



# Comment compléter sa carte de conventions

## Compléter la carte de conventions - 23<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).

**JEU DE LA CARTE EN DÉFENSE** Cette section permet à vos adversaires de voir rapidement quels sont vos signaux en défense. Elle vous offre deux colonnes pour vous permettre, si vous le désirez, d'utiliser des signaux différents selon que le contrat adverse est en couleur ou en SA.

**Standard** Voici en quoi consiste la méthode «Standard»:

⇒ **Attitude**: Une haute carte dans une couleur encourage, tandis qu'une petite carte décourage.

⇒ **Compte**: Jouer une haute carte dans une sorte puis une plus petite dans la même sorte montre un nombre pair de cartes dans cette couleur. Par contre jouer petit-gros montre un nombre impair de cartes dans la sorte. ( Notez qu'il est normal d'inverser ce compte pour la couleur d'atout.)

⇒ **Préférence**: jouer une petite carte dans la sorte demandée montre une préférence pour la couleur moins chère en dehors de l'atout. En SA jouer une petite carte montre une préférence pour la couleur moins chère en dehors de celle où le déclarant/mort a une force connue.

Si votre système comporte des exceptions, cochez le carré «Sauf» et décrivez-les brièvement.

**1ère défausse** Vous pouvez utiliser votre première défausse pour envoyer un message au partenaire. Voici deux approches populaires:

**Lavinthal**: vous défaussez une couleur que n'aimez pas, une haute carte montre de l'intérêt pour la couleur la plus chère en dehors de l'atout, une basse carte pour la couleur la moins chère. Par exemple: pique étant atout, vous défaussez un gros cœur pour inviter en carreau, un petit cœur pour inviter à trèfle.

**Paire/Impaire**: Une carte impaire(3,5,7,9) indique que vous aimez la couleur défaussée, une carte paire montre un manque d'intérêt.

**Signaux spéciaux**  S.V.P. demander

Si vous avez d'autres méthodes spéciales de défausse qui ne trouvent pas place sur la carte de convention, cochez le carré.

Notez que l'ACBL n'autorise que certains systèmes de défausse. Dans le doute informez-vous auprès des autorités.

*Il est possible que cette ligne ne soit pas présente sur votre feuille, si vous utilisez un système particulier ajoutez-la manuellement.*

JEU DE LA CARTE EN DÉFENSE		Vs couleur	Vs SA
Standard		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sauf <input type="checkbox"/>	_____		
<b>Autres:</b> _____			
Inversées:	Compte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Attitude	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	_____		
<b>1ère défausse</b>			
Lavinthal		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paire/impaire		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Autres signaux:</b>			
Smith Écho		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Préférence à l'atout		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Foster Écho		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Signaux spéciaux</b>		<input type="checkbox"/>	<b>S.V.P. demander</b>

**Inversées**

⇒ **Attitude**: une petite carte d'une sorte encourage dans cette sorte, tandis qu'une haute carte décourage.

⇒ **Compte**: une petite carte suivie d'une plus forte dans la même sorte indique un nombre pair de cartes dans cette couleur. Haut-bas indique un nombre impair de cartes.

⇒ **Préférence**: La majorité des équipes qui utilisent les signaux inversés conservent les signaux standards pour la préférence: une basse carte montre de l'intérêt pour la sorte la moins chère ; une haute carte pour la sorte la plus chère.



Vous pouvez utiliser toutes les combinaisons de signaux de votre choix dans la mesure où vous l'inscrivez clairement sur votre carte de convention. Par exemple, vous pouvez faire des signaux standards pour le compte et inversés pour l'attitude.

**Autres signaux:**

Voici certains systèmes utilisés par des joueurs expérimentés.

⇒ **Smith Écho**: Ici chaque défenseur indique qu'il aime la couleur d'entame en jouant gros-petit (c'est l'écho) sur la couleur longue du déclarant ou du mort. Ne pas faire l'écho signifie qu'on demande le retour dans une autre couleur. Le Smith Écho ne s'applique pas quand on a besoin de donner le compte dans la couleur jouée.

⇒ **Préférence à l'atout**: Si vous jouez une haute carte à la première levée d'atout jouée par le déclarant, vous indiquez une préférence pour la couleur la plus chère. Une petite carte indique une préférence pour une couleur moins chère. Par exemple: si l'atout est cœur et que vous jouez le 10 de 10-6-2 quand le déclarant joue A♥, vous indiquez que vous aimez le pique.

⇒ **Foster Écho**: Pour certains défenseurs, si le partenaire de celui qui fait l'entame ne peut battre la carte du mort ou la carte d'entame, il joue la deuxième plus forte de ses cartes.

