

LBF - CONVENTIONS D'ENCHERES

OUVERTURE AU PALIER DE 1	<i>Ouverture mineure</i>	<p>Le ♣ WALSH Après une ouverture de 1♣, le répondant, avec une main faible (6-11H), indique d'abord sa majeure (même avec des ♦ plus longs). Ce n'est qu'avec des mains Forcing de manche que le répondant annonce sa couleur la plus économique. Par conséquent, après 1♣ - 1♦, l'ouvreur peut annoncer 1SA, avec une main régulière, même s'il a une ou deux majeures 4e. Si le répondant a une main forte (12+PH), il sera toujours temps d'annoncer sa majeure pour chercher un fit.</p>
	<i>Fit majeure</i>	<p>BERGEN fit Méthode de soutien après une ouverture de 1♥ ou 1♠, les réponses sont</p> <ul style="list-style-type: none"> * 2 dans la majeure = soutien, 3 cartes, 7-9H * 3♣ = soutien invitant à la manche, 4 cartes, 10-12H * 3♦ = soutien 4 cartes, 7-9H * 3 dans la majeure = soutien très faible, 4 cartes, 0-6H.
		<p>SPLINTER BID Le Splinter consiste à exprimer un fit quatrième en majeure par un double saut dans une couleur singleton ou chican</p>
		<p>DRURY 2 ♣ Suite à l'ouverture en 3° ou 4° position, le 2♣ est une convention pour demander au partenaire s'il a une ouverture faible, normale ou forte. Conditions :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Soit un fit au moins troisième et 11 HS. * Soit un fit second commandé par un gros honneur avec 11 H.

***Ouverture
ISA***

STAYMAN 2 ♣

Sur l'ouverture de 1 SA du partenaire, l'enchère de 2♣ est un APPEL aux majeures, il promet au moins une majeure 4e et demande à l'ouvreur de décrire sa main.

Si l'enchère de 2♣ peut être faible ou ne promet pas au moins une majeure 4e, elle doit être alertée.

- stayman à 3 paliers

réponses de l'ouvreur :

- * 2♦ = pas de majeure
- * 2♥ = 4 cartes à ♥, n'exclut pas 4 cartes à ♠
- * 2♠ = 4 cartes à ♠, pas 4 cartes ♥

Si le répondant a une main FAIBLE, il possède 4 cartes dans les 2 majeures ou une majeure et une mineure 5^{ème} ou 6^{ème}

Sur la réponse de 2♦, si le répondant déclare 2♥, il indique une main faible et demande à l'ouvreur de passer ou d'enchérir 2♠

- stayman à 8 paliers

l'enchère de 2♣ promet 8 H+ (7H si 16-18)

Réponses de l'ouvreur

- * 2♦ = minimum pas de majeure 4e
- * 2♥/2♠ = 4 cartes et minimum
- * 2SA = pas majeure 4e et maximum
- * 3♣ = les 2 majeures et minimum
- * 3♦ = les 2 majeures et maximum
- * 3♥/3♠ = la couleur annoncée 4e et maximum

[P1]

- stayman à 4 paliers

l'enchère de 2♣ promet 8H+ (7H si 16-18)

Réponses de l'ouvreur:

- * 2♦ = pas de majeure 4°
- * 2♥/2♠ = 4 cartes dans la majeure annoncée
- * 2 SA = 2 majeures 4°

Réponse du partenaire de l'ouvreur sur le 2 SA :

- 4♣ transfert pour les ♥
- 4♦ transfert pour les ♠

		<p>TEXAS Sur 1 SA , la convention texas permet de décrire un unicolore ou bicolore majeur 5e+ ou une mineure 6e.</p> <p>- <u>Texas Majeure</u> Après une ouverture de 1SA ou 2SA ou 2SA après ouverture 2 fort, on nomme la couleur juste en dessous de sa longueur : ♦ transfert pour ♥ et ♥ transfert pour les ♠ .</p> <p>- <u>Texas mineur</u> Après une ouverture de 1SA, la réponse 2♠ est un transfert pour ♣ et 3♣ est un transfert pour les ♦.</p>
		<p>BARON Sur 1SA, 2♠ demande la force: Soit l'ouvreur est faible : 2SA Soit l'ouvreur est fort : il mentionne sa première couleur 4^{ème} au palier de 3</p>
	<p><i>Ouverture mineure suivi d'1SA</i></p>	<p>ROUDI 2 ♣ (Roudinesco) Après la séquence 1x => 1♥/1♠ => 1SA, la deuxième enchère du répondant à 2 ♣ est conventionnelle et interrogative: Information: j'ai 11 H+ Questions : avez vous 3 cartes dans ma majeure Quelle est la force de votre jeu Réponses de l'ouvreur : * 2♦ = minimum et 2 cartes dans la majeure du répondant 12/13H * 2♥ = minimum et 3 cartes 12/13H * 2♠ = maximum et 3 cartes 14 H * 2SA = maximum et 2 cartes 14 H</p>
	<p><i>Ouverture suivi de 2SA</i></p>	<p>PING-PONG Variante du Roudinesco où l'enchère de 2♣ oblige l'ouvreur à déclarer 2♦, le déclarant décrit ensuite sa main</p> <p>SCHÖN Après l'ouverture de 1 en couleur, une réponse au niveau 1 et la redemande à 2SA de l'ouvreur, le répondant dira 3♣ avec 5 cartes dans la majeure nommée ou 4 cartes ♠ , l'ouvreur donnera le fit au niveau 3 avec 3 cartes, nommera l'autre majeure 4e ou déclarera 3 SA.</p>

	<p><i>L'ouvreur annonce un bicolore ou un unicolore</i></p>	<p>TROISIÈME ET QUATRIÈME COULEUR FORCING</p> <p>- <u>3e enchère qui oblige l'ouvreur à reparler</u> La troisième couleur forcing est artificielle, s'exprime seulement sur la répétition de la mineure d'ouverture en nommant au palier 2 la couleur collée à la mineure Elle garantit 9H+ ne promet rien dans cette couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> * 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♦ = 3e F * 1♦ - 1♠ - 2♦ - 2♥ = 3e F * 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ = bicolore non forcing * 1♦ - 1♥ - 2♦ - 2♠ = bicolore cher <p>- <u>4e couleur qui oblige le partenaire à reparler</u> La quatrième couleur, artificielle, est forcing et demande plus d'information, comme par exemple un arrêt dans cette couleur ou un soutien de 3 cartes dans la première couleur annoncée Il s'agit de la nomination, dans le silence adverse</p> <ul style="list-style-type: none"> * par le répondant * à son deuxième tour d'enchères * sans saut * de la quatrième et dernière dénomination possible hors SA, soit de la quatrième couleur
	<p><i>Sur une inversée forte du partenaire</i></p>	<p>2 SA DESCRIPTIF Il demande à son partenaire la description du nombre de cartes dans chaque couleur</p> <hr/> <p>2 SA MODÉRATEUR Après la description d'un bicolore cher de l'ouvreur, l'enchère de 2 SA est "coup de frein"</p> <ul style="list-style-type: none"> * Indique un jeu faible * Demande à l'ouvreur de revenir au palier de 3 dans sa couleur d'ouverture <p>Inférence : toute autre enchère du répondant est forcing.</p>
	<p><i>Ouverture de 2SA fort</i></p>	<p>BARON 3 ♣ Après une ouverture de 2SA du partenaire, ou situations assimilées 2SA après ouverture de 2♣ fort ou 2♦ forcing manche, la réponse de 3 ♣ demande à l'ouvreur de nommer sa couleur 4e ou plus la moins chère. Le partenaire peut ensuite nommer sa couleur 4e en ordre croissant. L'ouvreur répond 3 SA si sa seule couleur longue est ♣.</p>

OUVERTURE AU PALIER DE 2		STAYMAN NIEMEYER 3 ♣ sur l'ouverture de 2SA, l'enchère de 3♣ Puppet est interrogatif pour rechercher le meilleur contrat Réponse de l'ouvreur * 3♥/3♠ = 5 cartes dans la couleur nommée * 3♦ = au moins une des 2 majeures 4 ^e * 3SA = pas majeure 3 ^e ou 4 ^e Le répondant déclare : 3♥ avec 4 cartes ♠, 3♠ avec 4 cartes ♥ 3SA sans majeure 4 ^e
	MULTI	2 ♦ MULTI Une ouverture de 2 ♦, qui décrit plusieurs mains * 6-11 H avec 6 cartes à ♥ * 6-11 H avec 6 cartes à ♠ * ouverture forcing manche 25-26 H +
	FAIBLE	MUIDERBERG L'ouverture de 2♥ ou 2♠ est faible 5-11 H et indique 5 cartes dans la majeure annoncée et une mineure au moins 4 ^e 2♥/2♠ = 6-10 H et 6 cartes
OUVERTURE AU PALIER DE 3		3 SA GAMBLING Cette enchère promet une mineure 7 ^e affranchie, sans As ni Roi dans une autre couleur Réponses du partenaire : * passe = contrat possible à SA * 4♣ : l'ouvreur "passe" ou rectifie à 4♦ .
INTERVENTION	Intervention sur une ouverture au palier de 1	CONTRE D'APPEL Conditions : valeur d'ouverture, court dans la couleur du déclarant, aptitude à recevoir les 3 autres couleurs 12H+ Contre INCONDITIONNEL : toute distribution avec 17H+
	Intervention sur 1 SA	LANDY 2 ♣ L'intervention à 2♣ en 2 ^e ou 4 ^e main sur une ouverture de 1SA promet un bicolore majeure au moins 4-4 et la valeur d'une petite ouverture, plus faible en 4 ^e main.

		<p>DONT (disturbing opponent's no trump) Il s'agit d'un enchère de défense après une ouverture adverse de 1SA. Peut être utilisé en 2e et 4e position.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Le Contre montre une main unicolore quelconque. * 2♣ montre un main bicolore (au moins 5/4) ♣ + autre couleur * 2♦ montre un main bicolore (au moins 5/4) ♦ + couleur ♥ ou ♠ * 2♥ montre un main bicolore (au moins 5/4) en majeures * 2♠ montre un main unicolore à ♠ (moins forte que celle avec laquelle on Contre)
	<p><i>Bicolore intervention</i></p>	<p>GHESTEM Cette intervention montre une main bicolore au moins 5/5, après une ouverture naturelle adverse de 1 en couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 2SA montre les plus faibles des couleurs non annoncées. * 3♣ montre les plus fortes des couleurs non annoncées. * Un cue-bid au niveau de 2 montre les deux couleurs extrêmes. <p>Sur une ouverture de 1♣, 2♦ remplace le cue-bid et l'intervention à 2♣ est naturelle^[P2]</p> <p>MICHAEL'S CUE-BID NON PRÉCISÉ un cue-bid en 2e main promet une main au moins 5-5 avec la plus chère des couleurs restantes et une autre couleur inconnue.</p> <p>MICHAEL'S PRÉCISÉ Bicolore au moins 5/5 sur ouverture majeure : 2SA = les 2 mineures 3♣ = autre majeure et ♦ cue bid = autre majeure et ♣ sur ouverture mineure : 2SA = les 2 moins chères, 2♦ = bicolore majeur 3♣ = 5♠ et l'autre mineure</p>
<p>REPONSE APRES INTERVEN TION</p>		<p>TRUSCOTT 2SA Après un contre d'appel sur l'ouverture de son partenaire, l'enchère de 2 SA par le répondant indique une main avec laquelle il aurait fait une enchère de soutien limite au niveau 3 en l'absence de contre, les soutiens directs au niveau 2 ou 3 sont par conséquent plus faibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Truscott majeure : 11 S et fit - Truscott mineure : 11 H et fit <p>LEBENSOHL 2SA Sur l'ouverture de 1SA et intervention du n°2 par une enchère naturelle au niveau 2, si le partenaire n'a pas l'arrêt dans la couleur, il passe par l'enchère artificielle de 2SA qui oblige l'ouvreur à dire 3♣. Le répondant enchérit comme suit</p> <ul style="list-style-type: none"> * passe = long et faible à ♣ * 3 dans une autre couleur long et faible, pour les jouer * cue-bid = stayman 9H+ * 3 SA positif avec les points de manche mais sans arrêt

ENCHERE DE CHELEM	<i>Enchère de demande de chelem</i>	<p>JOSEPHINE Cette convention, employée sur la voie du grand chelem, est une question aux gros honneurs d'atout. 5 SA (Joséphine) demande au partenaire s'il possède 2 honneurs de la tierce majeure. En cas de fit agréé, la question peut être posée de 2 façons : - saut direct à 5 SA - après le blackwood à 4 SA, l'enchère de 6 ♣ est un Joséphine</p>
		<p>GERBER 4 ♣ La réponse directe à 4♣ sur ouverture de 1SA ou 2 SA demande au partenaire d'indiquer son nombre d'As par paliers * 4♦ = 0 ou 4 As, * 4♥ = 1 As * 4♠ = 2 As * 4SA = 3 As Dans ce cas la réponse 4SA à l'ouverture serait quantitatif.</p>
		<p>4 SA QUANTITATIF Cette enchère est une tentative de chelem et demande au partenaire de décrire la valeur de sa main. Peut être utilisé après une ouverture de 1SA ou 2SA.</p>

BLACKWOOD 4 SA

- Blackwood moderne

L'enchère de 4 SA demande au partenaire d'indiquer son nombre d'AS

Réponses

- * 5♣ = 3 ou 0 As
- * 5♦ = 4 ou 1 As
- * 5♥ = 2 As sans le Roi d'atout
- * 5♠ = 2 As et le R d'atout
- * 5 SA = 2 As et une chicane utile
- * 6x = 1 As et une chicane dans la couleur x

- L'enchère de 4 SA demande au partenaire d'indiquer le nombre d'AS et de Rois.

Réponses

- * 5♣ = 3 ou 0 As
- * 5♦ = 4 ou 1 As
- * 5♥ = 2 As et 3 ou 0 Roi
- * 5♠ = 2 As et 4 ou 1 Rois
- * 5 SA = 2 As et 2 Rois

- Blackwood à 5 CLÉS

L'enchère de 4 SA se joue lorsqu'aucune ambiguïté ne subsiste quant à la couleur d'atout et demande au partenaire d'indiquer son nombre de cartes-clés

Le principe de base du BW 5 clés est de considérer le Roi d'atout comme un As.

Le jeu comporte donc 5 cartes clés: 4 AS et le ROI d'ATOUT.

Réponses

- * 5♣ = 3 ou 0 clés
- * 5♦ = 4 ou 1 clés
- * 5♥ = 2 clés sans la dame d'atout
- * 5♠ = 2 clés et la dame d'atout
- * 5SA = 1 clé et une chicane
- * 6 x = 2 clés et une chicane, x étant la couleur de la chicane si

celle-ci est moins chère que la couleur agréée. Dans le cas contraire, on fera l'enchère de 6♣.

LES CONVENTIONS AU JEU DE LA CARTE

1. LES CONVENTIONS d'ENTAME et d'ATTAQUE

ATTITUDE

Une petite carte promet une force dans cette couleur, une grosse carte dénie une force dans la couleur.

ITALIEN

L'entame d'une carte impaire appelle la couleur, une carte paire demande le retour en Lavinthal.

KANTAR ou journaliste

L'entame ou attaque du 10 ou du 9 promet la carte immédiatement supérieure ainsi qu'une autre carte plus haute non collée ou bien aucune carte supérieure à la carte d'entame

M.U.D (middle- upper- down)

avec 3 cartes quelconques, on entame ou attaque la carte intermédiaire suivie de la plus haute.

ROMANET

L'entame de l'As demande appel ou refus, l'entame du Roi demande la parité.

RUSINOV

La règle est de ne pas entamer la plus forte d'une séquence mais la deuxième plus forte : l'entame d'une séquence DV1072 serait le Valet.

TÊTE DE SÉQUENCE

Entame ou attaque de l'honneur le plus élevé avec une séquence d'honneurs

2. SIGNALISATION EN FOURNISSANT à LA COULEUR ou en DÉFAUSSANT

CIRCULAIRE

La défausse d'une petite carte est un appel pour la couleur au dessous. La défausse d'une grosse carte est un appel pour la couleur au-dessus (♣ est considéré comme au-dessus de ♠)

ITALIEN

Une carte impaire montre un intérêt pour la couleur, une carte paire indique en Lavinthal la préférence éventuelle pour une autre couleur

LAVINTHAL

Il s'agit-là d'une signalisation de préférence. Une carte forte montre une préférence pour la plus élevée des couleurs restantes, une carte faible montre une préférence pour la couleur la plus basse.