

Comment compléter sa carte de conventions



Compléter la carte de convention - 3^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.

3♣, 3♦, 3♥, 3♠ Demandez à douze joueurs la signification de ces enchères et vous obtiendrez probablement douze réponses différentes. C'est pourquoi il est important d'en discuter avec votre partenaire. Plusieurs équipes jouent 3♦ et 3♣ naturels, mais assurez-vous de bien cerner le pointage promis. Certains les considèrent faibles, pour jouer. D'autres les jouent comme invitation à 3SA promettant une belle couleur sixième. D'autres encore montrent une main forte invitant au chelem. Si vous utilisez l'un de ces styles, aucune alerte n'est nécessaire. Par contre si vous les utilisez pour montrer une main bicolore (plusieurs utilisent 3♥et/ou 3♠ pour montrer les deux majeures) ou peut-être une main tricolore (la courte dans la couleur nommée), tout cela est permis à condition que vous écriviez sur la ligne ROUGE une brève description de votre entente et que vous alertiez chaque fois que vous utilisez la convention.

4♦, 4♥ transfert Plusieurs utilisent 4♦ et 4♥ pour transférer respectivement à 4♥ et 4♠. On appelle cette convention «transfert Texas». Après une ouverture de 1SA, il faut avoir une couleur de 6+ cartes et le pointage approprié pour effectuer ce transfert. Le partenaire nomme votre véritable couleur.



Si vous utilisez cette convention, vous devez annoncer «Transfert» dès que votre partenaire dit 4♦ ou 4♥ après votre ouverture de 1SA. C'est ce que la case BLEUE vous indique.

OUVERTURES EN SANS ATOUT

1S.A. _____
 _____ à _____
 _____ à _____
 Souvent majeure 5^{ème}
 Syst. En vigueur sur _____

2♣ Stayman Puppet 4♦, 4♥ tranfert
 2♦ Transfert à ♥ Smolen
 Stayman imp. Lebenshol (___nie)
 2♥ Transfert à ♠ Ctre Négat. : _____
 2♠ _____
 2S.A. _____ Autres: _____

Contre Négatif Supposons que le partenaire ouvre de 1SA, l'adversaire de droite dit 2♥ et vous contre. Plusieurs considèrent ce «contre» comme punitif (manière classique). Cependant, d'autres lui attribuent un sens négatif, promettant valeur et longueur dans d'autres couleurs, surtout les majeures. Si vous jouez ainsi cochez cette case.

Smolen Les joueurs expérimentés utilisent la convention «Smolen» pour décrire leurs mains contenant 5-4 en majeure après que le partenaire a ouvert 1SA. Cette convention permet de laisser la main forte devenir déclarante. Par exemple, si les enchères débutent:

Partenaire	Vous
1SA	2♣
2♦	?

Après sa réponse, vous savez que le partenaire n'a pas 4 cartes dans une majeure. Supposons que vous ayez les points pour la manche avec cinq piques et quatre cœurs, vous savez qu'il n'y a pas de fit 4-4 en cœur, mais il pourrait y avoir un fit 5-3 en pique. Comment décrire ce type de main? La convention Smolen vous le permet: vous sautez à 3 dans la couleur de 4 cartes (ici cœur), le partenaire décide ainsi entre 3SA et 4♣. Si vous aviez eu 4 piques et 5 cœurs vous auriez dit 3♣ (pour jouer 3SA ou 4♥). **L'ouvreur doit alerter l'enchère de niveau 3** quand vous jouez Smolen.

Lebenshol Quand l'adversaire intervient après votre ouverture de 1SA, il peut être difficile de décrire votre main. Par exemple, que signifie le 3♣ dans la séquence suivante?

Vous Adv.g. Partenaire Adv.d.

1SA 2♥ 3♣

2♥ est naturel. 3♣, est-il impératif ou pour jouer? Les deux approches sont logiques, mais vous devez avoir une entente avec le partenaire. Plusieurs utilisent la convention Lebenshol pour que le répondant puisse préciser si son enchère est impérative ou non. Voici comment: un saut direct au niveau de 3 (comme ci-dessus) est impératif, tandis qu'avec une main faible le répondant dit 2SA (l'ouvreur alerte). Cette enchère oblige l'ouvreur à gager 3♣ après quoi le répondant passe (si sa couleur était ♣) ou nomme sa longue au niveau de 3 pour jouer, montrant ainsi une main faible. Les mordus de cette convention l'utilisent également pour indiquer s'ils possèdent ou non un arrêt dans la couleur adverse.

Vous Adv.g. Partenaire Adv.d.

1SA 2♥ 3 SA

Le 3SA du partenaire dit «J'ai assez de points pour la manche, mais sans arrêt dans la couleur adverse». Pour montrer un arrêt, le répondant dira 2SA impératif, et sur le 3♣ du partenaire il déclarera 3SA.

Vous Adv.g. Partenaire Adv.d.

1SA 2♥ 2SA passe

3♣ passe 3SA

Puisque «vite» nie un arrêt, inscrivez «vite» sur la ligne rouge devant «nie». Vous devez alerter cette convention.