

Systeme Zweifel

Monticelli's/ Dehayes

February 11, 2022

Contents

1	Questions	1
2	Enchères	2
3	Ouverture de 2♣	4
3.1	Définition	4
3.2	Avec les mains TRICOLORES, on reparle toujours sur 3NT.	5
3.3	Après interventions	5
3.4	Après contre	5
4	Ouverture de 2♦	5
4.1	Définition	5
4.2	Après intervention en 2e	7
4.2.1	Contre	7
4.2.2	Passe RAS	7
4.2.3	3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)	7
4.2.4	2NT Bicolore mineur	7
4.2.5	Après 2♦ - X	7
4.3	Après intervention en 4e	7
4.4	Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)	7
4.5	Sans-atout	7
4.5.1	Entame	7
4.5.2	En troisième main	8
4.6	A sans-atout et à la couleur	8
4.7	À la couleur	8
4.8	Au switch	8
4.9	Cours du jeu	8

1 Questions

- Ouverture de 2♠ ?
- 1♣ 3è ?
- Enchères d'essai naturelles !
- 1♥-2♣-2♥ Non forcing ?

- 1NT-3x TDC en Texas ?
- Après ouverture de 2♦ : contre = des ♦ ?

2 Enchères

1♣-

1♦ Walsh
2x fort
3♣ beaux ♣
reste arrêts
3x faible - QT9xxxx NV

1M-

1NT
2♣ Relais pour 2♦, mains limites ou limitées à la manche avec 5m
2♦ FM Ensuite c'est plus l'ouvreur qui se décrit
2NT Relais ♣

1m-1M-

2NT
3♣ Relais
3♦ courte - demande de courte pp
3M NF
3♣
3x arrêts
3M' forcing, option pour jouer dans la couleur (?)
3M' 6/5 13-16

1♠-(P)-2NT-(3♣)-

3x court ♣
Dbl 3 cartes à ♣

1♠-1NT-2♣-

2♦ 5 cartes à ♥, 8-10H
2♥ 6 cartes à ♥, 6-9H (à confirmer)

1NT

2♣ Stayman faible 3 paliers (plutôt 1-5-4-3 ou 1-4-4-4 ?)
2♦ 2♥♠ 5-4 invit
2♠ mineure inconnue
2NT intérêt pour les deux
2NT Naturel
3X Transfert TDC
Rect Main pas entièrement nulle
4♣ BIC min TDC
4♦ BIC maj pour la manche
(P)
2♣

			(D)	Rdbl Pass X	4 belles cartes attend le X, ensuite, réponse avec M inversées !! naturel avec l'arrêt
(1NT)– 2♣	Landy (D)	Pass Rdbl 2♦♥♠	des ♣ Choisis ta M Naturel		
Michaëls non précisés					
1x–	(1/2y)	2NT	5+/5+ des 2 autres		
(1♣)–	Pass	(1♥)	Du ♠ Dbl 1♠ 2♣	contre sur les ♠ irrégulier pas trop fort 5/5 plus constructif	
(2♥)–	Dbl	(P)	2NT	Modérateur (P) 3♣	3♥ 3♠ 3NT
					Demi-arrêt invit avec 4♠ FM avec 4♠
(2♦)–	Multi Dbl	(2♥)	Dbl 2NT 3♥	4 belles cartes (à ♥ ?) ou ambition option pour jouer en mineure cue-bid	
(2♦)–	Faible à ♥ Dbl 2♥	d'appel = Contre sur 2♥ faible 5♠/5m (2/3X)	Dbl	punitif	
Good/Bad :					
1♣–	(P)				

1♠

2♥

2NT

Zone faible (sans arrêt ?) avec des longs ♣

3♣

Zone forte (15+) avec des longs ♣

Pas de (sur)contre de soutien, toujours des mains fortes

3 Ouverture de 2♣

3.1 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	

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

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

3.3 Après interventions

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

3.4 Après contre

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

4 Ouverture de 2♦

4.1 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

4.2 Après intervention en 2e

4.2.1 Contre

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

4.2.2 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.

4.2.3 3♣♦♥♠ Transferts (Transfert cue - Tricolore court)

4.2.4 2NT Bicolore mineur

4.2.5 Après 2♦ - X

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

4.3 Après intervention en 4e

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

4.4 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 !
Jeu de la carte

Smith par les grosses.

4.5 Sans-atout

4.5.1 Entame

Entame quatrième meilleure avec au moins le valet.

Le 8 est toujours négatif.

Le 9 est toujours positif ou 98(/98x ?).

Si couleur du partenaire : parité sauf sur 1♣.

As = ARxx ou ARx => Appel avec les petites.
R = RD10xx ou ARVxx et on débloque sauf si single au mort.
D peut être RD10x.
Si single au mort => appel italien (après l'entame de l'as à SA donc ? Une impaire demande de continuer la couleur entamée)

4.5.2 En troisième main

Petit = positif sur l'entame d'un honneur (juste à SA ?)

4.6 A sans-atout et à la couleur

Dans 4 cartes :

- Si le partenaire joue, parité stricte (la troisième !!)
- Si l'adversaire joue, la troisième indique une qualité de couleur, la deuxième pas.

4.7 À la couleur

- Entame de l'as : on appelle (par les petites) avec la dame

4.8 Au switch

- Valet = RDV ou V10
- 10 = celle au-dessus et une autre ou 109

4.9 Cours du jeu

- Si, au cours du jeu, une grosse carte anormale est jouée, un switch est à trouver.
- Défausse italienne