

## LES PRINCIPALES CONVENTIONS

Pour utiliser une convention d'enchères, il faut se mettre d'accord avec le partenaire, et savoir utiliser le carton **ALERTE**. Il est également obligatoire de posséder une **feuille de conventions** remplie, que l'adversaire peut consulter au cours des enchères, ou que l'on peut montrer à l'arbitre en cas de litige.

### Les Enchères Conventionnelles :

Sont conventionnelles les enchères qui ne proposent pas de jouer dans leur dénomination.

Exemple : le **Stayman** = 2 ♣, qui n'a rien à voir avec les ♣ mais demande à l'ouvreur de 1 SA s'il a une Majeure de 4 cartes. (sur 2 SA = 3 ♣).

Cette enchère étant utilisée par tous les bridgeurs dans tous les systèmes, n'a pas à être alertée. Mais c'est la seule !

### Le Texas :

Votre partenaire ouvre de 1 SA, vous avez 5 cartes dans une Majeure (ou 6 dans une mineure) : vous nommez « la couleur au-dessous », l'ouvreur « rectifie ».

1 SA - 2 ♦ - 1 SA - 2 ♥ - En système français, le Texas  
2 ♥ 2 ♠ Majeur ne s'alerte pas.

1 SA - 2 ♠ - 1 SA - 3 ♣ - Le Texas mineur s'alerte.  
3 ♣ 3 ♦

Sur une ouverture de 2 SA :

2 SA - 3 ♦ - 2 SA - 3 ♥ -  
3 ♥ 3 ♠

Les Texas mineurs (3 ♠ pour les ♣, 4 ♣ pour les ♦) ne s'utilisent que pour des mains de chelem.

Il est possible de convenir avec le partenaire que l'ouvreur ne rectifie le Texas Majeur que s'il est fitté (3 ou 4 cartes), sinon il dit 3 SA :

2 SA - 3 ♥ -	2 SA - 3 ♥ -
3 ♠ = 3 ou 4 cartes	3 SA = 2 cartes.

Dans ce cas, il faut **alerter** la rectification ou la réponse de 3 SA.

### Le 2 ♣ Fort Indéterminé (!)<sup>1</sup> :

Vous allez répondre « mais tout le monde le joue ! » Eh bien non, il en existe plusieurs variantes, il faut l'alerter (d'ailleurs, ce n'est pas du ♣ ... la plupart du temps).

Il indique une main unicolore de 8 levées de jeu en Majeure, 9 en mineure, ou une main régulière de 22-23 H, ou un bicolore Majeur 5-5 fort.

La réponse est un relais automatique à 2 ♦ (!) (alerter). La suite est naturelle :

2 ♣ - 2 ♦ -

- 2 ♥, 2 ♠, 3 ♣, 3 ♦ = unicolore fort.

- 2 SA (!) = 22-23 H réguliers. La suite comme sur une ouverture de 2 SA (Stayman, Texas).

- 3 SA (!) = 5-5 Majeur, le répondant choisit.

### Le 2 ♦ Forcing de Manche (!) :

Même remarque : « Tout le monde le joue ! ». Eh bien non ! Il en existe plusieurs variantes ... Et, si vous rencontrez des joueurs d'autres nationalités ... Ne restez pas enfermés dans l'hexagone (même si on y est très bien ...) ! Il est enrichissant de côtoyer plusieurs systèmes. L'important est que l'adversaire alerte et explique correctement ... et que vous en fassiez autant !

Le 2 ♦ Forcing de Manche indique une main de 24 HL et plus, ou un unicolore de 9 levées de jeu en Majeure, 10 en mineure. Ou bien un bicolore de 4 perdantes (perdantes = absence de As, Roi ou Dame).

<sup>1</sup> Le signe (!) indique une convention alertée.

Les réponses indiquent la présence d'un ou deux As :

- 2 ♥ = pas d'As, moins de 8 H. )
- 2 ♠ = 1 As Majeur (♥ ou ♠) )
- 2 SA = pas d'As mais 2 Rois ou 8 H et plus. )
- 3 ♣ = l'As de ♣. )
- 3 ♦ = l'As de ♦. )
- 3 SA = 2 As. )

Toutes les  
réponses  
doivent être  
alertées.

La suite est naturelle.

### Le Michaël Précisé (!) :

Votre adversaire de droite ouvre, vous êtes 5-5 (ou 6-5). Vous pouvez utiliser la convention dite « **Michaël précisé** » pour décrire votre Bicolore :

- Ouverture de 1 ♣ ou 1 ♦ :
  - 2 ♦ = 5-5 Majeur.
  - 2 SA = les ♥ et l'autre mineure.
- Ouverture de 1 ♥ ou 1 ♠ :
  - cue-bid de la couleur d'ouverture = l'autre Majeure et les ♣.
  - 3 ♣ = l'autre Majeure et les ♦.
  - 2 SA = les mineures.

Se mettre d'accord pour l'utiliser avec le partenaire, le réviser et surtout ne pas oublier de l'inscrire sur la feuille de conventions et de l'alerter ! C'est la convention qui génère le plus grand nombre d'erreurs et pour lequel l'arbitre est le plus souvent appelé !

### Le 2 SA fitté (!) :

Votre partenaire ouvre de 1 ♥ ou 1 ♠, vous avez 3 cartes de fit et 11-12 HLD.

Vous répondez 2 SA (!), votre partenaire alerte et choisit en fonction de sa main (vous avez zoné la vôtre, c'est lui qui va décider) :

- 3 ♥/♠ = il est minimum (12/13 HLD, pas de manche possible).
- 4 ♥/♠ = il a de quoi jouer la manche, pas plus.
- 3 ♣ ou 3 ♦ = il envisage un chelem et a une belle couleur.
- 3 SA = il est 5332, le plus souvent sa Majeure est laide, si vous avez une main régulière il vaut mieux jouer à SA.

### Le Splinter (!) :

Votre partenaire ouvre de 1 ♥ ou 1 ♠, et vous avez un fit au moins quatrième, une main de 13-15 HLD mais pas plus de 11 H, avec un singleton ou une chicane. Vous faites un double saut dans la courte :

- 1 ♥/♠      4 ♣/♦      )      court dans la
- 1 ♥      3 ♠      )      couleur nommée.

### Le Landy (!) :

Votre adversaire de droite ouvre de 1 SA, et vous êtes 5-5 (ou 6-5) Majeur ou mineur. Vous pouvez utiliser la convention dite « Landy » pour décrire votre Bicolore :

1 SA   2 ♣ (!) = 5-5 Majeur.
1 SA   2 SA (!) = 5-5 mineur.

Ne pas oublier d'alerter ! Et l'inscrire sur la feuille de conventions.

Le 2 ♣ bicolore Majeur peut s'utiliser aussi en réveil : 1 SA passe passe 2 ♣ (!) (Landy)

## Autres conventions très usitées :

### Le Roudi (!) :

Après le début de séquence : 1 ♣ ou 1 ♦ - - 1 ♥ ou 1 ♠ -  
1 SA

Le répondant, s'il a 5 cartes dans la Majeure de réponse et au moins 11 H, peut utiliser la convention dite « Roudi » pour chercher un fit 3<sup>ème</sup> dans cette Majeure. L'enchère de 2 ♣ est alors conventionnelle (!) et la suite également :

1 ♣ - 1 ♥ -	1 ♦ - 1 ♥ -	1 ♣ - 1 ♠ -	1 ♦ - 1 ♠ -
1 SA - 2 ♣ (!) -			

- 2 ♦ = 2 cartes, 12-13 H (minimum).  
- 2 ♥ = 3 cartes, 12-13 H (minimum).  
- 2 ♠ = 3 cartes, 14 H (maximum).  
- 2 SA = 2 cartes, 14 H (maximum).

Cette forme de Roudi est appelée « Roudi constant » (il en existe plusieurs formes).

Alerter l'enchère de 2 ♣ et la réponse.

### Le Lebensohl (!) :

Votre partenaire ouvre de 1 SA et l'adversaire intervient. Il n'y a plus de Texas ni de Stayman possible.

Vous pouvez utiliser le « Lebensohl » pour répondre :

- Couleur au palier de 2 = naturel, faible (« misère »).
- Manche Majeure = 6 cartes, pour les jouer.
- 2 SA (!) = n'a pas d'arrêt dans la couleur de l'intervention. L'ouvreur dit automatiquement 3 ♣ (!). Le répondant peut passer s'il a les ♣ et s'il est faible, ou nomme sa couleur au palier de 3.

S'il a du jeu (9 H et plus) : - cue-bid de l'intervention (!) = Stayman  
- 3 SA (!) = main régulière, mais pas d'arrêt.

Avec l'arrêt dans la couleur de l'intervention et au moins 9 H :

- 3 SA = pour les jouer.
- Couleur au palier de 3 (!) = 5 cartes, avec l'arrêt.
- Cue-bid (!) = Stayman, avec l'arrêt.

*Mais attention à bien l'apprendre !*

Il y a aussi des enchères après « Passe », telles le Drury ou l'enchère de rencontre (ou « jump-fit »), des enchères après intervention ou contre, telles le Truscott ou la Collante ...

Consultez les bons ouvrages, et surtout apprenez les conventions jusqu'au bout ! Et discutez avec vos partenaires habituels, mettez les choses au point !

Et rappelez-vous : vous n'êtes pas obligé de jouer un arsenal de conventions ! Si vous avez peu de temps pour étudier, ou si vous changez souvent de partenaire, ou si vous vous intéressez davantage au jeu de la carte, restez simple !

Et, de toutes, façons, il faut savoir jouer sans conventions, quand on se trouve avec un partenaire inconnu et que l'on n'a pas vraiment l'intention de passer sa vie bridgesque avec ...