

# Systeme Monticelli's

Thomas et Romain Monticelli

March 6, 2021

## Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Ouverture de 1m</b>	<b>2</b>
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♥ . . . . .	3
2.6	La séquence 1m - 2♠ . . . . .	3
2.7	La séquence 1♦ - 2♣ . . . . .	3
2.8	Le fit mineur inversé . . . . .	4
2.9	Enchère du répondant après une inversée . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Ouverture de 1M</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Ouverture de 1N</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Ouverture de 2♣</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Ouverture de 2♦</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Ouverture de 2♥ et 2♠</b>	<b>4</b>
<b>8</b>	<b>Ouverture de 2NT</b>	<b>4</b>
8.1	Le Puppet Stayman . . . . .	4
8.2	Les Texas . . . . .	5
<b>9</b>	<b>Les barrages et ouvertures à haut palier</b>	<b>5</b>
<b>10</b>	<b>Enchères après passes</b>	<b>5</b>
<b>11</b>	<b>Enchères de chelem</b>	<b>5</b>
<b>12</b>	<b>Défense</b>	<b>5</b>
<b>13</b>	<b>Enchères compétitives</b>	<b>5</b>

<b>14 Jeu de la carte</b>	<b>5</b>
14.1 L'entame	5
14.1.1 Entame à SA (2-3-4)	5
14.1.2 Entame à la couleur	7
14.1.3 Carte en 3ème à SA	7
14.1.4 Signalisation:	8
14.1.5 Analyse de la première levée	9

## 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 ♠
	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♥ (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 1N

## 5 Ouverture de 2♣

## 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 ♠
3P	fit ♠
4X	envie de chelem
3NT	4 cartes à ♥
	(il est donc nécessaire de passer par 3♥ avec les deux majeures 4e et des envie 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

## 9 Les barrages et ouvertures à haut palier

## 10 Enchères après passes

## 11 Enchères de chelem

## 12 Défense

## 13 Enchères compétitives

## 14 Jeu de la carte

### 14.1 L'entame

#### 14.1.1 Entame à SA (2-3-4)

- 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 franchissable)

**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 débloquent 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
- 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 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)...