

Comment compléter sa carte de conventions



Compléter la carte de convention - 10^e partie

Traduction française Jocelyne Bélanger pour Bridge Montréal

L'original en anglais «Conventional Wisdom» sur Internet à l'adresse www.acbl.org/play/conventionwisdom.html.

AUTRES ENCHÈRES CONVENTIONNELLES:

Cette section est un fourre-tout pour les conventions qui ne trouvent pas place ailleurs sur la carte. Même s'il y a des conventions spécifiques qui sont nommées, il y a deux lignes pour inscrire d'autres ententes que vous utilisez.

ALERTE

La plupart des ententes inscrites ici doivent être alertées. Tout ce qui est en ROUGE sur la carte exige une alerte et doit être expliqué aux adversaires s'ils le demandent.

AUTRES ENCHÈRES CONV.: Nouvelle mineure impérative ___ 2 niveaux
Saut nouvelle couleur faible sauf en compétition 4^e coul. impérative: 1 tour Manche

Saut nouvelle couleur faible:

En compétition comme:

Ouest	Nord	Est	Sud
1♣	1♥	2♣	

Il est fréquent de jouer le saut dans une nouvelle couleur (ici 2♣) comme faible. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'alerter.

Cependant, si vous considérez un saut dans une nouvelle couleur comme étant faible *quand l'adversaire n'a pas parlé*

Ouest	Nord	Est	Sud
-------	------	-----	-----

1♣	passé	2♣	
----	-------	----	--

cochez cette case rouge et alertez.

4^e couleur impérative.

Le répondant qui veut obliger l'ouvreur à reparler pour mieux décrire sa main utilise souvent la 4^e couleur impérative.

Par exemple après les enchères

Part	vous
1♦	1♠
2♣	?

Vous pourriez gager 2♥ (quatrième couleur) pour forcer l'ouvreur à faire une autre enchère. 2♥ dans ce cas, ne promet pas nécessairement la couleur, c'est simplement une façon d'obtenir plus d'information du partenaire. Vous pourriez avoir:

♠A R 7 6 2 ♥9 8 6 ♦R D 5 ♣V 9

L'ouvreur pourrait avoir 3 cartes d'appui à pique, ou sinon, un arrêt à cœur permettant de jouer 3 SA.

La convention 4^e couleur impérative permet au répondant de demander ces informations.

Vous devez convenir si cette enchère est impérative pour 1 tour ou pour la manche (cochez la case appropriée).

Nouvelle mineure impérative (NMI).

Après les enchères:

Partenaire	Vous
1♣	1♠
1SA	?



Que gagez-vous avec:

♠R D 7 6 4 ♥A V 9 6 ♦A 8 ♣5 2 ?

Votre équipe détient assez de valeurs pour une manche, mais laquelle? 3SA, 4♥ ou 4♠ tout est possible, vous avez besoin de mieux connaître la main du partenaire pour prendre une décision intelligente.

Plusieurs équipes utilisent la nouvelle mineure impérative (NMI) dans ce cas. Après des enchères:

Ouvreur	Répondant
1 Min.	1 Maj.
1SA	2 autre Min.

Dans le cas ci-dessus vous diriez 2♦. Il s'agit d'une enchère artificielle demandant au partenaire de montrer 3 cartes de ♠ (il dirait 2♠), quatre cartes de ♥ (il dirait 2♥) ou aucune de ces deux couleurs (2SA), vous permettant de choisir judicieusement le contrat final. Si le partenaire avait ouvert 1♦ votre enchère NMI aurait été 2♣.

NMI 2 niveaux Il existe un raffinement de cette convention. Après le départ de base:

Ouvreur	Répondant
1 Min.	1 Maj.
1SA	

Le répondant dira 2♣ avec une main invitative et 2♦ avec une main impérative de manche, peu importe la mineure d'ouverture. Sur le 2♣ l'ouvreur doit dire 2♦ après quoi le répondant passera (rarement et seulement s'il détient une main faible avec 6+♦) ou décrira plus précisément sa main. Sur le 2♦ l'ouvreur donnera la description de ses majeures.

AUTRES

Les deux lignes rouges du bas vous permettent de décrire toute autre entente que vous utilisez. Ce peut être votre système de défense contre les ouvertures fortes de 1♣ ou 2♣, contre le 2SA montrant les deux mineures ou contre les Michael's cue-bids. Il peut aussi s'agir d'enchères constructives, comme les sauts montrant un appui.