



Comment compléter sa carte de conventions

Compléter la carte de conventions - 22^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.

ENTAMES

Cette section de la carte de convention vous permet d'inscrire votre entente concernant les entames. Bien que ce soit un excellent outil pour améliorer la compréhension de votre équipe en ce qui concerne les entames, n'oubliez pas que l'information est principalement destinée à vos adversaires qui doivent connaître votre style.

Encercler l'entame si elle n'est pas en gras. Dans cette section, encerclez l'entame si elle n'est pas déjà en gras. L'entame en gras représente l'entame «standard» pour chaque situation fréquemment rencontrée. Vous avez le droit de vous entendre pour choisir une autre entame dans la mesure où vous l'indiquez sur votre carte. Par exemple, si vous et votre partenaire entamez de l'As avec ARx, encerclez la lettre A. Vous remarquerez qu'il y a deux colonnes: une pour les entames contre les contrats en couleur, l'autre pour l'entame contre les contrats en SA. C'est pour permettre à ceux – ils sont nombreux- qui modifient leur entame selon que le contrat est en couleur ou en SA, de l'inscrire sur leur carte.



Cette section ne concerne que l'entame à la première levée, pas les attaques défensives en cours de jeu.

**A
L
E
R
T
E**

Pourquoi un «x» rouge à la première ligne? C'est pour ceux qui préfèrent entamer «petit» d'un doubleton. Si vous et votre partenaire voulez jouer ainsi, encerclez le «x» ROUGE et pré-alertez les adversaires au début de chaque ronde. (Une pré-alerte est une annonce faite aux adversaires avant de jouer la première main de la ronde. Ici par exemple, vous pourriez dire «En défense, nous entamons petit d'un doubleton.»).

ENTAMES (encercler l'entame si elle n'est pas en gras)

Vs Couleurs		Vs SA	
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

ENTAME DE LONGUEUR

4 ^e meilleure	Vs couleur <input type="checkbox"/>	Vs SA <input type="checkbox"/>
3 ^e ou 5 ^e meilleure	Vs couleur <input type="checkbox"/>	Vs SA <input type="checkbox"/>
	Attitude <input type="checkbox"/>	Vs SA <input type="checkbox"/>

À L'ENTAME, LE SIGNAL EST PRINCIPALEMENT

Attitude Compte Préférence



ENTAME DE LONGUEUR

Cochez la(les) case(s) appropriée(s). Si vous entamez de la 4^e meilleure contre les contrats en couleur et en SA, cochez les deux cases sur la ligne «4^e meilleure».

À L'ENTAME, LE SIGNAL EST PRINCIPALEMENT

L'entame faite et le mort étalé, en bon défenseur, vous devez indiquer à votre partenaire (qui a entamé) la meilleure marche à suivre. C'est votre signal principal. Il y a plusieurs façons de l'envisager:

⇒ Vous pouvez indiquer que vous aimez l'entame en jouant une grosse carte (méthode standard), ou jouer une petite carte si vous n'avez aucun intérêt pour cette couleur. Il s'agit d'un signal d'«attitude».

⇒ Votre équipe souhaite plutôt donner le «compte», alors dans la méthode standard vous jouez «gros-petit» pour indiquer un nombre pair de cartes. Avec un nombre impair de cartes vous jouez une petite carte en premier et une plus grosse au tour suivant.

⇒ Vous pouvez aussi demander à votre partenaire de changer de sorte en jouant une petite carte pour demander de revenir dans la sorte de rang inférieur et une grosse carte pour la sorte la plus riche. C'est le signal de «préférence».

Naturellement les mains sont toutes différentes. Les bons défenseurs savent quand il faut donner un signal d'attitude, de compte ou de préférence selon informations glanées au cours des enchères et le contenu de la main du mort. Vous devez tout de même cocher la case correspondant à votre principal signal habituel.