

Cachalot

Objectif : que l'entame soit réalisée par l'intervenant.

S	O	N	S	O	N
1♣	1♦	contre : au moins 4 cœurs 7H et plus	1♣/♦	1♥	contre : au moins 4 pique 7H et plus
		1♥ : au moins 4 Piques 7H et plus			
		1♠ : 8 H et plus dénie toute Maj 4ème			1♠ : 8 H et plus dénie toute Maj 4ème
		1 SA : 8-10H tenue à carreau			1 SA : 8-10H tenue à cœur
		2 SA : 11 H tenue à carreau			2 SA : 11 H tenue à cœur
		3 SA : 12-14 H double tenue à carreau			3 SA : 12-14 H double tenue à carreau
		2♦ : Texas ♥ : 6 cartes faible ou fort			
		2♥ : Texas ♠ : 6 cartes faible ou fort			2♥ : Texas ♠ : 6 cartes faible ou fort
		2/3♣ = naturel			2/3♣/♦ = naturel

Redemandes de l'ouvreur

S	O	N	S	O	N
1♣	1♦	x	1♣/♦	1♥	x
1♥ : fit 3ème à cœur			1♠ : fit 3ème à pique		
2♥ : fit 4ème à cœur 12-14H			2♠ : fit 4ème à pique 12-14H		
3♥ : fit 4ème à cœur 15-17H			3♠ : fit 4ème à pique 15-17H		
4♥ : fit 4ème à cœur 18-19H			4♠ : fit 4ème à pique 18-19H		
3♠, 4♦ : splinter : 15-17 H			4♦/4♥ : splinter : 15-17 H		
4♣ : fit à cœur et 6 beaux trèfles			4♣/♦ : fit à pique et 6 ♣/♦		
1♠ = 4♠ pas 3♥					
1 SA = 12-14H, avec ou sans carreau, trois cartes à Cœur sont possibles si la main se prête à un jeu à sans atout			1 SA : 12-14H, avec ou sans cœur, trois cartes à pique sont possibles si la main se prête à un jeu à sans atout		
2 SA : 18-19H, tenues à carreau ne dénie pas 3 cœurs		CBS	2 SA : 18-19H, tenues à cœur ne dénie pas 3 pique		CBS

Pour jouer 2/3 SA Tenue

S	O	N	S	O	N
1♣	1♦	x	1♣/♦	1♥	x
1 SA = 12-14H y/n Tenue		2♣ 11H et + no Tenue	1 SA = 12-14H y/n Tenue		2♣
2 SA = mini avec Tenue			2 SA = mini avec Tenue		
3 SA = maxi avec Tenue			3 SA = maxi avec Tenue		
3♣ = 5 cartes sans Tenue			3♣/♦ = 5 cartes sans Tenue		
2♦ = sans Tenue			2♦ = sans Tenue		
2♥ = 1/2 Tenue		On essaye de sauver les meubles quitte à jouer en 4-2	2♥ = 1/2 Tenue		On essaye de sauver les meubles quitte à jouer en 4-2

S	O	N	S	O	N
1♣	1♦	x			
1 SA = 12-14H y/n Tenue		2 SA = 11H et Tenue			
		3 SA = 12H et Tenue			