



Comment compléter sa carte de conventions

Compléter la carte de convention - 19^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.

Vs LE CONTRE D'APPEL DE L'ADVERSAIRE Plusieurs paires conviennent de modifier le sens de leurs réponses quand l'adversaire intervient d'un contre d'appel. Vous devriez discuter avec votre partenaire de la suite des enchères dans différents cas spécifiques de ce genre.

NOUVELLE COULEUR IMPÉRATIVE

Quand le répondant nomme une nouvelle couleur au niveau de 1 sans intervention adverse:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♣	passé	1♥	passé

l'ouvreur doit reparler. C'est une enchère **impérative**, la pierre angulaire du système d'enchères au bridge. C'est si important que la très grande majorité des joueurs étendent cette exigence aux cas où l'adversaire fait un contre d'appel. Dans un cas comme:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♣	contre	1♥	passé

l'ouvreur doit généralement gager de nouveau. En d'autres mots, après le contre d'appel de l'adversaire une nouvelle couleur au niveau de 1 est impérative. Si c'est votre entente, cochez la case «Niv. 1».

Dans le cas d'une réponse 2/1, la situation peut changer. Dans la séquence:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♣	passé	2♣	passé

Le 2♣ montre habituellement une main invitative ou mieux, l'ouvreur doit reparler.

Mais si vous aviez:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♣	contre	2♣	passé

Vous pourriez estimer le 2♣ comme non impératif et l'ouvreur serait autorisé à passer. La main du répondant pourrait ressembler à:

♠9 ♥873 ♦1054 ♣RDV762

En effet l'AdD ayant promis une main d'ouverture avec appui pour les trois autres couleurs, vos chances de réussir une manche ont beaucoup diminué. C'est pourquoi plusieurs équipes assignent une valeur plus faible à la réponse du partenaire dans ces circonstances et permettent à l'ouvreur de passer.

Vs LE CONTRE D'APPEL DE L'ADVERSAIRE

Nouv. Couleur imp.	Niv. 1	<input type="checkbox"/>	Niv. 2	<input type="checkbox"/>
Saut, nouv. Coul:	Impératif	<input type="checkbox"/>	Inv.	<input type="checkbox"/>
	Faible	<input type="checkbox"/>		
Surcontre sous-entend aucun fit	<input type="checkbox"/>			
2SA sur	Limit+	Limit	Barrage	
Majeure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mineure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Autre	_____			

SAUT DANS UNE NOUVELLE COULEUR

Sans intervention, vous pouvez décider de jouer le saut dans une nouvelle couleur (1♣ par vous, 2♥ par votre partenaire) comme très fort, intermédiaire ou faible.

Cependant, si l'adversaire intervient d'un contre d'appel, plusieurs équipes modifient le sens de leur saut dans une nouvelle couleur.

L'interprétation la plus courante est que le saut dans une nouvelle couleur, après un contre d'appel, est faible. La raison en est simple: si le partenaire a une main d'ouverture et l'AdD en a également une, il est presque impossible que le répondant ait assez de valeurs pour se permettre un saut fort. Il aura beaucoup plus souvent une main faible comportant une couleur longue, ce qui justifie de traiter le saut dans une nouvelle couleur comme faible.

Alors dans la séquence:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♦	contre	2♣	

Vous et votre partenaire devez décider si vous considérez ce 2♣ comme impératif, invitationnel ou faible. Cochez la case correspondant à votre entente.

SURCONTRE SOUS-ENTEND AUCUN FIT

Dans une séquence comme:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1X	contre	surcontre	

Le surcontre promet généralement que votre équipe détient la majorité des points. Il garantit habituellement 10+ PH et invite le partenaire à pénaliser l'adversaire s'il ose gager sa longue.

Cependant, il y a des exceptions qui méritent d'être considérées.

L'une des plus importantes se produit quand le répondant a un appui pour la couleur (surtout une majeure) d'ouverture du partenaire. Par exemple, le partenaire ouvre de 1♣ et l'adversaire de droite intervient d'un contre, que gageriez-vous avec:

♠DV32 ♥A7 ♦983 ♣RV86?

Vos 11 points vous permettraient de surcontrer, mais il est plus important de dire au partenaire que vous avez un fit. (Voir à la partie 20 de «COMMENT COMPLÉTER SA CARTE DE CONVENTIONS» la manière de traiter ces cas.)

Plusieurs paires évitent également de surcontrer quand le répondant a lui-même une belle couleur. Après les enchères:

Partenaire	AdD	Vous	AdG
1♣	contre	?	

si vous déteniez:

♠8 ♥ARD86 ♦R53 ♣954

il vaudrait mieux annoncer votre cœur maintenant au lieu de surcontrer. Si l'AdG gage pique, vous n'auriez plus la possibilité de le faire. Voilà pourquoi plusieurs équipes réservent le surcontre pour les mains n'ayant ni fit pour le partenaire, ni sorte de belle qualité.