

# Comment compléter sa carte de conventions

## Compléter la carte de convention - 2<sup>e</sup> 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](http://www.acbl.org/play/conventionwisdom.html).



**1SA** Ces espaces vous permettent d'indiquer l'écart pour vos ouvertures de 1SA. Si vous montrez de 15 à 17 points, inscrivez 15 sur la ligne du haut à gauche et 17 sur la ligne du haut à droite. Pourquoi y a-t-il deux séries de lignes? Parce que certaines paires utilisent un écart différent pour leur 1SA selon la position (3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup>) ou la vulnérabilité. La majorité des joueurs utilisent toujours le même écart.



Notez que **1SA** et les lignes sont en BLEU. Tout ce qui est en BLEU sur la carte de convention doit être décrit par un mot ou une courte phrase. Pour les ouvertures de 1SA dites simplement les deux nombres de l'écart convenu avec votre partenaire, par exemple «quinze;dix-sept» afin que les adversaires n'aient pas à consulter votre carte.

Règle

L'annonce doit être faite même pour l'écart habituel 1SA : 15-17.

**Souvent majeure 5<sup>e</sup>** Certains joueurs préfèrent ouvrir 1SA, toutes les mains régulières comportant le pointage approprié même avec une majeure 5<sup>e</sup>. Si c'est votre choix marquez cette case.

**2♦ et 2♥** La majorité des joueurs de duplicita utilisent 2♦ et 2♥ en réponse à l'ouverture de 1SA pour indiquer 5 cartes ou plus dans la couleur immédiatement supérieure. 2♦ promet 5 cœurs ou plus et 2♥ promet 5 piques ou plus. L'ouvreur devrait accepter le transfert en gagnant la couleur indiquée à son prochain tour de parole. Si vous utilisez les transferts, marquez la case bleue.



Les transferts 2♦ et 2♥ exigent que vous les annonciez. Si vous avez ouvert 1SA et que le partenaire dit 2♦ dites «Transfert». Notez qu'il existe aussi un Stayman impératif en rouge sous 2♦. Certaines équipes utilisent un Stayman à deux paliers : 2♣ est utilisé pour inviter tandis que 2♦ est impératif de manche. Marquez la case ROUGE et alertez si vous jouez ainsi.

### OUVERTURES EN SANS ATOUT

1S.A.	3♣ _____
à _____	3♦ _____
à _____	3♥ _____
Souvent majeure 5 <sup>e</sup> <input type="checkbox"/>	3♠ _____
Syst. En vigueur sur _____	4♦, 4♥ transfert <input type="checkbox"/>
2♣ Stayman <input type="checkbox"/> Puppet <input type="checkbox"/>	Smolen <input type="checkbox"/>
2♦ Transfert à <input type="checkbox"/>	Lebensohl <input type="checkbox"/> ( _nie)
Stayman imp. <input type="checkbox"/>	Ctre Négat. <input type="checkbox"/>
2♥ Transfert à <input type="checkbox"/>	Autres: _____
2♠ _____	
2S.A. _____	

**SYSTÈME EN VIGUEUR SUR INTERFÉRENCE**. Les adversaires interviennent parfois après votre ouverture de 1SA. Quand cela se produit, vous et votre partenaire pouvez ignorer leur action et continuer d'utiliser vos conventions. Votre système est en vigueur «ON». Plusieurs joueurs utilisent leur système si l'adversaire contre puisque tout l'espace reste disponible pour utiliser les conventions Stayman (2♣) ou Jacoby (2♦ ou 2♥).

D'autres trouvent trop compliqué d'utiliser un système quand il y a eu intervention, alors ils reviennent aux enchères naturelles. Leur système n'est plus en vigueur «OFF». Si vous utilisez votre système, indiquez dans cet espace quelles enchères adverses vous permettent de continuer à utiliser Stayman, les transferts ou d'autres conventions.

**2♣** La majorité des joueurs utilisent le 2♣ en réponse aux ouvertures de 1SA, pour demander au partenaire s'il a une majeure de 4 cartes. Marquez la case noire si c'est ce que vous faites. Certains utilisent une autre méthode dite «Puppet Stayman» pour demander si l'ouvreur possède une majeure de 4 ou 5 cartes. Cochez la case Puppet si vous utilisez cette méthode. Ne pas oublier d'alerter la réponse.

**2♠ et 2SA** Ces enchères peuvent être naturelles, mais plusieurs équipes leur donnent un sens conventionnel. Elles peuvent montrer une longue dans une ou deux mineures. Ce pourrait être par exemple que 2♠ montre le trèfle et 2SA montre le carreau (comme pour les transferts). Il existe de nombreuses variantes. Si vous utilisez l'une d'elles, inscrivez-en une courte description sur la ligne ROUGE et alertez.