		Bicolore avec au moins 4♥
		Unicolore ♥ balancé 22-25
		2♠
		relais
		2NT
		25H et + (développements comme sur 2N)
		3♣
		5+♣, =4♥
		3♦
		5+♦, =4♥
		3♥
		5+♥, 4+♣
		3♠
		5+♥, 4+♦
		3NT
		Unicolore ♥ Gambling (style régulier avec 6/7♥ plein et 2 As)
		4♣♦
		6♥/5m moins fort que 3♥ suivi de 4♣ (5+/5)
		Ex: ♠ 2 ♥ ADV987 ♦ 8 ♣ ARDT2
	2♠	Bicolore avec 4+♠
		Unicolore ♠ balancé 22-25

	2NT	relais	
		3♣	5+♣, =4♠
		3♦	5+♦, =4♠
		3♥	5+♠, 4+♣
		3♠	5+♠, 4+♦
	3NT		Unicolore ♠ Gambling
	4♣♦		6♠/5m moins fort que 3♠ suivi de 4♣ (5+/5)
	2NT	22+ - 24H	
	3♣♦		Unicolores ou bicolore mineur (la collante est ambiguë)
	3♥♠		Unicolores irréguliers
	3NT		Gambling ♣
	4♣♦		Bicolores 6/5m ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)
	4♥♠		Bicolores 6/5m ♠ (pareil)
2♥♠3♣		F1T (pas forcing en paires !)	
		Nouvelle couleur GF	
	2NT		Max misfit
	3♦		Min
	3x/4x		Fit, Splinters mains faibles
2NT		Relais F1 avec espoir de manche en face d'un faible à ♦	
	3♣		faible ♦ et une courte
		3♦	NF courte s'annonce par paliers si max (=> Passe si min du faible, annonce la courte par palier si max du faible)
	3♦		faible ♦ sans courte
	3♥		Max pièce ♣/♥, pas de courte
		3P	relais
		3NT	court ♣
		4♣	court ♥
	3♠		Max force sans courte
	3NT		beaux ♦ ARD ou ARVT sans courte
	4X		GF
3♦			7-11H (Forcing > 4NT si main forte, mêmes dvpts)
3♥♠4♣			NAT + Fit

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♦

6.1 Définition

- Unicolore FI
- Bicolore Majeur FI ou FM

2♦-2♥

2♠	Montre un bicolore majeur + long à ♠
2NT	Relais
3♥	5/5 MAJ FI 18-21 PH
3♠	6♠/4♥ FI 18-21 PH
3NT	5422 FM
4♣♦	Tricolore parfait
4♥	65 FM
4♠	74 FM
3♦	5431 FM
3♣	FM ambigu
	3♦ Relais
	3♥ 55 FM
	3♠ 64 FM
	3NT 5413 FM
3♣♦	Aucun intérêt pour les majeures, naturel (pas belle 6e)
3♥♠	TDC
4♥♠	NF

2♦-2♥

2NT	Montre un bicolore majeur + long à ♥
3♣	Relais
3♦	Résidu mineur 31 ou 30
	3♥ Relais
	3♠ 4513
	3NT 4531
	4X 4603 ou 4630
3♥	
3♠	65 FM
3NT	5422 FM
4♣♦	Tricolore parfait
4♥	74 FM

2♦-2♥

3♣♦♥♠	ACOL naturel (=FI) Collante ambiguë, éventuellement pour tenter de jouer 3NT de la main forte
3♣	
3♠	Ambigu

	3NT	pour jouer	
		4♥	TDC avec cue ♠
		4NT	Quantitatif
	4X	Cue, TDC fit ♥	
3NT	9-10 plis en ♦ avec au moins 2 grosses pièces extérieures		
2♦			
2♠	Naturel 5 cartes avec deux gros honneurs ou 5/5 correct		
3♣♦♥♠	Transferts pour unicolores Q+ avec 2 gros honneurs		
	Le soutien ou la rectification du texas montre un intérêt pour la couleur du répondant		
2NT	5/5 Mineur FM		

6.2 Après intervention en 2e

6.2.1 Contre

- Punitif si intervention au palier de 2
- Appel si intervention au palier de 3 ou plus

6.2.2 Passe RAS

Ensuite, contre de l'ouvreur est punitif au niveau de 2 et montre le bicolore majeur ou une demande d'arrêt au niveau de 3.

6.2.3 3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)

6.2.4 2NT Bicolore mineur

6.2.5 Après 2♦ - X

- Passe : envie de jouer
- Tout le reste sauf 2♥ : Naturel
- XX : Naturel (4 belles cartes, pas 5 ou 6)

6.3 Après intervention en 4e

- PASSE, CUE-BID et ENCHERES A SAUT montrent le BICOLORE MAJEUR JUSQU'À 3♠.
- CONTRE demande l'arrêt

6.4 Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)

1♠-1NT
3♥ montre un 5=/4= dans la zone 18-21H

1♠-1NT
4♥ montre un 6/5 de 14 à 17H

1♥-1NT
3♠ montre un 6/5 de 14 à 17H, c'est NF !

7 Ouverture de 2♥ et 2♠

A compléter, pour cette année => Voir livre rouge

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 ♣/♦. 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.

8.3 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

9 Les barrages et ouvertures à haut palier

9.1 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

9.2 3SA

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

10 Enchères après passe

TBD

11 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	1 clé et une chicane
6x	2 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.

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♦

12 Défense

12.1 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

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 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	

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 maître

- 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 maître

- 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)...