



Comment compléter sa carte de conventions

Compléter la carte de conventions - 24^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.

Pour boucler le tout (Ce fichier comporte 2 pages)
Quelques grandes lignes concernant l'utilisation de la carte de convention à la suite d'un exemple d'une carte convenablement remplie - naturellement, la vôtre sera différente.

<p>Contres spéciaux Après surenchère: Pénalité <input type="checkbox"/> _____ Négatif <input type="checkbox"/> → <u>3♣</u> En réponse <input checked="" type="checkbox"/> → <u>3♣</u> Maximum <input type="checkbox"/> Soutien C^o <input type="checkbox"/> → _____ Surc^o <input type="checkbox"/> Montre des cartes <input checked="" type="checkbox"/> Appel min. débalancé <input type="checkbox"/></p>	<p>SURENCHÈRES À SANS ATOUT Directes: <u>15</u> à <u>18</u> Systèmes en vigueur <input type="checkbox"/> Conv. <input type="checkbox"/> _____ Réveil: <u>12</u> à <u>15</u> Saut à 2SA Mineures <input type="checkbox"/> 2 inférieures <input checked="" type="checkbox"/> Conv. _____</p>
<p>Surenchère simple Au niveau de 1 de <u>6</u> à <u>16</u> PH Souvent à 4 cartes <input type="checkbox"/> Souvent faible <input type="checkbox"/> Réponses Nouvelle coul. imp. <input checked="" type="checkbox"/> Non imp. Const. <input type="checkbox"/> Non imp. <input type="checkbox"/> Soutien à saut Imp. <input type="checkbox"/> Inv. <input type="checkbox"/> Barrage <input type="checkbox"/></p>	<p>DEFENSE VS SANS ATOUT Vs <u>Fort</u> <u>faible</u> 2♣ <u>♥ et ♠</u> naturel 2♦ <u>Naturel</u> naturel 2♥ <u>Naturel</u> naturel 2♠ <u>Naturel</u> naturel Ctre <u>Pénalité</u> <u>pénalité</u> Autres: <u>2SA = 2 Mineures</u></p>
<p>Surenchère avec saut Forte <input type="checkbox"/> Interm. <input type="checkbox"/> Barrage <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>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 checked="" 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"/></p>
<p>Barrage d'ouverture Fermé Faible Très faible 3/4- niveau <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rép. Conv. _____</p>	<p>Vs UN BARRAGE D'OUVERTURE LE CONTRE EST: Appel <input checked="" type="checkbox"/> → _____ Pénalité <input type="checkbox"/> Appel conv. _____ Réponse Lebensohl <input type="checkbox"/> Autre: _____</p>
<p>CUE-BID: POSITION DIRECTE Sur: Mineures Majeures Naturel <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Appel Fort <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bicolore <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>CONVENTIONS DE CHELEM Gerber <input checked="" type="checkbox"/> 4SA Blackwood <input checked="" type="checkbox"/> RKC <input type="checkbox"/> 1430 <input type="checkbox"/> Après intervention DOPI <input type="checkbox"/> DEPO <input type="checkbox"/> Niveau _____ ROPI <input type="checkbox"/></p>

NOMS Sylvie Roy 1234567 et Paul Dame 7654321

<p>SYSTÈME DE BASE <u>Standard Américain</u></p>	
<p>2/1 : IMPÉRATIF DE MANCHE <input checked="" type="checkbox"/> IMP. MANCHE SAUF SI COULEUR RÉPÉTÉE <input checked="" type="checkbox"/> TRÈS FAIBLES: OUVERTURES <input type="checkbox"/> OUV 3° <input type="checkbox"/> SURENCHÈRES <input type="checkbox"/> BARRAGES <input type="checkbox"/> OUVERT. IMPÉRATIVES: 1♣ <input type="checkbox"/> 2♣ <input checked="" type="checkbox"/> NATURELLES AU 2° NIV. <input type="checkbox"/> AUTRES: <input type="checkbox"/></p>	
<p>OUVERTURES EN SANS ATOUT 1SA De <u>15</u> à <u>17</u> De _____ à _____ Souvent majeure 5° <input type="checkbox"/> Syst en vigueur sur _____ 2♣ Stayman <input checked="" type="checkbox"/> Puppet <input type="checkbox"/> 2♦ transfert à ♥ <input type="checkbox"/> Stayman imp. <input type="checkbox"/> 2♥ transfert à ♠ <input type="checkbox"/> 2♠ transfert à ♣ <input type="checkbox"/> 2SA _____</p>	<p>2SA de <u>20</u> à <u>21</u> Puppet Stayman <input type="checkbox"/> Transferts: Jacoby <input checked="" type="checkbox"/> Texas <input type="checkbox"/> 3♣ _____ 3SA de _____ à _____</p> <p>3♣ <u>Transfert à ♠</u> 3♦ _____ 3♥ _____ 3♠ _____ 4♦ 4♥ transferts <input type="checkbox"/> Smolen <input type="checkbox"/> Lebensohl <input type="checkbox"/> (___Nie) C^o Négatif <input type="checkbox"/> Autres: _____ Ouv. Conv à SA _____</p>
<p>OUVERTURES EN MAJEURE Longueur min. espérée 4 5 1°/ 2° <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 3°/ 4° <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>OUVERTURES EN MINEURE Longueur min. espérée 4 3 0-2 Conv 1♣ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1♦ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>RÉPONSES Soutien à saut: imp <input type="checkbox"/> limite <input checked="" type="checkbox"/> barrage <input type="checkbox"/> Après surench.: imp <input type="checkbox"/> limite <input type="checkbox"/> barrage <input checked="" type="checkbox"/> Rép: 2SA <input type="checkbox"/> 3SA <input type="checkbox"/> Splinter <input type="checkbox"/> Autres: <u>2SA Jacoby</u></p>	
<p>1SA: impératif <input type="checkbox"/> semi-impératif <input type="checkbox"/> 2SA: impératif <input type="checkbox"/> inv. <input type="checkbox"/> de _____ à _____ 3SA: de <u>13</u> à <u>15</u> Drury: <input type="checkbox"/> Inversé <input type="checkbox"/> 2 niveaux <input type="checkbox"/> soutien <input type="checkbox"/> Autres: _____</p>	
<p>RÉPONSES Soutien à saut: imp <input type="checkbox"/> limite <input checked="" type="checkbox"/> barrage <input type="checkbox"/> Après surench.: imp <input type="checkbox"/> limite <input type="checkbox"/> barrage <input type="checkbox"/> Support imp.: saut autre mineure <input type="checkbox"/> Soutien simple <input type="checkbox"/> Autres: _____ Peut ignorer 4♦ fréquemment <input type="checkbox"/> 1SA/1♣ ou 1♦ de <u>6</u> à <u>10</u> 2SA: impératif <input type="checkbox"/> inv. <input type="checkbox"/> de <u>10</u> à <u>12</u> 3 SA: de <u>13</u> à <u>15</u> Autres: _____</p>	

<p>ENTAMES (encercler l'entame si elle n'est pas en gras) Vs Couleurs Vs SA</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>xx</td><td>Xxxx</td><td>xx</td><td>xxxx</td></tr> <tr> <td>xxx</td><td>Xxxxx</td><td>xxx</td><td>xxxxx</td></tr> <tr> <td>ARx</td><td>109x</td><td>ARVx</td><td>ADVX</td></tr> <tr> <td>RDx</td><td>RV10x</td><td>AV109</td><td>A109x</td></tr> <tr> <td>DVx</td><td>R109x</td><td>RDVx</td><td>RD109</td></tr> <tr> <td>V109</td><td>D109x</td><td>DV10x</td><td>D109x</td></tr> <tr> <td>RD109</td><td></td><td>V109X</td><td>109xx</td></tr> </table> <p>ENTAME DE LONGUEUR 4+ meilleure Vs couleur <input checked="" type="checkbox"/> Vs SA <input checked="" type="checkbox"/> 3-ou 5- meilleure Vs couleur <input type="checkbox"/> Vs SA <input type="checkbox"/> Attitude Vs SA <input type="checkbox"/></p> <p>À l'entame le signal est principalement: Attitude <input checked="" type="checkbox"/> Compte <input type="checkbox"/> Préférence <input type="checkbox"/></p>	xx	Xxxx	xx	xxxx	xxx	Xxxxx	xxx	xxxxx	ARx	109x	ARVx	ADVX	RDx	RV10x	AV109	A109x	DVx	R109x	RDVx	RD109	V109	D109x	DV10x	D109x	RD109		V109X	109xx	<p>JEU DE LA CARTE EN DÉFENSE Vs couleur Vs SA</p> <p>Standard <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sauf <input type="checkbox"/> _____ Autres: _____ Inversées: Compte <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Attitude <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>1^{er} défausse Lavinthal <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Paire/impaire <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Inversée <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Autres signaux: Smith Echo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Préférence à l'atout <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Foster Echo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Signaux spéciaux <input type="checkbox"/> S.V.P. demander</p>
xx	Xxxx	xx	xxxx																										
xxx	Xxxxx	xxx	xxxxx																										
ARx	109x	ARVx	ADVX																										
RDx	RV10x	AV109	A109x																										
DVx	R109x	RDVx	RD109																										
V109	D109x	DV10x	D109x																										
RD109		V109X	109xx																										

<p>2♣ <u>22</u> + à _____ P.H. <input checked="" type="checkbox"/> Fort <input type="checkbox"/> Autre</p>	<p>DÉCRIRE</p> <p>2♦ Rép. Négative <input type="checkbox"/> Attente <input type="checkbox"/> 2♦ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <input checked="" type="checkbox"/> naturel <input type="checkbox"/> Conv.</p> <p>2♥ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <input checked="" type="checkbox"/> naturel <input type="checkbox"/> Conv.</p> <p>2♠ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <input checked="" type="checkbox"/> naturel <input type="checkbox"/> Conv.</p>	<p>RÉPONSES <u>Contrôles 2♦ = 0/1; 2♥ = 2; 2♠ = 3+.</u></p> <p>2♦ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <u>Ogust: 2♣♦ 5-7; 2♥♠ 8-10</u> 2SA IMP. <input checked="" type="checkbox"/> <u>Nouv. coul. non imp</u></p> <p>2♥ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <u>Ogust: 2♣♦ 5-7; 2♥♠ 8-10</u> 2SA IMP. <input checked="" type="checkbox"/> <u>Nouv. coul. non imp</u></p> <p>2♠ <u>5</u> à <u>10</u> P.H. <u>Main décrite</u> <u>Ogust: 2♣♦ 5-7; 2♥♠ 8-10</u> 2SA IMP. <input checked="" type="checkbox"/> <u>Nouv. coul. non imp</u></p>
<p>AUTRES ENCHÈRES CONV: Nouvelle mineure impérative <input checked="" type="checkbox"/> _____ 2 niveaux <input type="checkbox"/> _____ Saut nouvelle couleur = faible Toujours <input checked="" type="checkbox"/> En compétition <input type="checkbox"/> _____ 4e couleur impérative: 1 tour <input checked="" type="checkbox"/> Manche <input type="checkbox"/> _____</p>		



Compléter la carte de conventions - 24^e partie (page 2)

L'objectif de la carte de conventions.

Même si la carte de conventions est un excellent outil pour discuter avec votre partenaire des conventions que vous souhaitez jouer, ainsi que pour vous rafraîchir la mémoire si vous n'avez pas joué ensemble pendant une assez longue période, rappelez-vous qu'elle s'adresse avant tout à vos adversaires. Ils pourraient vouloir y jeter un coup d'œil, avant de jouer la première main, pour connaître votre style général et le genre d'entames que vous préférez. Ils pourraient aussi regarder votre carte pendant les enchères, au lieu de vous poser une question.



Rappelez-vous qu'il s'agit de vous informer sur les enchères de vos adversaires ou de consulter leur carte de conventions, vous devez absolument attendre votre tour de parole. Si la réponse faite à votre partenaire, qui a posé une question à son tour, ne vous satisfait pas, attendez votre propre tour pour exiger un complément d'information.

Où doit être placée la carte de conventions pendant le jeu?

Comme la carte de conventions est destinée aux adversaires, elle doit être placée dans un endroit qui leur est facilement accessible, c'est-à-dire sur la table.

Il peut être difficile de trouver assez d'espace sur la table pour les planchettes, les boîtes d'enchères, la carte de conventions, les cartes du mort et les amuse-gueules. Certains joueurs plient leur carte de conventions en deux pour qu'elle occupe moins de place, d'autres mettent les éléments non essentiels (la nourriture) ailleurs que sur la table.

Quelle que soit votre solution, évitez de vous asseoir dessus, votre carte de conventions doit être facilement accessible pour les adversaires.

Consulter votre propre carte de conventions pendant les enchères ou le jeu.

Les lois du bridge interdisent tout aide-mémoire pendant les différentes étapes du jeu, ceci inclut votre propre carte de conventions. Pendant le jeu, votre carte de conventions peut être consultée par vos adversaires, pas par vous.

Sachez que certains clubs permettent aux joueurs débutants de consulter leur carte de conventions afin de les aider à apprendre. Les joueurs expérimentés pourront fermer les yeux sur cette infraction des débutants, mais la carte de conventions n'est pas une béquille pour la mémoire.

Même si un laisser-passer peut être accordé aux débutants, les autres joueurs devraient savoir qu'il est interdit de jeter un coup d'œil sur leur propre carte de conventions pendant les enchères ou le jeu de la carte.

Carte convenablement remplie.

Nous avons tous rencontré des paires qui n'ont aucune carte de conventions ou qui ont simplement écrit «standard» en première ligne sur leur carte. Ceci est inapproprié et enfreint l'esprit du jeu. Si vous n'avez pas le temps de remplir votre carte de conventions, vous n'avez pas le temps de jouer.

Il est aussi exigé que chacun des deux joueurs - pas un seul - ait une carte de conventions convenablement remplie.

Éthique du jeu.

Assurez-vous toujours que les adversaires comprennent vos enchères et vos explications. Évitez de répondre par le nom d'une convention, mais décrivez clairement votre entente en valeurs et nombre de cartes. Si l'adversaire semble incertain, prenez les devants et reformulez votre explication.

Vos explications doivent être claires et concises, tout comme ce que vous inscrivez sur votre carte de convention.



Les deux partenaires doivent avoir des cartes de conventions identiques. Il n'est pas permis qu'un partenaire fasse une enchère ayant un sens, alors que le sens est différent quand l'enchère est utilisée par l'autre membre de l'équipe.

