**The Montis’ System !**

Contents

[1. Ouverture de 1 en mineure 2](#_Toc14810646)

[1.1 Walsh 2](#_Toc14810647)

[1.2 Le fit mineur inversé 4](#_Toc14810648)

[1.3 1m – 1M fit fort de la couleur du répondant 6](#_Toc14810649)

[1.4 Enchères du répondant après une inversée 6](#_Toc14810650)

[2. Ouverture majeure 7](#_Toc14810651)

[2.1 Le fit majeur 7](#_Toc14810652)

[2.2 Recherche du fit 11](#_Toc14810653)

[3. 1 SA et développements 14](#_Toc14810654)

[3.1 Développement sur le 2♣ Stayman 14](#_Toc14810655)

[3.2 Dev. Sur 2♠ Texas ♣ 14](#_Toc14810656)

[3.3 Dev sur 2SA Texas ♦ 15](#_Toc14810657)

[3.4 INTERVENTIONS ADVERSES 15](#_Toc14810658)

[4. 2SA et développements 17](#_Toc14810659)

[4.1 Première réponse 17](#_Toc14810660)

[5. Ouvertures fortes 18](#_Toc14810661)

[5.1. Ouverture de 2 ♣ 18](#_Toc14810662)

[5.2 Ouverture de 2 ♦ 20](#_Toc14810663)

[6. Ouvertures faibles 22](#_Toc14810664)

[7. Enchères après passe 22](#_Toc14810665)

[8. Défense : interventions 23](#_Toc14810666)

[8.1 Le Cachalot 23](#_Toc14810667)

[8.2 Autres conventions après intervention 24](#_Toc14810668)

[Intervention par contre 24](#_Toc14810669)

[Intervention par 1SA 25](#_Toc14810670)

[Réponses après une intervention barrage 25](#_Toc14810671)

[8.3 Interventions sur 1SA 25](#_Toc14810672)

[8.4 Interventions sur les ouvertures Multi 26](#_Toc14810673)

[9. Enchères de chelem 28](#_Toc14810674)

[10. Jeu de la carte 29](#_Toc14810675)

# Ouverture de 1 en mineure

## Walsh

**Principe :   
Après l’ouverture d’1**♣**, la convention WALSH basée sur le principe de « la majeure d’abord » consiste pour le répondant à ne pas présenter des carreaux longs avant de présenter ces majeures quatrièmes dans les mains faibles. L’ouvreur est alors encouragé à ne pas présenter ses majeures quatrièmes avec une main régulière évitant ainsi de divulguer des informations utiles aux adversaires**

1♣ 1♦ 3possibilités :  
 ♦/4+ et INV+  
 ♦/5+ et pas de M/4 6-10H  
 BAL 5-7H et pas de M/4  
  
1♥ ♥/4+ (possibilité de ♦ plus long que ♥ si <11H)  
1♠ ♠/4+ (possibilité de ♦ plus long que ♠ si <11H)  
1SA 8-**10** BAL sans M par 4  
2♣ mineure inversée ; détail au § 1.3  
2♦ Fort : 6cartes par 2GH 18PH+  
2♥ ♠/5 ♥/4 : 5-9PH  
2♠ Fort : 6 cartes par 2GH 18PH  
2SA 11-12BAL (3♣ NF, reste FM)  
3♣ ♣/5, main irrégulière ~5-9 H  
3x Barrage, 7 cartes  
3SA 12-14, BAL

### 1♣ - 1♦

1M 12-17 H, M/4 Main irrégulière (♣/5[[1]](#footnote-1))  
1SA 12-14 H, BAL

1♣ - 1♦ -   
1SA – 2♣ « checkback Stayman» avec des mains INV+ ; Devlpts : idem 1SA

2♦ : Pas de M/4  
2♥: 4♥ (et peut être 4♠)  
2♠ : 4♠

### Séquences ultérieures précisées

1♣ - 1M -   
1SA – 2♦ = **5**♦**4M faible to play**

1♣ - 1M -   
2♣ – 2♦ = **3eme couleur forcing**

L’ouvreur donne le fit avec 3 cartes au palier de 2 si mini ou de 3 si Maxi, annonce une couleur semi-naturelle (avec l’arrêt), donne 2SA ou 3SA avec les arrêts, répète sa couleur sans arrêts, soutien avec le fit et un beau jeu. Ensuite, si le répondant peut nommer 2SA, c’est forcing (enchère impossible).

1♣ - 1♦ -   
1♥ – 1♠ = **4eme couleur forcing** (L’ouvreur réagit comme sur une enchère NAT mais ne peut pas dire 4♠: 2♠ = 12-14 et 3♠ = 15+ (puis 3SA clôture et 4x cue fit ♠).

1♣ - 1♦ -   
1♥ – 2♠ = **5**♦**4**♠ **FM**

1♣ - 1♦ -   
1SA – 3♣ = **5♦4♣ INV**

1♣ - 1♦ -   
1SA – 3♦ = **6♦ INV**

1♣ - 1♦ -   
1SA – 2♣\*  
2x – 3♣ **= 5♦5♣ FM (« fit différé »)**

1♣ - 1♦ -   
1SA – 2♣\*  
2x – 3♦ = **6+♦ FM**

1♦ - 2♥ = **♠/5 ♥/4 : 5-9PH**

**Notes :**

* La 4ème couleur est forcing un tour au palier de deux (FM sinon). Puis le retour dans la couleur la plus économique par l’ouvreur ne montre rien de plus et est NF. Ensuite, toute enchère supérieure à 2SA est Forcing Manche. Si le répondant peut nommer 2SA, c’est forcing (car enchère impossible).
* Une répétition à saut de sa M au niveau de trois par le répondant est limite sur une 3ème couleur, sur 1SA ou sur une répétition à 2m. Forcing, il passe par la 3ème ou 4ème couleur forcing ou par le Roudi avant de répéter sa couleur à 3M.
* Le soutien mineur au niveau de 3 est INV après un changement de couleur, après une répétition de la m ou après 1SA. Il est donc forcing après une 3ème / 4ème forcing ou un Roudi.
* Après une inversée, tous les soutiens sont FM et 2SA est modérateur (dans le silence adverse). L’ouvreur donne 3♣ (sauf si FM) et le répondant clôture. Les autres enchères du répondant sont FM et NAT.
* Les enchères d’essai se font dans la courte :
  + 1♥ 2♥

2♠ Enchère d’essai généralisée

* + 1♥ 2♥

2SA Enchère d’essai court à ♠

* 1m – 1M

2SA dénie le fit M. Ensuite :

3♣ = ® style Baron.

L’ouvreur répond économiquement : 3♦ avec 5m, 3 cartes dans la Majeure du répondant, 4 cartes dans l’autre Majeure, 3SA sans rien.

3♦ = fit dans la m (FM ou TDC)

3M = NAT NF

3M’ = BIC (55 ou 65) FM

3SA = Sign off

4m/4m’ = cue avec atout M

4♥ (sur 1♠) = BIC NF

4M = Sign off

4SA = Quantitatif

* 1♦ - 2♣

2♦ = irrégulier 11-15, BAL 12-13

2M = Inversée NAT

2SA = BAL 14 ou 18-19 (3♣® : 3♦ 18-19, 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

3SA = 6+♦, 16+ avec les arrêts M

* 1♦ - 2♥ 5+♠ 4+♥ Faible (6-9)

2♠ = NAT NF

2SA = ® : 3♣ mini (3♦® : 54/55/64), 3♦ Maxi 54, 3♥ Maxi 55, 3♠ Maxi 64

3♣ = NAT NF

3♦ = NAT NF

3M = INV

3SA = NAT

## Le fit mineur inversé

Principe :   
Le fit dans la mineure d’ouverture avec des mains fortes n’est pas facile à décrire dans le système naturel - le fit à saut à la deuxième enchère du répondant dans la première couleur étant souvent des mains limites ; la recherche d’un chelem mineur ou l’appréciation de la meilleure manche entre 3SA et 5m en est dès lors fort périlleuse. Par ailleurs, le fit au niveau de 2 avec des mains 6-10 sans majeures quatrièmes est fréquemment fait avec des mains faibles et irrégulières qui bénéficieraient d’un effet barrage en étant décrites directement au niveau de 3.

C’est pourquoi le soutien direct au niveau de 2 promet 10H+ et 5 cartes (4 belles à carreau). Il n’est pas forcing manche. Il dénie 4 cartes en majeure. On cherchera le meilleur contrat : en mineure, recherche de 3SA ou recherche de chelem en mineure. Le soutien direct au niveau de 3 promet une main tendance barrage c’est-à-dire de 6-9PH irrégulière et sans majeure 4éme.

**Après le soutien au niveau de 2**

Si l’ouvreur montre une main minimum, le 3♣ du répondant est SO.  
Toute autre enchère de l’ouvreur que 2SA ou 3♣ est **FM** (une exception !)

1♣ 2♣  
2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3 ♣ est SO et les reste montre des arrêts, **FM** et les sauts sont des courtes. L’ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)  
3♣ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L’ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

2♦ : 14+ ; arrêt ♦ ; peut-être arrêt ♥/♠  
2♥ : 14+ ; arrêt ♥ ; peut-être arrêt ♠ mais pas d’arrêt ♦  
2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie les arrêts ♦/♥

3♦ : 14+ ; court ♦ ; ♣ mieux que Vxxx  
3♥ : 14+ ; court ♥ ; ♣ mieux que Vxxx  
3♠ : 14+ ; court ♠ ; ♣ mieux que Vxxx

3SA : 18-19 BAL

4♦ : 15-18 ; chicane ♦ ; beaux ♣  
4♥ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♣  
4♠ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♣

1♦ 2♦  
2SA : BAL 12-14- ; ensuite 3♦ est SO et les reste montre des arrêts, **FM** et les sauts sont des courtes. L’ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)  
3♦ : non BAL 12-14- ; ensuite les sauts du répondant sont des courtes. L’ouvreur nomme 4SA : to play (des points dans les courtes)

2♥ : 14+ ; arrêt ♥   
2♠ : 14+ ; arrêt ♠ ; dénie l’arrêt ♥  
3♣ : 14+ ; arrêt ♣ ; dénie les arrêts ♥/♠

3♥ : 14+ ; court ♥ ; ♦ mieux que Vxxx  
3♠ : 14+ ; court ♠ ; ♦ mieux que Vxxx  
4♣ : 14+ ; court ♣ ; ♦ mieux que Vxxx

3SA : 18-19 BAL

4♥ : 15-18 ; chicane ♥ ; beaux ♦  
4♠ : 15-18 ; chicane ♠ ; beaux ♦  
5♣ : 15-18 ; chicane ♣ ; beaux ♦

L’exception : 1♣ - 2♣ - 2SA - 3♦(arrêt ♦) - 3♠(arrêt ♠) - 4♣ : SO, pas d’arrêt ♥  
 1♦ - 2♦ - 2SA - 3♣(arrêt ♣) - 3♠(arrêt ♠) - 4♦ : SO, pas d’arrêt ♥  
Le joueur qui sait que son camp possède tous les arrêts doit annoncer 3SA au plus vite.

* 1♣ 2♣  
  2♥ 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini  
   3♣ : pas d’arrêts des autres couleurs et mini  
   2♠ : arrêt ♠ et pas mini  
   3♦ : arrêt ♦, sans arrêt ♠ et pas mini  
   3♥ : singleton ♥ (ou chicane)
* 1♦ 2♦  
  2♥ 2SA : arrêts des autres couleurs mais mini  
   3♦ : pas d’arrêts des autres couleurs et mini  
   2♠ : arrêt ♠ et pas mini  
   3♣ : arrêt ♣, sans arrêt ♠ et pas mini  
   3♥ : singleton ♥ (ou chicane)

### Après le soutien au niveau de 3

* L’ouvreur peut SO, on joue ce contrat !
* 4 dans la mineure est prolongation de barrage
* Toute enchère au niveau de 3 **demande** l’arrêt dans cette couleur
* Toute enchère au niveau de 4 montre une courte :

### Après interventions

Le fit mineur inversé ne s’applique pas (passer par le XX).

* 1♦ contre 2♦ : 6-9  
   2SA : 10-11 fitté (Truscott)   
   3♦ : barrage 6+
* 1♣ 1♠ 2♣ : fit 6-10  
   2SA : naturel : 10-12  
   3♣ : barrage  
   4♣ : barrage  
   2♠ : 11H+, pas 4 ♥, souvent fitté ♣

Sur les interventions après le soutien au niveau de 2 :

* 1m passe 2m 2Y

X : punitif

3m : SO

2SA : 12-14 arrêt Y

Changement de couleur (sans saut) : 14+ arrêt dans la couleur du changement, pas d’arrêt Y

* 1m passe 2m X

XX : initie un processus punitif

Le reste : comme si l’adversaire n’avait pas contré

## 1m – 1M fit fort de la couleur du répondant

Pour exprimer un fit forcing manche dans la couleur du répondant, l’ouvreur dispose de :

* 3SA : main régulière
  + 4(3)M’/4m’: Splinter
  + 4m : 5+ cartes dans la mineure et 4+ cartes dans la majeure
  + 4M : main extrêmement irrégulière avec peu de points d’honneurs

## Enchères du répondant après une inversée

Pour s’arrêter à une partielle après une inversée faite par l’ouvreur, le répondant dispose de deux enchères :

1. La répétition de sa couleur au niveau de 2 montrant 6 cartes + [[2]](#footnote-2)
   * La plupart du temps, l’ouvreur passera
   * Cependant, l’ouvreur dispose de trois enchères non forcing :  
     + 2SA avec l’arrêt dans la dernière couleur (et, sans doute, un complément dans la couleur du répondant)
     + Le soutien au palier de 3 est invitationnel
     + La répétition de sa couleur d’ouverture
   * Toutes les autres sont GF
2. L’enchère conventionnelle de 2SA (Lebensohl, transfert pour 3♣) : main faible ou une main contenant 5 cartes dans sa couleur si celle-ci est répétable au niveau de 2 (voir exemple plus loin).
   * L’ouvreur rectifiera le transfert sauf s’il est maximum où il se décrira le plus naturellement possible rendant la séquence GF

Après la rectification du transfert, le répondant :

* Passe s’il souhaite jouer 3♣ (aussi surprenant cela soit-il)
* Corrige à 3♦, 3♥ ou 3♠ SO (sauf répétition de la couleur de réponse)
* Répète, le cas échéant, sa couleur au niveau de 3 avec 5 cartes dans la couleur demandant à l’ouvreur de choisir entre la manche dans cette couleur où a SA (voir exemple)
* Enchérit la manche avec des mains ayant eu de très ténus espoir de chelem

♠ AD642

♥ 732

♦ R86

♣ V5

1♣ - 1♠ -

2♥ - **2SA\*** -

3♣\* - **3**♠

# Ouverture majeure

## Le fit majeur

### 2SA fitté par 3 cartes 11+

* 3♣ = 12-14 avec une courte (pas d’as ou de roi sec comme « courte »)  
   3♦®  
   3♥ = court ♣   
   3♠ = court ♦

3SA = court M’  
   
 3M : inv.

* 3♦ = 12-14 sans courtes

3M : inv.

Reste : ctrl

* 3♥ = 15-17, toutes mains  
   3♠®  
   3SA = sans courte  
   4x court x
* 3♠ = 18+, avec une courte  
   3SA®  
   4x court x
* 3SA = 18-19 BAL
* 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)  
   (4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

### Intervention après le 2SA fitté

* 1M passe 2SA 3Y

X : contrôle Y TDC

Passe : main faible souhaitant s’arrêter à 3M en face de 11pts

3M : main forte sans contrôle Y

4M : main faible sans contrôle Y

4Y : Splinter avec une main plutôt faible

3SA : contrôle Y avec une main faible

3/4Z (sans saut) : 5M5Z

* Si l’adversaire contre une enchère artificielle après 2SA

Passe : pas de contrôle de la couleur contrée

Le partenaire surcontrera avec le contrôle et la séquence reprend normalement

Autre enchère : réponse comme s’il n’y avait pas de contre + contrôle dans la couleur contrée

XX : contrôle du premier tour de la couleur contrée (si pas d’enchère naturelle plus intéressante à produire)

Ces principes sont les mêmes après les réponses à 3T

### 3♣ : fitté, 4 atouts, 11+DH

* 3♦ = 12-14 toutes mains

3M : inv.  
 3M’®  
 3♠ (sur 3♥) = court ♥

3SA = sans courte

4♣ = court ♣

4♦ = court ♦

4♥ (sur 3♠) = court ♠

* 3♥ = 15-17, toutes mains  
   3♠®  
   3SA = sans courte  
   4♣ = court ♣

4♦ = court ♦

4♥ = court M’

* 3♠ = 18+, avec une courte  
   3SA®  
   4♣ = court ♣

4♦ = court ♦

4♥ = court M’

* 3SA = 18-19 sans courtes
* 4x = BIC (4♥ après 1♥ = 6♥5♠)  
   (4♠ après 1♠ = 6♠5♥)

### 3♦ : fitté, 4 atouts, 8-10DH

* 3M/4M = SO
* 1♥ 3♦  
  3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte  
   4♣ : court ♣  
   4♦ : court ♦  
   4♥ : court ♠  
  3SA : force à ♠  
  4♣/4♦ : forces
* 1♠ 3♦  
  3♥ : force à ♥  
  3SA : as-tu une courte ? 4♣ : court ♣  
   4♦ : court ♦  
   4♥ : court ♥  
   4♠ : pas de courte

4♣/4♦/4♥ : forces

### 3M

* Barrage, toujours 4 atouts
* 1♥ 3♥  
  3♠ : as-tu une courte ? 3SA : pas de courte  
   4♣ : court ♣  
   4♦ : court ♦  
   4♥ : court ♠
* 1♠ 3♠  
  3SA : as-tu une courte ? 4♣ : court ♣  
   4♦ : court ♦  
   4♥ : court ♥  
   4♠ : pas de courte  
  4♣/4♦/4♥ : forces

**Après une intervention naturelle au palier de 2**

* Le cue-bid est fitté 11+ (et donc 2SA est naturel)
* Il n’y a plus de Splinter que dans la couleur d’intervention. Les autres sauts au niveau de 4 sont des enchères de rencontres

**Après une intervention bicolore**

Quand les deux couleurs sont connues :

* Le contre est punitif dans au moins une couleur du bicolore, à partir de 9-10H
* Les soutiens sont compétitifs
* 2SA : naturel (s’il existe)
* Les changements de couleurs sont naturels et forcing
* Le premier cue-bid disponible dans la plus basse est fitté forcing manche ; le second cue-bid disponible (éventuel) est limite avec la couleur non citée
* 2SA  
  1♥ 3♣ = fit ♥, **GF**  
   3♦ = les ♠, limite  
   3♥ = soutien limite  
   3♠ = les ♠, forcing  
   4♣/♦ = Splinter  
  Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♥
* 2SA  
  1♠ 3♣ = fit ♠, **GF**  
   3♦ = les ♥, limite   
   3♥ = les ♥, forcing  
   3♠ = soutien limite  
   4♣/♦ = Splinter  
  Compétitif (7-10) fitté = passe puis 3♠

Quand une seule des deux couleurs est connue :

* Contre montre la couleur connue et initie un punitif, à partir de 9 H
* 2SA est naturel
* Un changement de couleur est Forcing manche
* Le cue bid dans la couleur nommée est fitté GF
* Le soutien direct montre une main limite (9-11HCP) ; un soutien ultérieur montrera donc moins que cela
* Un changement de couleur suivi du soutien dans la Majeure au niveau de 3 indique un fit 13-18 PJS et une belle couleur (2 gros honneurs). L'ouvreur donne 3♠ (sur fit ♥) ou 3SA (sur fit ♠) pour connaître la force (4M sans intérêt ou cue si intéressé (3SA cue ♠ si fit ♥), cue-bid si fort (3SA cue♠ sur fit ♥) ou clôture à 4M sans intérêt

## Recherche du fit

### Le GAZILLI

1. 1♥ - 1♠

1SA = BAL 12-15 (2♣ Roudi, Reste Nat)

2♣ = ® Gazilli : Soit NAT, soit Fort

2x = NAT (**Sur la répétition à 2♥, 3♥ est Inv**)

2SA = 6♥4x/6♥3♠ 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♥4♦, 3♥ 6♥3♠, 3♠ 6♥4♠, 3SA 6♥4♣

3m = 55 4 perdantes

3♥ = 6+♥ sans 3♠, 7 levées

3♠ = 5♥4♠ 18-20 (Ensuite 4♠ ou 4x cue ou 3SA : demande de courte)

3SA = BAL 18-19 sans 3♠

4m = Fit 20+PJS, Splinter

4♥ = Sign-off

4♠ = Fit distributionnel

1♥ - 1♠

2♣ GAZILLI

2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible, sauf 3M.

2♥ = Préférence

2♠ = 5♠ court ♥ ou 6+♠

2SA = 5♦4♠ court ♥ (ensuite 3m préférence NF).

3♣ = Préférence

3♦ = 6+♦

3♥ = Fit différé

3♠ = INV

1♥ - 1♠

2♣ - 2♦®

2♥ = 5♥4♣ 12-16 NF. Ensuite, Passe ou NAT Inv+

2♠ = 3♠ (Inversée avec 3♠ ou 6♥3♠ 15-17 ou BAL 15-19 avec 3♠) >2SA® :

3m = 5♥4m3♠

3♥ = 6**♥**3**♠** 6 levées

3♠ = BAL 15-17 avec 3♠

3SA = BAL 18-19 avec 3♠

2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16 sans 3♠

3m = 5♥4m 17+ (ou 5♥5m 5 perdantes)

3♥ = 6+♥ sans 3♠ 6 levées

3♠ = 5+♥4♠ 15-17 (Ensuite 4♠ ou 4x cue ou 3SA : demande de courte)

3SA = BAL (54m22 / 5332) 16+-17 sans 3♠

1. 1♥ - 1SA

2♣ = ® Gazilli : Soit NAT, soit 17+

2♦/♥ = NAT 12-16

2♠ = Inversée (2SA modérateur)

2SA = 6♥4m 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♥4♦, 3♥ 6♥4♣

3m = 55 4 perdantes

3♥ = 6+♥, 7 levées

3♠ = 65 4 perdantes

3SA = BAL 18-19

4m = 65 sans TDC

4♥ = Sign-off

1♥ - 1SA

2♣

2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible.

2♥ = Préférence

2♠ = 5♣4♦

2SA = 5♦4ou5♣

3♣ = Préférence

3♦ = 6+♦

1♥ - 1SA

2♣ - 2♦®

2♥ = 5♥4♣ 12-16

2♠ = 5♥4m Irrégulier 17+. 2SA® :

3♣ = 5♥4♣

3♦ = 5♥4♦

3♥ = 5♥4♣4♦

2SA = BAL (54m22 / 5332) 15-16

3m = 55 5 perdantes

3♥ = 6+♥ 6 levées

3♠ = 6♥5♠ 5 perdantes

3SA = BAL (54m22 / 5322) 16+-17

1. 1♠ - 1SA

2♣ = ® Gazilli : Soit NAT, soit Fort

2x = NAT

2SA = 6♠4x/6♠3♥, 17+. Puis 3♣® : 3♦ 6♠4♦, 3♥ 6♠4♥, 3♠ 6♠3♥, 3SA 6♠4♣

3x = 55 4 perdantes

3♠ = 6+♠ sans 3♥, 17+

3SA = BAL 18-19 sans 3♥

4x = 65 sans TDC

4♠ = Sign-off

1♠ - 1SA

2♣

2♦ = 8+PH, FM si ouvreur fort. Tout le reste est plus faible.

2♥ = 5♥ court ♠ ou 6+♥

2♠ = Préférence

2SA = 5♦4♥ court ♠ (ensuite 3m préférence NF).

3♣ = Préférence

3♦ = 6+♦

1♠ - 1SA

2♣ - 2♦®

2♥ = 3+♥ (4♥ 17+, Inversée avec 3♥, 6♠3♥ 6 levées ou BAL 15+ avec 3♥) >2♠®

2SA = BAL 15-17 avec 3♥

3m = 5♠4m3♥

3♥ = 5♠4♥

3♠ = 6♠3♥

3SA = BAL 18-19 avec 3♥

2♠ = 5♠4♣ Z1 NF

2SA = BAL 15-16 sans 3♥

3m = 54 17+ sans 3♥ ou 55 5 perdantes

3♥ = 55 5 perdantes

3♠ = 6+♠ sans 3♥ 6 levées

3SA = BAL 16+-17 sans 3♥

Après une réponse faible sur un 2♣ GAZILLI, 3x est 5M4x 17+ ou 5M5x 5 perdantes (sauf 3m sur la réponse de 2SA et sur la réponse de 2♠ après 1♥ -1SA**)**, 3M INV, 2SA INV avec réponse NAT et non forcing, 4M clôture

Sur le soutien simple à 2M, l'ouvreur utilise les enchères d'essai dans les courtes (2SA C♠ sur

2♥) et généralisé à 2♠ (sur 2♥ : nommer des forces, 2SA force ♠) ou 2SA (sur 2♠, nommer des forces), saut court et TDC, 2SA puis saut long et TDC, courte puis répétition chicane et TDC

# 1 SA et développements

## Développement sur le 2♣ Stayman

1SA - 2♣ -   
2♦ 2♥ = faible 4+♥/4+♠.  
 2♠ = relais distributionnel FM (A garder au cas où, recherche de chelem en mineure)  
 2SA= INV avec ou sans majeures 4ème.   
 3♣ = Nat, 4M/5+♣ : problème pour 3SA ou vue de chelem  
 3♦ = Nat, 4M/5+♦ : problème pour 3SA ou vue de chelem  
 3♥ = 5♠/4♥, FM. Ensuite 4♠ = forcing sur 3SA  
 3♠ = 5♥/4♠, FM. Ensuite 4♥ = forcing sur 3SA  
 4♣ = Bicolore MAJ, TDC court ♣. Si pas intéressé : 4MAJ  
 4♦ = Bicolore MAJ, TDC court ♦. Si pas intéressé : 4MAJ

1SA - 2♣ -   
2♥ 2♠ = TDC à ♥.  
 2SA=INV sans 4♥ (et peut être sans 4♠)  
 3♣ = 4♠/5+♣, problème à ♦ ou vue de chelem  
 3♦ = 4♠/5+♦, problème à ♣ ou vue de chelem  
 3♥ = INV  
 4SA quantitatif non fitté (avec 4♠)

1SA - 2♣ -   
2♠ 2SA= INV sans 4♠ (et peut être sans 4♥)  
 3♣ = 4♥/5+♣, problème à ♦ ou vue de chelem (à voir)  
 3♦ = 4♥/5+♦, problème à ♣ ou vue de chelem  
 3♥ = TDC à ♠.  
 3♠ = INV  
 4SA quantitatif non fitté (avec 4♥)

## Dev. Sur 2♠ Texas ♣

1SA – 2♠ –   
2SA 3♣ = to play  
 3♦ = 5♣ 5♦ F1   
 3♥= Arrêt ♥ pas d’arrêt ♠  
 3♠ = Arrêt ♠ pas d’arrêt ♥  
 3SA= to play  
 4m fit F1  
 3♥= 4♦5♣ GF avec un problème d’arrêt à ♠ (soit 1345 soit 2245 sans GH M)  
 l’ouvreur dira 3♠ avec l’arrêt et un problème à ♥ et 3SA avec les deux arrêts  
 3♠ = 3145 FM  
 3SA = to play

1SA – 2♠ –   
3♣ 3♦ = 5♣ 5♦ F1   
 3♥= Arrêt ♥ pas d’arrêt ♠  
 3♠ = Arrêt ♠ pas d’arrêt ♥  
 3SA= to play  
 4m fit F1  
 3♥= 1345 FM  
 3♠ = 3145 FM  
 3SA = 2245 sans GH M

## Dev sur 2SA Texas ♦

1SA – 2SA –   
3♣

3♦ = SO  
3♥= 5♦4♣ GF avec un problème d’arrêt à ♠ (soit 1354 soit 2254 sans GH M)  
 l’ouvreur dira 3♠ avec l’arrêt et un problème à ♥ et 3SA avec les deux arrêts  
3♠ = 3154 GF  
3SA = SO

1SA – 2SA –   
3♦ 3♥= 1354 GF  
 3♠ = 3154 GF  
 3SA = 2254 sans GH M

Les autres enchères du répondant sont donc forcing manche et naturelles. Ne pas oublier pourtant que la répétition, à saut et au niveau de 3, se fait avec 6 cartes et que la 4ème couleur reste forcing et artificielle.

## Interventions adverses

* Intervention par CONTRE Punitif en 2ème main

- Passe = Demande de Surcontre : fort ou faible et 4333

- XX = Demande 2♣ (ou 2x si 5x) puis Passe ou 2x = 5+x et 2SA = 55m

- 2♣ = 4♣4x. Passe avec 3♣ sauf si 44

- 2♦ = 4♦4M

- 2♥ = 4♥4♠

- 2♠ = 5♠5x

- 2SA = 5♥5m

- 3x = Nat compétitif

* Intervention naturelle ou en Texas au niveau de 2

- 2X = Compétitif. 5+cartes et pas la manche

- X = Appel (souvent tendanceM). Si Texas, X = la couleur, couleur Texas = Appel

- Passe >X= Punitif sur Texas.

- Passe >2SA= Scramble (souvent les deux moins chères)

- de 2SA à 3♥= TEXAS! Le Texas suivi de 3SA montre un manque d’arrêt. Le Texas dans la couleur adverse est STAYMAN et/ou demande d’arrêt (l’ouvreur donne d’abord la couleur adverse sans arrêt). Ce Texas est au moins INV, si enchère au palier de 2 possible.

- 3♠ = - sur 2m signifie 5♠4♥

- sur 2♥ signifie 5♠ avec arrêt ♥ sinon Texas puis 3SA

- sur 2♠ signifie 5♥ avec arrêt ♠ sinon Texas puis 3SA (ou 3♠ si demi-arrêt)

* Intervention par CONTRE bicolore / unicolore (mais pas punitif) : comme ci-dessus avec XX BAL> 8 PH
* Intervention par un CONTRE en 4ème main : l’ouvreur XX si 44m. S’il passe, un X du répondant est punitif.
* Intervention conventionnelle à 2♣ (les deux Majeures)

- Passe > X= Punitif. Donc, si le n°4 passe sur 2♣, l’ouvreur doit réveiller

- Passe > 2SA= Scramble m

- Passe > 3m= NF

- X = 3+♣ dans une main de partielle ou plus

- 2♦ = Couleur ♦ dans une main de partielle

- 2M = Main de SA avec arrêt dans la M annoncée

- 2SA = NAT

- 3m = NAT FM

- 3M = 54m, court M’ !!

- 3SA = Sign-off (avec ou sans ÂM)

* Intervention conventionnelle à 2♦ (unicolore Majeure)

- Passe = Faible / Attente. Ensuite, contre punitif et 2SA à 3♥ TEXAS

- X = Appel. Ensuite, recontre d’appel et 2SA à 3♥ sont TEXAS

- 2M = 5+M, compétitif

- 2SA = Texas ♣

- 3♣ = Texas ♦

- 3♦ = Texas ♥ suivi de 3SA sans arrêt ou de 3♠ avec arrêt ♠.

- 3♥ = Texas ♠ sans arrêt ♥ si suivi de 3SA

- 3♠ = 5♠ avec arrêt ♥

- 3SA = Sign-off

* Intervention en (semi) Bicolore

- si la couleur nommée fait partie du bicolore, X d’appel et cue promet un Â.

- sinon, X du jeu avec 3 cartes dans la couleur nommée.

* Intervention à saut : X du jeu (appel transformable), reste NAT et FM
* Intervention par X sur un Texas : Passe sans fit, XX Â, rectification fit (à saut si super fit)
* Intervention en couleur sur un Texas : X punitif, rectification si 4 atouts. Sur passe, le X est d’appel, une nouvelle couleur est Forcing (souvent 55), le cue est SPL, et la couleur du Texas initial est NF.
* Intervention en couleur sur un Stayman :
  + Passe = Pas Â, sans M (sans M’ sur 2M). Ensuite X d’appel sur 2♦/3m ou punitif sur 2M, reste NAT
  + X = Punitif
  + 2M = 4M
  + Intervention par X sur un Stayman : XX pour jouer (passe ou 2X NAT NF), enchère normale avec Â,passe sans Â. Sur passe, 2X NAT NF et XX ® (2M = 4M’ / 2SA 44M mini / ♦ Nat / 3♣ Maxi 44M ). Sur passe et soutien à 3♣, X appel M (transformable ou 3♦ ou nommer une M ou 3SA) ou 3♦ NAT FM ou 3M NF 5M4M’

# 2SA et développements

## Première réponse

* 3♣ Puppet Stayman
* 3♦ Texas ♥
* 3♥ Texas ♠
* 3♠ Texas pour 3SA
* 3SA Exactement 5♠ 4♥
* 4♣ BIC mineur TDC
* 4♦ BIC majeur limité à la manche ou certitude de chelem

### 3♣ Puppet Stayman

* + 3♦ 4♥ ou 4♠ ou les deux
    - 3♥ 4♠ !!
    - 3♠ 4♥ !!
    - 4♦ j’ai les deux majeures 4èmes
  + 3♥ 5♥
  + 3♠ 5♠
  + 3SA Ni 5, ni 4 cartes en majeure

### 3♦ Texas ♥

* 3♥ 2♥
* 3♠ 5♠ et 2♥
  + 4♣/♦ contrôle ♣/♦ avec le fit ♠
  + 4♥/♠ SO
* 3SA fit ♥ et contrôle ♠
* 4♣/♦ fit ♥ et contrôle ♣/♦
* 4♥ fit ♥, tous les contrôles

### 3♥ Texas ♠

* 3♠ 2♠
* 3SA 5♥ et 2♠
  + 4♣/♦ contrôle ♣/♦ avec le fit ♥
  + 4♥/♠ SO
* 4♣/♦/♥ fit ♠ et contrôle ♣/♦/♥
* 4♠ fit ♠, tous les contrôles

Compléter avec la suite du bouquin rouge

# Ouvertures fortes

## Ouverture de 2 ♣

***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**♦
* Passe
* 2 ♥ : 24+ balancé

Bicolore avec au moins 4♥

Unicolore ♥ balancé 22-25

* 2 ♠ relais

2SA : 25H et + (développement cf. 2SA)

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

*Ex :* ♠ *2* ♥ *ADV987* ♦ *8* ♣ *ARD102*

* 3 ♣/ ♦ 5 cartes 2GH
* 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

* 2NT : 22+ -24 H
* 3♣/♦ Unicolores ou Bicolore Mineur (la collante est ambiguë)
* 3♥/♠ Unicolores irréguliers.
* 3NT Gambling ♣
* 4♣/♦ Bicolores 6/5 Min ♥ (6♥-5♣/♦ + faible que 2♣-2♦-2♥-2♠-4♣/♦)
* 4♥/♠ Bicolores 6/5 Min ♠ (pareil)

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

*Ex : ♠ -* ♥ *ADV8* ♦ *ARD98* ♣ *ARV10*

*> 2*♣*-2*♦*-2*♥*-2♠-3*♦*-3NT-4*♣*…*

* 2SA

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♥ : GF courte pp
* 3♦ : faible ♦ sans courte
* 3♥ : Max pièce ♣/♥, pas de courte ; 3♠® (3SA : court ♣ ; 4♣ : court ♥)
* 3♠ : Max force sans courte
* 3 SA : beaux ♦ ARD ou ARV10 sans courte
* 4 ♣, ♦, ♥, ♥, SA : GF

* **2**♥**/♠/3**♣ **F1T** (Pas Forcing en paires !)
* Nouvelle couleur GF
* 2NT Max misfit
* 3♦ Min
* 3/4Fit ; Splinters mains faibles
* **3**♦ 7-11H (FORCING > 4NT si main forte > mêmes dvpts)
* **3♥/♠/4♣**  NAT + FIT
* **APRES INTERVENTION**
* CONTRE punitif
* Toute enchère F1T
* 2NT R fort
* Cue demande arrêt
* **APRES CONTRE**
* Passe des ♣ !
* SURCONTRE FORT ou UNICOLORE
* 2♦ ambigu
* Nouvelle couleur F1T

## Ouverture de 2 ♦

**Définition**

* **UNICOLORE FI**
* **BICOLORE MAJEUR FI OU FM**

**Réponses**

**2**♥RELAIS

**2**♠NATUREL 5 cartes avec deux gros honneurs ou 5/5 correct

**3**♣**>3**♠TRANSFERTS POUR UNICOLORES Q+ avec 2 gros honneurs

**2NT** 5/5 MINEUR

**Développements après 2**♥

* **2**♠montre un bicolore Majeur **+ long à** ♠.

* **2NT** RELAIS
* 3♥ montre un 5/5 Majeur FI de 18 à 21 points
* 3♠ montre 6P et 4C FI de 18 à 21 points
* 3NT montre 5422 FM
* 4♣/4♦ tricolore parfait
* 4♥ montre un 65 FM
* 4♠ montre un 74 FM
* 3♦ montre 5431 FM
* 3♣ FM ambigu

> **3**♦relais

a) 3♥ 5/5 FM

b) 3♠ 6/4 FM

c) 3NT 5413 FM

* **3**♣**/3**♦aucun intérêt pour majeures mais naturel (pas belle 6ème sinon Texas immédiat)
* **3**♥**/**♠INVITATION CHELEM
* **4**♥**/**♠SANS GRANDE AMBITION, PEUT ÊTRE TRES FAIBLE
* **2NT** montre un bicolore FM **+ long à** ♥**.**
* **3**♣RELAIS
* 3♦ résidu mineur 31 ou 30

> 3♥ RELAIS

a) 3♠ 4513

b) 3NT 4531

c) 4X 4603 ou 4630

* IDEM précédemment !
* IDEM
* **3**♣**>**♠montre ACOL NATUREL

> COLLANTE ambiguë, éventuellement pour tenter 3NT de la main forte pour jouer 3SA de la main forte.

* **3NT** montre 9 à 10 plis en ♦ avec au moins 2 grosses pièces extérieures.

* **Après dérogation :**

Le soutien ou la rectification du Texas indique un intérêt pour la couleur répondant.

N.B. Toutes les réponses aux interrogatives sont toujours par palier !

**Après intervention en 2e**

* CONTRE
* PUNITIF si niveau 2
* APPEL si niveau 3 et plus
* PASSE RAS

> CONTRE PUNITIF NIVEAU 2

BICOLORE MAJ OU DEMANDE ARRÊT AU NIVEAU DE 3

* 3T>3P TRANSFERTS (TRANSFERT CUE = TRICOLORE COURT)
* 2NT BICOLORE MINEUR
* Après 2♦/X
* Tout reste sauf 2C = Naturel
* SURCONTRE = Naturel (4 belles cartes, pas 5 ou 6 !)

**Après intervention en 4e**

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

**Corollaires (à vérifier avec Gazilli !)**

1. 1P-1NT

3C montre un 5=/4= dans la zone 18-21H

2. 1P-1NT

4C montre un 6/5 de 14 à 17H

3. 1C-1NT

3P montre un 6/5 de 14 à 17H, c’est NF !

# Ouvertures faibles

A compléter, pour cette année => Voir livre rouge

4♣/♦ => Namyats

# Enchères après passe

A compléter, pour cette année => Voir livre rouge

2♣ Drury sur ouverture d’1M avec trèfles possibles

* Retour dans la M minimum, 2♦ ambigu, 2SA 15-17
* Sauts = Rencontre

# Défense : interventions

## Le Cachalot

* 1♣ - 1♦/♥ : X : 4+♥/♠

1♥ : 4+♠

1♠ : remplace le X d’appel

1SA : naturel

2♦ : 5-5 Majeur, <10H (sur 1♦), peut-être avec 4♠ sur 1♥ si FM

2♥/2♠ : Barrage 6 cartes

2♣ : Soutien FM des ♣

* 1♣ - 1♦ - X/1♥ – p : 1♥/1♠ : 3♥/♠, Forcing, illimité dans les cas suivants :
* 18/19 sans tenu dans la couleur d’intervention
* Toutes mains irrégulières (ou 6-3-2-2), 12-22H
* 1♥ avec 3♥ : avec 4♠

1SA : naturel régulier, peut avoir 3♥/♠, avec ou sans arrêt

2SA : 18-19H, arrêt, 2 ou 3M

Soutien majeur : comme si le répondant avait dit 1♥/♠

* 1♣ - 1♦ - X - p - 1♥ : 1♠ : dénie 4♠ et 5♥, forcing 1 tour (l’objectif est toujours de jouer la main de l’ouvreur)
* 1SA : 12-14H, régulier, 4♠ (par inférence)
* 2♣ : 5+♣, 12-14H, irrégulier, singleton ♦ ou ♠
* 3♣ : 6♣, 15-16H
* 2♦ : 18-19H, régulier, pas d’Â♦ ; ou 17+H, 6♣, court ♦
* 2♥ : 17+H, court ♠
* 2♠ : naturel, FM, 4♠, 3♥, 5+♣

1SA : 4♠, **forcing**.

* 2♠ : 4♠, 12-14H régulier ou 12-13 H irrégulier
* 3/4♠ : 4♠, 13-15H/15-16H, irrégulier
* 3/4♦ : 4♠, 18+H/17-18H, irrégulier
* 2♣/3♣ : 12-14H/15-17H
* 2♦ :18+H, FM, régulier ou court ♦
* 2♥ : 18+H, court ♠

2(3) ♣ : naturel, non forcing

2(3,4) ♥ : 5♥, non forcing (4♥ zone étroite)

2♦ : FM, dénie 4♠

* 1♣(♦) - 1♥ - X - p - 1♠ : 1SA : Relais, conventionnel, demande de préciser la force et la distribution, sans 5♠, tenue à ♥, zone de la manche.
  + - * + 2/3 m : 12-14/15-16H
        + 2♦/3♣ : naturel, singleton ♥ par inférence
        + 2♥ : régulier sans arrêt ou court avec six cartes mineures
        + 2♠ : singleton m’, 3-3-6-1 ou 3-3-1-6

Reste naturel : avec 5♠, exprimer son soutien au palier adéquat.

2♥ cue-bid : à partir de 14H ou pour demander une tenue.

* 1♣ - 1♦ - 1♥ - p - 1♠ : 1SA : Relais forcing, sans 5♠ ni 4♥, arrêt ♦, FM

2/3♣ : soutien NF

2/3/4♠ : soutien limité

2♦ : cue-bid FM, fit ♠ ou faire jouer 3SA par l’ouvreur

2♥ : naturel, F1

* 1♣ - 1♦ - 1♥ - p - 1♠ - 2♥ : 3♥ : 12-14H

4♥ : 15-17H, irrégulier

4♦ : 18+H

Sans 4♥, on a le fit ♠, on joue à ♠ :

2♠ : 12-14H

3♠ : 15-17H, irrégulier

4♠ : 18-19H, régulier, sans arrêt K

3♦ : 18+H

* 1♣ - 1♦ - X - p -1SA : 2♣ : Roudi

2♦ : Texas ♥, rectification obligatoire (ensuite seule enchère forcing : cue-bid)

2♥ : conventionnel, soutien ♣ forcing et 4♥

2SA : 11H sans 5♥

* 1♣ - 1♦ - 1♥ - p - 1SA : 2♣ : Roudi

2♦ : Texas ♥, l’ouvreur rectifie avec 4♥

2♥ : Texas ♠ (ensuite seule enchère forcing : cue-bid)

2♠ conventionnel, soutien ♣ forcing et 4♠

2SA : 11H sans 5♥

3♣ : FM, 5♠

* 1♣(♦) - 1♥ - X - p - 1SA  2♣ : Roudi

2♥ : Texas ♠ (ensuite seule enchère forcing : cue-bid)

2♠ conventionnel, soutien m forcing et 4♠

3m : FM, 5♠

Sur la redemande à 2SA de l’ouvreur, le répondant enchérit ses majeures en Texas.

* 1♣(♦) - 1♦(♥) - 1♠ 1SA : Régulier 12-14H

3SA : Régulier 18-19H avec l’arrêt

Cue-bid : FM, régulier sans arrêt ou unicolore m

Bicolore cher : naturel, FM

2SA : 15-17H, arrêt, unicolore d’une des 2 autres couleurs

3♣ ® : demande de résidu

## Autres conventions après intervention

Rencontre : Après une intervention, les jumps sont des enchères de rencontres. (5+4+ et 11+DH)

Contre de soutien : Si le joueur à gauche de l’ouvreur intervient par une couleur naturelle et que l’intervention se situe en dessous du soutien au niveau de 3 de la couleur du partenaire, le contre montre trois cartes dans la couleur annoncée par le répondant (sans supplément de force).

## Intervention par contre

* L’annonce d’une nouvelle couleur au palier de 1 reste forcing pour un tour, 7+HL
* 1SA : naturelle, 8-10HL
* Les changements de couleur au palier de 2 sont faibles et non forcing. (1♦ X 2♣ : non forcing)
* Enchères de soutien : barrage
* Surcontre : au moins 10H  
   - avec le fit : soit un problème d’arrêt, soit tentative de chelem  
   - sans le fit : soit à vocation punitive, soit sans enchère naturelle

## Intervention par 1SA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1SA |  |
| 1♣/♦ |  | X : punitive |
|  |  | 2♣ : bicolore M (“Landic”) |

## Réponses après une intervention barrage

Contre une intervention au niveau de 2, la structure est « Rubensohl »  
X= appel main limitée  
2x = 5+, compétitif, pas de manche  
2SA à 3♥ = Transfert. Le Transfert dans la couleur d’intervention est un cue-bid  
 1~~♣~~ 2♦ 3♣\* p  
 3♦ : pas d’arrêt ♦  
 3♥/3♠/3SA : arrêt ♦ avec 4♥/4♠/pas de M 4eme  
3♠ = arrêt dans la couleur d’intervention + 4 cartes dans les majeures non annoncées

## Interventions sur 1SA

* Intervention sur 1SA Fort d’ouverture

- X = Texas ♣ ou LANDY (Bicolore M 4+4+) si suivi de 2♦.

* AVEC une préférence M, le répondant accepte le Texas (ou sans préférence avec un unicolore ♣). Sur 2♦ ensuite :
  + 2M NAT NF
  + 3♣ NF
  + 3♦ F1
  + 3M INV
  + 2SA® :
    - 3♣ mini puis 3M Inv ou 3♦® demandant la M 5ème
    - 3♦ Maxi 5+♥4♠, 3♥ Maxi 5+♠4♥
    - 4♣ 55 Court♣
    - 4♦ 55 Court♦
* SANS préférence M (au mieux 22), le répondant donne 2♦ avec un unicolore ♦ ou un semi-bicolore m : l’intervenant passe ou nomme une M 5ème ou 3♣ Naturel NF, Reste Naturel avec du ♣.
* Le répondant peut aussi donner 2♥ ou 2♠ Naturel unicolore ou 2SA F1

- 2♣ = Texas **♦**. Si fort, suivi par 2M (6**♦**4M), 3♣ (5**♦**4+♣), 3**♦** unicolore

- 2**♦** = Unicolore M:

* + - * 2M/3M POC. Ensuite si Maxi : 2SA avec ♥ ou 3m essai avec ♠
      * 3♣ NF
      * 3♦ F1
      * 4M clôture !!!
      * 2SA ® :
        + 3m Maxi ♥/♠ puis 3♥/♠ Inv
        + 3M NAT mini

Si X : passe = ♦, XX demande la M, 2M/3♣ pour jouer (!), reste idem.

- 2M = 5M4m. Ensuite 2SA Relais demande la m, reste NAT NF.

- 2SA = Bic m ou Bic FM indéterminé (3m préférence, 3M NAT F1 sauf si X sur 2SA)

- 3x = PRE

* 3SA = BIC m très distribué

Les 6M/4m et 6m/4m sont assimilés à des unicolores.

* Intervention sur 1SA Fort en position de réveil : 2♣ est Landy, le contre = 13+ et semi BAL mais au moins 44 ou 5+, et une enchère au niveau de 2 ou de 3 est naturelle (plus de barrage à 3x).
* Sur 1SA faible d'ouverture, en 2ème main comme en réveil, une intervention à 2♣ est appel au Majeure (au moins 44 Majeure - 2♦ en face montre 22M au mieux et demande une M 5ème et 2SA est Relais), le contre est punitif, une enchère au niveau de 2 est Texas (sur Texas M, l’intervenant reparle si fort, sur Texas m, en face, on peut donner 2SA sur 2♠ Texas ♣ ou 3♣ sur 2SA Texas **♦** si intéressé)**,** les enchères au niveau de 3 sont naturelles (solide couleur 13-15 PH) et 3SA montre un bicolore mineure très distribué.

## Interventions sur les ouvertures Multi

* PRINCIPE sur les ouvertures de type Multifonction :
* X montre soit 12-15 semi BAL, soit fort 16+ si IRR ou 20+ si BAL
* Passe puis X est d’appel
* L’annonce de la couleur adverse (si une seule couleur connue) est d’appel (style tricolore (4441 / 5431) ou bicolore cher)
* 2x est NAT avec l’ouverture
* 3x est NAT avec 7/8 levées
* 2SA Bal 16-19

Ensuite, sur un X et une enchère adverse en 3ème, X est d’appel (du jeu et transformable sur un saut en 3ème)

EN PRATIQUE :

* Sur un 2♣ Multi (les deux M faible ou fort) :
  + X 12-15 semi BAL ou Fort IRR ou BAL style 20-22
  + 2♦ Naturel,
  + 2M semi-Naturel (4+cartes, voire 3 belles cartes) 13-17
  + 2SA semi-BAL 16-19 avec les ÂM,
  + 3x NAT 7/8 levées
  + 3SA pour jouer,
  + Passe puis X punitif,
  + Passe puis 2SA avec les m (5+4+),
  + Passe puis 3SA bicolore m très distribué.
* Sur un 2♦ Multi (unicolore M faible ou fort),
  + X 12-15 semi BAL en principe avec 3+3+ dans les M ou Fort
  + 2M NAT
  + 2SA semi-BAL 16-19 avec les ÂM
  + 3x NAT 7/8 levées
  + Passe puis X d’appel
  + Passe puis 2SA avec les m (5+4+)
* Après 2♦ Multi – 2M, en 4ème
  + X est d’appel avec la M et 3♣ d’appel avec M’
  + 2 ou 3SA Nat,
  + 3x Nat
  + 3M bicolore m
  + 4m bicolore mM’
* Sur 2♥ Ekren (les deux M faible) :
  + X d’appel (transformable) avec 4+♥
  + 2♠ d’appel sur les ♥ (ensuite 2SA modérateur)
  + 2SA Nat (ensuite 3m NF et 3M FM ♣/**♦** respectivement),
  + 3m Nat,
  + 3M (semi) Bicolore m fort CM,
  + 3SA Nat
* Sur 2♥ Multi (Faible ♠ ou ♠x ou fort) :
  + X ouverture avec 5+♥
  + 2♠ d’appel sur les ♠ (ensuite 2SA modérateur)
  + 2SA Nat
  + 3x Nat
  + 3SA Nat
* Sur 2♠ Multi (les deux m faible ou fort) :
  + X ouverture avec 5+♠
  + 2SA Nat
  + 3♣ Appel avec plus de ♥ ou égalité ALTERNATIVE : appel 12-16
  + 3♦ Appel avec plus de ♠ ALTERNATIVE : appel Fort
  + 3M Nat
  + 3SA Nat
* Sur ouverture de 3X en Texas :
  + X d’appel 12-17 de la couleur nommée
  + Prise du Texas, main forte avec un bicolore cher

# Enchères de chelem

* Le 4SA Blackwood est un Blackwood 41 / 30 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.

Réponses : 41 / 30 / 2 sans Dame d’atout / 2 + Dame d’atout. 5SA = 1 clé + chicane et 6x = 2 clés et chicane x utile (ou chicane au-dessus si x = atout).

Ensuite, sur la réponse de 5m, le palier immédiatement supérieur en dehors de l’atout est un relais pour la Dame d’atout et les Rois spécifiques. Avec la Dame d’atout, on nomme économiquement la couleur du premier Roi ou 5SA déniant un Roi. Le retour à l’atout, dénie la Dame d’atout et puis le palier au-dessus demande de nommer les Rois dans un ordre économique.

Une autre enchère non-ambiguë explore pour le grand chelem, demandant un complément.

* Après le BW, 5SA est une demande de roi : Retour à l’atout = Pas de Roi, sinon on les nomme dans l’ordre économique.
* Si l’adversaire intervient sur un BW, Passe = 1er palier et X ou XX = 2ème palier, le reste 3ème palier et plus. Si l’adversaire intervient sur la réponse de 5m au BW, Passe = Demande de Dame d’atout et X ou XX demande de nommer les Rois.
* Après un 4SA quantitatif, on passe si mini ou 41/30/2 avec 5♣/2 avec 5**♦**
* Une réponse de 5SA avec une zone initiale de deux points (par exemple ouverture de 2SA) propose de découvrir un fit 4-4 au palier de 6.
* En cas de bicolore et sans fit précisé par manque de place, le BW est à six clés. Avec 2 clés, on donne 5♥ sans dame, 5♠ la moins cher, 5SA la plus cher et 6♣ les deux.
* BW d’exclusion par un double saut anormal avec fit précisé !
* Anti-contrôle. Dans une situation de « Last Train » sur fit M, cette enchère garantit le contrôle sauté mais ne confirme, ni n’infirme le contrôle dans la couleur nommée. En face, sans envie de chelem, on donne 4M (qui ne dit rien quant au contrôle du LT). Avec envie de chelem, on donne 4SA BW si contrôle du LT et 5M sans contôle LT. Sur ce 5M, on passe sans contrôle, donne 6M avec le contrôle du second tour et répond au BWC avec contrôle du 1er tour.
* Intervention adverse par Contre sur les cue-bids: passe sans contrôle, XX contrôle du premier tour et une enchère est contrôle du second tour (retour à l’atout = second tour sans autre cue possible).

Suite à un Passe (pas de contrôle), en retour de main, le XX indique un contrôle de 1er tour, tandis qu’une enchère indique un single ou RD et le retour à l’atout indique un problème (R au moins doubleton).

* Intervention adverse en couleur sur les cue-bids : Le X est punitif, parler est souvent court dans leur couleur et passer sans contrôle.
* Intervention adverse par Contre sur un cue-bid dans une courte connue (cas du Splinter par exemple) : XX indique le contrôle du premier tour et une enchère est cue-bid niant le contrôle du premier tour dans la courte. Si pas de contrôle => on passe !

# Jeu de la carte

* Entame à SA : 4e meilleure, (top of nothing si 3 petites, sinon celle du milieu) sauf dans la couleur nommée du partenaire : pair-impair.
* Entame à la couleur : Parité
* Tête de séquence en couleur. L’As ou la Dame demande un appel par une petite, le Roi demande la parité.
* Tête de séquence en SA. L’entame du Roi promet 3 honneurs dans une couleur longue (5+) et demande le déblocage ou la parité ou encore l’appel par une petite si le mort est court. L’entame de la Dame promet 3 honneurs ou DV / RD court. L’entame du 9 peut avoir un honneur supérieur (pas le 10) mais l’entame du 8 dénie un honneur supérieur (sauf honneur

3ème, style H8x). L’entame de l’As montre AR dans une couleur courte.

* Défausse Lavinthal
  + Cette défausse se concentre sur l’identification de la position des honneurs du déclarant et faisant les hypothèses de nécessité sur la localisation des longueurs autours de la table…
* Confirmation d’entame à la couleur et SA
  + Souvent, lors de la première levée, les cartes fournies par la défense sont des cartes forcées ou indicatrice du compte. Ceci rend difficile l’évaluation par la défense du réel potentiel de la couleur d’entame et s’il faut continuer à essayer de l’affranchir. Pour cela, la carte fournie à la première occasion par la défense indiquera la force du joueur dans la couleur de l’entame. Attention toutefois à ne pas confirmer l’entame et indiqué le pair impair en cas de problème de blocage manifeste du mort (par exemple : couleur longue à affranchir et pas de remontée extérieure)

Ajouter des éléments après le cours de Philippe !!!!

1. Avec une main 4414, l’ouvreur devra choisir entre 1SA et 1♥ ; le risque étant de jouer dans le 5-1 à ♦ dans le premier cas et dans le 4-3 à ♣ dans le second. La qualité des ♣ est donc un critère déterminant. [↑](#footnote-ref-1)
2. Dans certains cas, le répondant sera amené à ne posséder que 5 cartes (distribution 5521 ou belle couleur) mais les cas sont rares puisque le répondant se dit prêt à jouer en face d’un singleton (voire d’une chicane) [↑](#footnote-ref-2)