

## LBF - CONVENTIONS D'ENCHERES

<b>OUVERTURE AU PALIER DE 1</b>	<i><b>Ouverture mineure</b></i>	<p><b>Le ♣ WALSH</b> 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><b>Fit majeure</b></i>	<p><b>BERGEN fit</b> Méthode de soutien après une ouverture de 1♥ ou 1♠, les réponses sont * 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>
		<p><b>SPLINTER BID</b> Le Splinter consiste à exprimer un fit quatrième en majeure par un double saut dans une couleur singleton ou chican</p>
		<p><b>DRURY 2 ♣</b> 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 : * Soit un fit au moins troisième et 11 HS. * Soit un fit second commandé par un gros honneur avec 11 H.</p>

	<p><b>Ouverture ISA</b></p>	<p><b>STAYMAN 2 ♣</b>  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.</p> <p>- <u>stayman à 3 paliers</u>  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 ♥</p> <p>Si le répondant a une main FAIBLE, il possède 4 cartes dans les 2 majeures ou une majeure et une mineure 5<sup>ème</sup> ou 6<sup>ème</sup>  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♠</p> <p>- <u>stayman à 8 paliers</u>  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</p> <p>[P1]</p> <p>- <u>stayman à 4 paliers</u>  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°</p> <p>Réponse du partenaire de l'ouvreur sur le 2 SA :  - 4♠ transfert pour les ♥  - 4♦ transfert pour les ♠</p>
--	---------------------------------	--

		<p><b>TEXAS</b>  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><b>BARON</b>  <b>Sur 1SA, 2♠</b> demande la force:  Soit l'ouvreur est faible : 2SA  Soit l'ouvreur est fort : il mentionne sa première couleur 4<sup>ème</sup> au palier de 3</p>
<p><i>Ouverture mineure suivi d'1SA</i></p>		<p><b>ROUDI 2 ♣ (Roudinesco)</b>  Après la séquence 1x =&gt; 1♥/1♠ =&gt; 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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 2♦ = minimum et 2 cartes dans la majeure du répondant 12/13H</li> <li>* 2♥ = minimum et 3 cartes 12/13H</li> <li>* 2♠ = maximum et 3 cartes 14 H</li> <li>* 2SA = maximum et 2 cartes 14 H</li> </ul>
		<p><b>PING-PONG</b>  Variante du Roudinesco où l'enchère de 2♣ oblige l'ouvreur à déclarer 2♦, le déclarant décrit ensuite sa main</p>
<p><i>Ouverture suivi de 2SA</i></p>		<p><b>SCHÖN</b>  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><b>TROISIÈME ET QUATRIÈME COULEUR FORCING</b></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  * 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> <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  * 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>
	<p><i>Sur une inversée forte du partenaire</i></p>	<p><b>2 SA DESCRIPTIF</b>  Il demande à son partenaire la description du nombre de cartes dans chaque couleur</p> <p><b>2 SA MODÉRATEUR</b>  Après la description d'un bicolore cher de l'ouvreur, l'enchère de 2 SA est "coup de frein"  * Indique un jeu faible  * Demande à l'ouvreur de revenir au palier de 3 dans sa couleur d'ouverture  Inférence : toute autre enchère du répondant est forcing.</p>
	<p><i>Ouverture de 2SA fort</i></p>	<p><b>BARON 3 ♣</b>  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>

<b>OUVERTURE AU PALIER DE 2</b>		<b>STAYMAN NIEMEYER 3 ♣</b> 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 <sup>e</sup> * 3SA = pas majeure 3 <sup>e</sup> ou 4 <sup>e</sup> Le répondant déclare : 3♥ avec 4 cartes ♠, 3♠ avec 4 cartes ♥ 3SA sans majeure 4 <sup>e</sup>
	<b>MULTI</b>	<b>2 ♦ MULTI</b> 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 +
	<b>FAIBLE</b>	<b>MUIDERBERG</b> 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 <sup>e</sup> 2♥/2♠ = 6-10 H et 6 cartes
<b>OUVERTURE AU PALIER DE 3</b>		<b>3 SA GAMBLING</b> Cette enchère promet une mineure 7 <sup>e</sup> 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♦ .
<b>INTERVENTION</b>	<b>Intervention sur une ouverture au palier de 1</b>	<b>CONTRE D'APPEL</b> Conditions : valeur d'ouverture, court dans la couleur du déclarant, aptitude à recevoir les 3 autres couleurs 12H+ Contre INCONDITIONNEL : toute distribution avec 17H+
	<b>Intervention sur 1 SA</b>	<b>LANDY 2 ♣</b> L'intervention à 2♣ en 2 <sup>e</sup> ou 4 <sup>e</sup> 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 <sup>e</sup> main.

		<p><b>DONT</b> (disturbing opponent's no trump)  Il s'agit d'une enchère de défense après une ouverture adverse de 1SA.  Peut être utilisé en 2e et 4e position.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Le Contre montre une main unicolore quelconque.</li> <li>* 2♣ montre un main bicolore (au moins 5/4) ♣ + autre couleur</li> <li>* 2♦ montre un main bicolore (au moins 5/4) ♦ + couleur ♥ ou ♠</li> <li>* 2♥ montre un main bicolore (au moins 5/4) en majeures</li> <li>* 2♠ montre un main unicolore à ♠ (moins forte que celle avec laquelle on Contre)</li> </ul>
	<p><i>Bicolore intervention</i></p>	<p><b>GHESTEM</b>  Cette intervention montre une main bicolore au moins 5/5, après une ouverture naturelle adverse de 1 en couleur.  * 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.  Sur une ouverture de 1♣, 2♦ remplace le cue-bid et l'intervention à 2♣ est naturelle<sup>[P2]</sup></p> <p><b>MICHAEL'S CUE-BID NON PRÉCISÉ</b>  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><b>MICHAEL'S PRÉCISÉ</b>  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><b>REPONSE APRES INTERVEN TION</b></p>		<p><b>TRUSCOTT 2SA</b>  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 limitée au niveau 3 en l'absence de contre, les soutiens directs au niveau 2 ou 3 sont par conséquent plus faibles  - Truscott majeure : 11 S et fit  - Truscott mineure : 11 H et fit</p> <p><b>LEBENSÖHL 2SA</b>  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  * 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</p>

<b>ENCHERE DE CHELEM</b>	<i><b>Enchère de demande de chelem</b></i>	<p><b>JOSEPHINE</b>  Cette convention, employée sur la voie du grand chelem, est une question aux gros honneurs d'atout. <b>5 SA</b> (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 <b>6 ♣</b> est un Joséphine</p>
		<p><b>GERBER 4 ♣</b>  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><b>4 SA QUANTITATIF</b>  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.