

## L'entame

### L'entame à sans atout



On entame dans sa couleur la plus longue

- ✓ Tête de séquence
- ✓ 4<sup>ème</sup> meilleure

Ou la couleur nommée par son partenaire



### L'entame à l'atout



On entame :

- ✓ Son singleton
- ✓ Tête de mini-séquence



Ou la couleur nommée par son partenaire



**On n'entame jamais sous son As !**

*Cette entame est passible de 90 € d'amende et de 2 ans de prison ferme !*

# SYSTEME NIVEAU 2

Trois nombres « clés »

**25 points :** Pour demander la manche à Sans Atout : **3SA**

*Il faut faire 9 levées, j'ai le droit d'en perdre 4*

**27 points :** Pour demander la manche à l'atout : **4P** ou **4C**

*Il faut faire 10 levées, j'ai le droit d'en perdre 3*

**33 points :** Pour demander le petit chelem : **6SA**, **6P** ou **6C**

*Il faut faire 12 levées, j'ai le droit d'en perdre 1*

## Ouverture de 1 SA

### ■ Pour ouvrir de 1 SA, il faut :

- 15, 16 ou 17 points d'honneur
- pas 5 cœurs et pas 5 piques
- un jeu régulier (c'est à dire pas de singleton et pas 2 doubletons)

### ■ Réponses à 1 SA :

Le partenaire compte ses points d'honneur et les additionne avec 15, 16 ou 17.

- Si le total ne peut pas faire 25 points **PASSE**
- Si le total fait au moins 25 points. On met la manche. **3 SA**
- Si on n'est pas sûr que le total fasse 25 points. **2 SA**
  - C'est la question à son partenaire :  
« As-tu 15 points ? Dans ce cas, tu passes »  
« As-tu 16, 17 points ? Dans ce cas, tu mets la manche »
- Si le total fait au moins 33 points. On met le petit chelem. **6 SA**
- Si on n'est pas sûr que le total fasse 33 points. **4 SA**
  - C'est la question à son partenaire :  
« As-tu 15 points ? Dans ce cas, tu passes »  
« As-tu 16, 17 points ? Dans ce cas, tu mets le petit chelem »

## Ouverture de 1 P ou 1C

### ■ Pour ouvrir de 1P ou 1C, il faut :

- 12 points d'honneur
- 5 piques ou 5 cœurs

### ■ Réponse à 1P ou 1C :

Si le partenaire a au moins 3 cartes à piques ou à cœurs, il compte ses points d'honneur et de distribution.

sinon...  
Pts H seulement

- |                               |                 |              |
|-------------------------------|-----------------|--------------|
| - S'il a moins de 6 points    | <b>PASSE</b>    | <b>PASSE</b> |
| - S'il a entre 6 et 10 points | <b>2P ou 2C</b> | <b>1SA</b>   |
| - S'il a 11 ou 12 points      | <b>3P ou 3C</b> | <b>2SA</b>   |
| - S'il a 13 points ou plus    | <b>4P ou 4C</b> | <b>3SA</b>   |

### ■ Réponse de l'ouvreur

L'ouvreur réévalue son jeu en comptant ses points de distribution aussi

- Si le total fait au moins 27 points. On met la manche **4P ou 4C**
- Si on n'est pas sûr que le total fasse 27 points. **3P ou 3C**
  - C'est la question à son partenaire :  
« As-tu 6 ou 7 points ? Dans ce cas, tu passes »  
« As-tu 9 ou 10 points ? Dans ce cas, tu mets la manche »
- Si le total fait au moins 33 points. On met le petit chelem. **6P ou 6C**

## Ouverture de 2 SA

### ■ Pour ouvrir de 2 SA, il faut :

- 20 ou 21 points d'honneur
- pas 5 cœurs et pas 5 piques
- un jeu régulier (c'est à dire pas de singleton et pas 2 doubletons)

### ■ Réponse à 2 SA :

Le partenaire compte ses points d'honneur et les additionne avec 20 ou 21.

- Si le total ne peut pas faire **25 points** **PASSE**

- Si le total fait au moins **25 points** On met la manche. **3 SA**

- Si on n'est pas sûr que le total fasse **33 points** **4 SA**

*C'est la question à son partenaire :*

« As-tu 20 points ? Dans ce cas, tu passes »

« As-tu 21 points ? Dans ce cas, tu mets le petit chelem »

- Si le total fait au moins **33 points** On met le petit chelem. **6 SA**

## Ouverture de 1 T ou 1K

### 1<sup>er</sup> cas : ON TROUVE LE FIT

Ouvreur :

**1T** ou **1K**

(je n'ai pas 5 cœurs je n'ai pas 5 piques)

d'accord

**2C** (12-13-14-15 pts)

*super d'accord*

**3C** (16-17-18-19 pts)

*méga d'accord*

**4C** (20 pts et plus)

Répondant :

**1C**

(j'ai 4 cœurs et minimum 6 points)

### 2<sup>ème</sup> cas : ON TROUVE LE FIT ENCORE

Ouvreur :

**1T** ou **1K**

**1P** (j'ai 4 piques)

Répondant :

**1C** (j'ai 4 cœurs)

*mais j'avais aussi 4 piques donc je suis d'accord*

**2P** (6-10 pts)

**3P** (11-12 pts)

**4P** (13-15 pts)

### 3<sup>ème</sup> cas : ON NE TROUVE PAS LE FIT

Ouvreur :

**1T** ou **1K**

Répondant :

Je n'ai pas 4 cartes à pique, ni 4 cartes à cœur

**1SA** 6-10 points

**2SA** 11-12 pts

**3SA** 13-15 pts

### 4<sup>ème</sup> cas : ON NE TROUVE PAS LE FIT

Ouvreur :

**1T** ou **1K**

Répondant :

**1C** ou **1P** j'ai 4 cœurs ou 4 pique et 6 pts minimum

Si l'ouvreur n'est pas d'accord  
il revient à SA.

**1SA**

*j'ai 12-13 ou 14 points H*

*si j'avais eu 15-16 ou 17 pts,*

*j'aurai ouvert de 1SA directement !*

**2SA**

*j'ai 18 ou 19 points H*

*si j'avais eu 20 ou 21 pts,*

*j'aurai ouvert de 2SA directement !*

## Les interventions

Quand notre adversaire de droite a ouvert et que l'on veut poser une enchère, on dit que l'on est : « **en intervention** ».

### → Intervention à 1SA :

Pour intervenir à 1SA, il faut :

- avoir entre **16 et 18** points H
- avoir une main régulière (pas 5 piques, ni 5 cœurs)
- avoir au moins un arrêt dans la couleur adverse

### → Intervention à 1K, 1C ou 1P :

Pour intervenir au palier de 1 à la couleur, il faut :

- au moins **5 cartes**
- **8 points** minimum

### Réponses du partenaire :

Les réponses sont décalées, car l'intervenant ne peut avoir que 8 points !

<b>8-12 points</b>	au lieu de	6-10 points
<b>13-14 points</b>		11-12 points
<b>15 et +</b>		13 et +

### → Intervention au palier de 2:

Pour intervenir au palier de 2 à la couleur, il faut :

- soit : - **5 belles cartes** dans la couleur et **12 points**
- soit : - **6 belles cartes** dans la couleur et **10 points**

## La loi des atouts

En situation compétitive (c'est à dire quand les 2 paires ont posé des enchères), on enchère en fonction du nombre d'atouts qu'on a dans son camp, et non de son nombre de points.

- Avec **8** atouts, on monte au **palier de 2**
- Avec **9** atouts, on monte au **palier de 3**
- Avec **10** atouts, on monte au **palier de 4**

## Les Barrages

Pour faire un barrage, il faut avoir entre 6 et 10 points, bien groupés dans la couleur.

- Barrage au palier de 2 :  
Si on a **6 cartes** à cœur ou à pique : **2C** ou **2P**
- Barrage au palier de 3 :  
Si on a **7 cartes** à trèfle ou à carreau : **3T** ou **3K**  
Si on a **7 cartes** à cœur ou à pique : **3C** ou **3P**
- Barrage au palier de 4 :  
Si on a **8 cartes** à trèfle ou à carreau : **4T** ou **4K**  
Si on a **8 cartes** à cœur ou à pique : **4C** ou **4P**

### Réponses aux ouvertures de barrage :

La plupart du temps, le partenaire passe.

#### Avec une main faible :

- On peut prolonger le barrage si on est fitté en faisant la loi des atouts

#### Avec une main forte :

- On met la manche **4C** ou **4P**
- Sur l'ouverture en mineur, on met **3SA** si on tient les autres couleurs.

**L'ouvreur qui a fait le barrage ne reparle pas !**