

Comment compléter sa carte de convention ?

Traduction française non officielle

**Marie-Félix Bédard en collaboration avec
Hélène Wolfe et Marc-André Fourcaudot**

Version original

https://web2.acbl.org/documentlibrary/play/conventional-wisdom/CW_Combined.pdf



Initiative de Riki-Éduc

Le Club de Bridge de Rimouski
Avril 2026

Table des matières

Tout savoir sur la carte de conventions	03
Convention - Partie 1	04
Convention - Partie 2	05
Convention - Partie 3	06
Convention - Partie 4	07
Convention - Partie 5	08
Convention - Partie 6	09
Convention - Partie 7	10
Convention - Partie 8	11
Convention - Partie 9	12
Convention - Partie 10	13
Convention - Partie 11	14
Convention - Partie 12	15
Convention - Partie 13	16
Convention - Partie 14	17

Tout savoir sur la carte de conventions

Ce guide a pour objectif d'aider les joueurs de bridge à comprendre et compléter efficacement leur carte de conventions, tout en respectant les règles et l'éthique du jeu.

À quoi sert la carte de conventions ?

La carte de conventions permet d'abord d'indiquer clairement aux adversaires vos ententes. Même si elle est utile pour discuter avec votre partenaire et vous rappeler vos ententes après une pause, son rôle principal est d'informer les autres joueurs. Avant le début de la partie, ils peuvent la consulter pour comprendre votre style et vos choix d'entames. Pendant les enchères, ils peuvent aussi s'y référer au lieu de poser des questions.

Il est important de toujours attendre votre tour avant de demander une information, que ce soit sur les enchères ou sur la carte de conventions des adversaires. Si une explication vous semble incomplète, attendez votre moment pour demander des précisions.

Où placer la carte ?

- La carte doit être posée sur la table, dans un endroit facilement accessible pour les adversaires.

Peut-on consulter sa propre carte ?

- Pendant le jeu, il est interdit d'utiliser un aide-mémoire, ce qui inclut votre carte de conventions. Les adversaires, eux, peuvent la consulter en tout temps. Dans certains clubs, les débutants ont le droit de s'y référer pour apprendre. Cela peut être toléré, mais la carte ne doit pas remplacer la mémoire à long terme.

Éthique

- Assurez-vous que vos adversaires comprennent bien vos enchères. Évitez de simplement nommer une convention : expliquez plutôt ce qu'elle signifie concrètement (points, distribution, etc.). Si vous remarquez une hésitation, reformulez votre explication pour être plus clair. Vos réponses doivent rester simples, précises et faciles à comprendre. Les deux partenaires doivent toujours utiliser les mêmes conventions. Une enchère ne peut pas avoir une signification différente selon le joueur.

Bon bridge !



Convention Partie 1

Aperçu

La toute première case concerne l'approche générale de la paire (Standard American, 2/1, Précision, etc.), similaire à l'ancienne carte, mais avec une nouvelle ligne : **Minimum attendu en points d'honneur (PH)** avec une main équilibrée ainsi que des espaces pour l'ouverture et la réponse.

Par exemple, si votre partenariat ouvre toutes les mains équilibrées de 12 PH et répond avec 6 PH équilibrés, vous inscrivez 12 et 6.

APERÇU	Système de base :			
	PH minimums promis si main régulière :	Ouverture	Réponse	
	Ouverture forcing :	1♣ ☐ 2♣ ☐ Autre ☐	Ouverture 1SA : Fort ☐ Faible ☐ Var ☐	
	Enchères spéciales pouvant nécessiter préparation :			

Ensuite, nous avons l'**ouverture impératif**, avec les options normales 1♣ et 2♣ et autre. Il y a des cases à cocher pour indiquer si vos ouvertures de 1SA sont fortes, faibles ou variables. « **Forte** » inclut généralement toute fourchette à sans-atout dont la valeur minimale possible est de 14 points.

Les ouvertures Sans-Atout dites « **faibles** » peuvent varier entre 10 et 15 PH. Une ouverture de 13-15 est-elle faible ? Cela dépend de votre entente.

Certaines paires jouent faible non vulnérable et forte vulnérable, ou faible en 1er/2e position et forte en 3e/4e. Cocher cette case n'a pas pour but de décrire la variabilité, mais simplement d'alerter les adversaires de son existence.

Enchères spéciales pouvant nécessiter préparation

Un genre de « **pré-alerte** » permettant d'indiquer des enchères artificielles contre lesquelles vos adversaires pourraient vouloir discuter leur défense à l'avance. Un bon exemple est Flannery, une ouverture de 2♦ qui montre 11 à 15 PH avec cinq cœurs et quatre piques. Encore une fois, il reste de l'espace plus bas pour détailler vos ententes. Ceci sert simplement à résumer votre système.

Les sections pour 1♣ et 1♦ ont été séparées. Pour la plupart des joueurs, il n'est pas nécessaire de différencier leurs réponses à 1♣ et à 1♦. Si c'est le cas, vous pouvez simplement cocher la case « **Comme sur 1♣** » dans la section de 1♦.

Avec la popularité des systèmes à ♣ fort et des ouvertures à ♣ pouvant être courtes, avec ou sans réponses en transfert, la section consacrée aux ouvertures de 1♣ a été élargie. Plusieurs options sont proposées pour indiquer votre entente concernant la **longueur minimale attendue**.

Comme sur l'ancienne carte, les enchères en **bleu** nécessitent une **annonce**, et celles en **rouge** nécessitent une **alerte**.

Indiquez votre **longueur minimale** convenue en cochant la case appropriée dans la rangée du haut. La section **Réponses** a été élargie afin de vous permettre de détailler vos méthodes. La section 1♦ / 1SA / 2SA est très similaire à celle de l'ancienne carte.

MINÉURES	Long mini : 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ NF2 ☐ (si 4432 ☐) NF1 ☐ NFO ☐ Art F ☐	
	1♣ Réponses :	Rép en transfert ☐
	1♦ Ignore 5+ ☐	
	1SA à ☐ 2SA à ☐	Soutiens : simple NF ☐ INV+ ☐ FM ☐ à saut • en direct faible ☐ mixte ☐ INV ☐ à saut • après surE faible ☐ mixte ☐ INV ☐

MINÉURES	Long mini : 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ Nreg ☐ NF2 ☐ NF1 ☐ NFO ☐ Art F ☐	
	1♦ Réponses :	Comme sur 1♣ ☐
	1SA à ☐ 2SA à ☐	Soutiens : simple NF ☐ INV+ ☐ FM ☐ à saut • en direct faible ☐ mixte ☐ INV ☐ à saut • après surE faible ☐ mixte ☐ INV ☐

Dans la section concernant l'ouverture de 1♦, en plus des différentes options relatives à la longueur minimale, il existe également une case à cocher pour indiquer que votre ouverture de 1♦ promet une **main non régulière**.

Comment votre partenariat soutient-il 1♣ / 1♦ ?

Un simple soutien est-il invitationnel ou mieux ? Est-il impératif ? Qu'en est-il des soutiens à saut ? C'est ici qu'apparaît une nouvelle option pour un soutien à saut d'une couleur : **le soutien mixte**.

Qu'est-ce qu'un soutien mixte ? On peut le décrire comme des **valeurs de simple soutien avec des atouts supplémentaires**. La distribution est subjective et dépend de l'évaluation du joueur.

Par exemple, avec une main équilibrée, le joueur pourrait se situer davantage dans le haut de la fourchette en points. Si la main comporte une courte, elle pourrait contenir moins de points d'honneur.

Enfin, trois options sont proposées pour définir la signification d'un soutien à saut après une intervention adverse.

Convention Partie 2

Majeures

Les premières cases indiquent la **longueur normalement attendue** lorsque votre paire ouvre d'une couleur majeure. On distingue la 1er, 2e position de la 3e et 4e position. (Afin d'indiquer à quelle position vous pourriez ouvrir avec une majeure quatrième).

La ligne suivante concerne les réponses de 1SA. **F** signifie 1SA **impératif** ; le répondant s'attend à ce que l'ouvreur reparte pratiquement 100 % du temps.

Semi-F signifie **Semi-impératif**. Cela indique que le répondant peut avoir jusqu'à des valeurs d'invitation, mais que l'ouvreur est autorisé à passer, généralement avec un minimum régulier (main équilibrée minimale).

La case **Ignorée** ♠ est cochée si le répondant annonce régulièrement 1SA avec quatre piques ; généralement parce que la paire joue la convention Flannery.

Si vous répondez 1SA avec quatre piques et trois cœurs dans un contexte normal, ne cochez pas la case **Ignorée** ♠.

À droite, décrivez les soutiens artificiels éventuels. En plus des cases à cocher **2SA/3SA/Splinter**, vous pouvez indiquer des conventions comme les soutiens Bergen dans la zone « **Autre** ».

MAJEURES	1♥/1♠	Soutiens artificiels : 2SA ☐ 3SA ☐ Splinter ☐	
	Long 1 ^{re} /2 ^e : 5 ☐ 4 ☐	Autre : _____	
	Long 3 ^e /4 ^e : 5 ☐ 4 ☐	Drury : 2♣ ☐ 2♦ ☐ en comp ☐	
	1SA : F ☐ semiF ☐ ignore ♠ ☐	Soutien à saut : • en direct faible ☐ mixte ☐ INV ☐	
	Autre : _____	• après surE faible ☐ mixte ☐ INV ☐	

Ensuite, vient l'enchère **Drury**. Il s'agit d'une enchère artificielle effectuée par une main passée pour montrer le support. Vous pouvez choisir d'utiliser 2♣ ou 2♦ (ou les deux) et préciser dans quelles situations vous les appliquez en compétition. Par exemple, après un contre, mais pas après une surenchère adverse.

Après surenchère décrit vos ententes concernant la séquence 1M–3M.

Faible implique moins qu'un soutien constructif avec quatre atouts.

Mixte peut être décrit comme « valeurs d'un soutien simple avec un atout supplémentaire ». La distribution est subjective et dépend de l'évaluation du joueur. Par exemple, avec une main équilibrée, on peut avoir le haut de l'intervalle de points. Si la main comporte une courte, peut-être moins.

Inv. désigne un soutien invitationnel sans être impératif de manche.

La section « **Autre** » est destinée aux ententes qui ne sont pas couvertes par les cases prévues. Par exemple, des enchères 3/1 invitationnelles, des ententes de proposition de manche (enchère d'essai), ou encore des développements après une réponse de 1SA.

Convention Partie 3

Ouvertures de 1SA

Si vous jouez un Sans-Atout variable, un espace est prévu pour deux fourchettes différentes. Utilisez les deux zones si votre fourchette varie selon la position ou la vulnérabilité. Vous pouvez préciser la variation dans la zone « **position/vulnérabilité** ». Si vous utilisez deux systèmes de réponses différents selon la fourchette de votre 1SA variable, cochez mêmes réponse NON ; sinon, cochez OUI.

Majeure cinquième : cochez cette case si vous pouvez détenir une majeure cinquième à l'ouverture de 1SA.

Système en vigueur : comment votre paire gère-t-elle les interventions adverses ? Il est courant de jouer « système en vigueur » après un contre ou une intervention à 2♣. Vous pouvez indiquer ici votre entente.

2♣ Stayman : la plupart cocheront cette case. Si vous jouez une version de Stayman « puppet » à 2♣ ou autre chose, cochez la case appropriée.

2♦ / 2♥ / 2♠ / 2SA : vous avez le choix entre Naturel, Transfert ou Autre. Si 2♠ est un Stayman mineur ou toute autre enchère qui n'est ni naturelle ni un transfert, indiquez-le dans « Autre ». Un transfert promet une couleur précise. Si 2♠ peut montrer indifféremment l'une ou l'autre mineure, cela relève de « Autre ».

Smolen : Smolen est une enchère conventionnelle qui permet au répondant de montrer les deux majeures après la réponse de l'ouvreur à 2♦ sur un Stayman.

Transfert (Texas) 4♣ / 4♦ / 4♥ : si vous jouez ces enchères comme des transferts, cochez la case appropriée.

Contre : si les adversaires interviennent, indiquez si le contre est d'appel (négatif) ou punitif. Vous pouvez également préciser jusqu'à quel niveau s'applique le contre négatif, ou mentionner d'autres traitements du contre (Comme une enchère "volée", par exemple, où un contre signifie que vous auriez fait l'enchère annoncée par votre adversaire).

SANS-ATOUT	1SA ____ à ____ (pos/vul ____)		1SA ____ à ____ (mêmes rép O ☐ N ☐)	
	Maj 5 ^e ☐ Syst actif vs ____		3♣ ____	
	2♣ : Stayman ☐ Puppet ☐ autre ☐		3♦ ____	
	2♦ : nat ☐ trf ☐ autre : ____		3♥ ____	
	2♥ : nat ☐ trf ☐ autre : ____		3♠ ____	
	2♠ : nat ☐ trf ☐ autre : ____		Autre ____	
	2SA : nat ☐ trf ☐ autre : ____			
	Smolen ☐ Transferts : 4♣ ☐ 4♦ ☐ 4♥ ☐			
	X : négatif ☐ punitif ☐ Autre ____ Lebensohl ☐			
	2SA ____ à ____ Puppet ☐ 3♣ ☐			
Conv ☐ Trf : niv 3 ☐ niv 4 ☐ Xnégatif ☐ Autre ____				
3SA ____ à ____ Unicolore ☐				

2SA

Comme pour la section 1SA, il y a un espace pour indiquer votre intervalle de points et une case à cocher (Conv en rouge) si votre ouverture à 2SA est conventionnelle (c'est-à-dire en dehors de l'ouverture standard avec une main forte et équilibrée).

3SA

Si vous jouez l'ouverture de 3SA comme forte et équilibrée, indiquez simplement votre fourchette de points sur les lignes prévues.

Si votre ouverture de 3SA est conventionnelle, vous pouvez toujours utiliser les lignes pour préciser la fourchette de points, mais indiquez également s'il s'agit d'une couleur longue ou d'un autre type d'enchère, dans l'espace prévu à cet effet.

Puppet : cochez cette case si votre partenaire joue une quelconque version du Stayman Puppet (une méthode permettant de découvrir si l'ouvreur possède une majeure cinquième).

3♠ : sauf si vous jouez 3♠ comme naturel, cochez cette case et indiquez votre entente dans l'espace prévu. Les ententes les plus courants sont le Stayman mineur ou un relais artificiel vers 3SA (avec des développements pour décrire différentes distributions).

Transfert : si vos réponses au niveau trois et/ou de quatre sont des Transfert (Texas), cochez ces cases.

Contre d'appel négatif : si les adversaires interviennent après une ouverture de 2SA, vous pouvez indiquer ici la manière dont vous traitez le contre.

Convention Partie 4

Ouvertures au niveau 2

La case 2♣ comporte une nouveauté importante : **Très fort vs Fort**.

Quelques termes et options supplémentaires ont été ajoutés sur la nouvelle carte pour refléter cela. L'ancienne carte ne proposait que les options « **fort** » ou « **autre** » pour 2♣. Désormais, des restrictions existent pour l'ouverture 2♣ qui n'existaient pas avant. Tous les tournois n'autorisent pas une ouverture artificielle 2♣ **forte**. Si elle est autorisée, elle doit être **alertée**.

Très fort : main contenant au moins : 20 points d'honneur (PH), ou 14 PH et suffisamment forte pour être à un pli de la manche (en supposant une répartition équilibrée des couleurs chez les autres mains), ou 5 points de contrôle ou plus (As = 2, Roi = 1) et suffisamment forte pour être à un pli de la manche (répartition équilibrée).

Fort : main contenant au moins 15 PH, ou 14 PH et respectant la Règle de 24 (nombre de cartes dans les deux couleurs les plus longues + nombre de points d'honneur ≥ 24), ou 5 points de contrôle ou plus et suffisamment forte pour être à un pli de la manche (répartition équilibrée).

Naturel : De nombreux systèmes à trèfle fort, comme le système Precision, utilisent une ouverture de 2♣ pour montrer une main limitée avec une couleur de trèfle d'au moins cinq cartes.

Conventionnel : Si votre ouverture de 2♣ est autre chose que **très forte**, elle doit être alertée et expliquée en détail.

Les ouvertures faibles de 2 n'exigent pas d'être alertées. Les ouvertures intermédiaires ou fortes de 2 doivent être alertées.

2♦ : toute entente conventionnelle, par exemple pour montrer une main d'ouverture avec les deux majeures (Flannery) ou la force d'ouverture avec une main à trois couleurs (Mini-Roman).

2♥ / 2♠ : il y a une option supplémentaire à cocher si votre enchère 2♥/2♠ montre **deux** couleurs.

Cet espace sert à résumer vos ententes concernant la redemande de l'ouvreur après la demande à 2SA.

NIVEAU 2	2♣ _____ à _____	2♦ : négatif ☐ attente ☐
	Très fort ☐ Fort ☐ Nat ☐ Conv ☐ _____	Paliers ☐ 2♥ nég ☐
	Autre _____	
2♦ _____ à _____	Nouv coul NF ☐	
Faib ☐ Int ☐ Fort ☐ Conv ☐ Réponses sur 2SA _____	Autre _____	
2♥ _____ à _____	Nouv coul NF ☐	
Faib ☐ Int ☐ Fort ☐ Bicolore ☐ Réponses sur 2SA _____	Autre _____	
2♠ _____ à _____	Nouv coul NF ☐	
Faib ☐ Int ☐ Fort ☐ Bicolore ☐ Réponses sur 2SA _____	Autre _____	

Réponses à 2♣

2♦ **Négatif ou Attente** : aucune alerte n'est nécessaire.

Paliers : une ligne est prévue à côté de la case paliers pour indiquer si vous utilisez des paliers montrant les paliers de points d'honneur ou de points de contrôle.

2♥ **Négatif** : si vous jouez 2♥ comme enchère artificielle négative, elle doit être alertée.

Autre : utilisez cet espace pour une explication générale des réponses conventionnelles à une ouverture 2♣ naturelle ou conventionnelle.

Réponses aux ouvertures au palier de deux

Les réponses aux ouvertures au palier de deux peuvent varier.

Contre une ouverture faible de 2 : beaucoup de paires jouent 2SA pour demander une caractéristique ou Ogust (méthode permettant de décrire la couleur et la force de la main de l'ouvreur à l'aide de réponses artificielles en palier).

Si une **nouvelle couleur** du répondant est non-impératif : cela doit être alerté et la case correspondante doit être cochée si tel est l'entente de votre paire.

Autre : cet espace est réservé à toute réponse conventionnelle à une ouverture au palier de deux.

Convention Partie 5

Ce qui était autrefois appelé **AUTRES ENCHÈRES CONVENTIONNELLES** s'intitule maintenant simplement **AUTRE**.

Bien que plusieurs conventions courantes soient spécifiquement mentionnées, des lignes supplémentaires sont prévues en bas pour que les paires puissent y inscrire d'autres ententes qu'elles utilisent.

Autres ententes courantes

Les lignes en bas de la carte peuvent servir à décrire :

Les défenses contre les enchères « inhabituelles » de l'adversaire, par exemple 2SA montrant une main à deux couleurs.

Les méthodes ou ententes après des renversements et les relevés de 2SA.

Tout autre entente générale qui ne correspond à aucune case ou toute précision nécessaire sur vos conventions.

Enchère à saut

L'ancienne carte ne proposait que deux options : faible réponse à saut de changement en compétition et hors compétition.

Désormais, on peut aussi préciser. Il y a aussi des sauts montrant le fit, des soutiens artificiels, des mini-splinters, ainsi que des différences que le répondant ou le partenaire en réveil soit en main passée ou non passée.

Certaines conventions ne sont pas toujours en vigueur en compétition. Il y a beaucoup de place pour expliquer vos réponses à saut avec changement de couleur (et leur développement), mais les réponses faibles par saut hors compétition ne nécessitent pas d'être alertées.

Nouvelle mineure impérative (NMF)

Après toute enchère commençant par 1m - 1M ; 1SA, le répondant annonce 2 dans l'autre mineure pour demander à l'ouvreur de préciser sa tenue dans la majeure. C'est une enchère artificielle, nécessitant une **alerte**. L'ouvreur peut :

- montrer un soutien à trois cartes pour la majeure du répondant,
- annoncer quatre cartes dans l'autre majeure,
- ou nier l'une ou l'autre en jouant 2SA ou en redemandant une mineure.

Typiquement, le répondant doit avoir des valeurs invitationnelles ou plus pour utiliser NMF.

NMF 2 niveaux

Similaire au NMF, cette variante permet au répondant de lancer des séquences invitationnelles ou impérative à la manche (quel que soit la mineure ouverte) en utilisant :

- 2♣ comme relais artificiel vers 2♦ pour montrer une main invitationnelle,
- 2♦ comme enchère artificielle impérative à la manche.

Les deux enchères nécessitent une **alerte**.

Diagram of a bridge bidding card layout. The card is titled "Réponses SCC" and has a vertical label "AUTRES" on the left. It contains checkboxes for "NMF", "NMF 2 niveaux", and "XYZ". To the right of these is a section for "4e couleur forcing" with checkboxes for "F1t" and "FM". At the bottom, there is a line for "Vs ouv (très) forte".

XYZ

Cela concerne trois enchères au palier un fait par les partenaires (1X - 1Y ; 1Z).

Le concept de NMF 2 niveaux s'applique désormais : 2♣ sert de relais vers 2♦ pour commencer une séquence invitationnelle et ou 2♦ est une enchère artificielle impérative à la manche.

4e couleur impérative

C'est une tactique courante du répondant pour forcer l'ouvreur à continuer à enchérir.

Après que trois couleurs ont été annoncées naturellement, la « quatrième couleur » devient une enchère artificielle qui est impérative. Elle doit être alertée.

Selon votre entente, elle peut être impérative pour un tour (F1t) ou impérative pour la manche (FM).

Contre une ouverture Forte

Il existe de nombreuses façons conventionnelles d'intervenir sur les enchères adverses, même si celles-ci révèlent une ouverture forte ou très forte, par exemple : Mathe (contre pour les majeures, SA pour les mineures), Transferts, CRASH (enchères par paliers montrant un bicolore de même couleur, de même rang ou de même forme)

Un espace est prévu pour décrire les ententes de votre paire, le cas échéant.

Convention Partie 6

Les contres au bridge

Le bridge est très compétitif. Les enchères non contestées deviennent de plus en plus rares, car les joueurs interviennent souvent avec très peu de points d'honneur. Malgré le nombre d'enchères aux bas paliers, de nombreux contres ne sont pas destinés à la pénalité.

Ces contres polyvalents sont souvent utilisés pour :

- montrer les couleurs non annoncées,
- ou de soutien pour le partenaire, plutôt que pour défendre.

Contres négatifs et contres de réponse (responsif) :

- ils montrent généralement le soutien pour les couleurs non annoncées.
- exemple : si votre partenaire ouvre 1♠ et que votre ADV de droite surenchérit 2♦, un contre de votre part montre des longueurs en cœurs et trèfles. Un contre de réponse typique se produit lorsque votre partenaire fait un contre négatif (montrant les couleurs non annoncées) et que vous souhaitez intervenir mais sans direction claire.

Contres de soutien :

- se produisent lorsque votre partenaire ouvre, vous répondez dans une couleur et il y a compétition.
- votre partenaire, l'ouvreur, peut contrer ou surcontrer pour montrer exactement trois cartes de soutien pour la couleur que vous avez annoncée.

Vous	ADV G	Partenaire	ADV D
1♥	1♠	1♣	Passé
		X	

La plupart des paires jouent les contres de soutien jusqu'à un palier inférieur, car il est possible que vous ayez un fit de sept cartes. Par exemple, si l'enchère d'intervention avait été 2♠, vous et votre partenaire devez convenir à l'avance si le contre reste un contre de soutien ou non.

Contre négatifs, de réponse (responsif) et de soutien

Pour les contres négatifs, de réponse et de soutien, cochez la case correspondante et indiquez jusqu'à quel palier vous jouez ce type de contre. Par exemple, si vous jouez les contres de réponse jusqu'à 4♦, cochez la case, puis inscrivez 4♦ à côté de « jusqu'à ».

Remarque : les contres et les surcontres de soutien ne sont plus en rouge et ne nécessitent pas d'alerte.

Contre de pénalité immédiate aux bas paliers

Les contres de pénalité immédiats aux bas paliers sont si rares qu'ils doivent être alertés.

CONTRES (X)	Négatif	☐ jusqu'à _____	Punitif	☐
	Responsif	☐ jusqu'à _____	Maximal	☐
	Soutien	☐ jusqu'à _____	XX	☐
	Style X appel _____			
	Autre _____			

Contre maximal

Le contre maximal se produit dans des enchères compétitives, généralement après qu'un adversaire intervient et réduit l'espace d'enchères. Dans certaines situations (souvent au palier trois), un contre de la couleur des adversaires devient un essai de manche.

Exemple classique :

Vous	ADV G	Partenaire	ADV D
1♠	2♥	2♠	3♥
X			

Certaines paires définissent le contre de l'ouvreur comme une main avec intérêt pour la manche.

Style du contre d'appel

Il s'agit de votre style de contre d'appel. Certaines ententes entre partenaires sur les contres de reprise incluent :

- les mains hors norme,
- les mains équilibrées,
- les contres montrant des valeurs,
- ou les contres de réveil avec des mains inférieures à la force d'ouverture.

L'approche générale de votre paire concernant les contres de réveil peut être notée sur cette ligne.

Autre

Tout autre type de contre conventionnel prévu par votre paire peut être inscrit sur cette ligne.

Convention Partie 7

Surenchères

La case **Surenchères** de la nouvelle carte de conventions comporte plusieurs ajouts et intègre désormais les **surenchères par saut**, qui disposaient auparavant de leur propre section.

Remarque : cette section concerne uniquement les surenchères dans une couleur ; les surenchères Sans-Atout ont toujours leur propre section.

La ligne suivante est destinée aux surenchères au 2^e niveau. Indiquez votre fourchette de points sur les lignes prévues.

Nouvelle couleur après surenchère

Après que vous avez surenché, quelles sont les réponses de votre partenaire ?

Exemple de séquence :

ADV D	Vous	ADV G	Partenaire
1♦	1♥	Passe	?

La nouvelle couleur du partenaire est-elle **impérative**, **non-impérative constructif**, ou **non-impérative** ?

Cochez les cases correspondant à vos ententes. Certaines paires jouent des **transferts**, qui nécessitent une annonce.

Surenchères au palier un

La première ligne est destinée aux surenchères au palier un. Les deux lignes vierges servent à indiquer votre fourchette de points pour effectuer une surenchère au palier un. Si vous pouvez avoir régulièrement une couleur de quatre cartes, cochez la case **4 cartes fréq.**

Surenchères à saut

Si votre ADV D ouvre par 1♥ et que vous surenchérissez 2♠, quel type de main montrez-vous ? La plupart des paires jouent cela comme une main **faible**, similaire aux enchères préemptives aux paliers deux ou trois. Autres options (nécessitant une alerte) : une main **intermédiaire** ou **forte**, montrant une main d'ouverture ou mieux avec une longue couleur.

Tout traitement artificiel des surenchères à saut peut être décrit dans la ligne de convention.

Soutien à saut

Qu'est-ce qu'un soutien à saut avec votre partenaire ?

Certains le jouent **faible**, **mixte** (quatre atouts, pas faible mais pas un soutien limité), ou **invitationnel**, comme un soutien limité.

surenchère en couleur

Niveau 1 _____ à _____ 4 cartes fréq. ☐
Niveau 2 _____ à _____
Saut : faible ☐ **intermédiaire** ☐ fort ☐
Conv ☐ _____
Réponses
Nouv coul : F ☐ NFconst ☐ NF ☐ **trf** ☐
Soutien à saut : faible ☐ mixte ☐ INV ☐
Cuebid : _____ soutien ☐
Autre _____

Cuebid

Les cuebids peuvent avoir des significations différentes selon le palier, par exemple un jump cuebid.

Exemple de séquence :

ADV D	Partenaire	ADV G	Vous
1♦	1♥	Passe	3♦

Expliquez comment votre partenariat différencie les cuebids dans la séquence donnée, et si ceux-ci indiquent généralement un soutien.

Autre

Une ligne est prévue pour toute autre entente non listée ailleurs.

Convention Partie 8

Lorsque votre ADV G ouvre une couleur et que votre partenaire enchérit deux de la même couleur, il s'agit d'un cuebid direct. Que signifie-t-il ?

Avec la multiplication des ouvertures mineures artificielles ou qui « pourraient être courtes » la nouvelle carte de convention permet à votre paire de préciser vos ententes selon le type d'ouverture adverse.

Remarque : les ouvertures 1 ♥ et 1 ♠ sont toujours considérées comme naturelles.

La colonne suivante concerne les ouvertures **quasi** naturelles de 1 ♣ ou 1 ♦, qui peuvent être :

- des mains équilibrées avec deux cartes ou plus dans la couleur annoncée ou une longueur naturelle dans la couleur.

Les adversaires qui jouent une ouverture quasi naturelle doivent prévenir et annoncer « pourrait être court comme X ». Pour vos cuebids directs, vous avez le choix entre **Michaels**, **Naturel** ou **Autre** selon vos ententes.

Si l'adversaire ouvre 1 ♦ « pouvant être aussi court que zéro », est-ce que 2 ♦ de votre part montre des carreaux ? Si oui, cochez la case **Naturel**. Si un cuebid direct est autre chose que Michaels ou naturel, cochez la case **Autre**.

La première colonne concerne les ouvertures **artificielles (Art)** de 1 ♣ et 1 ♦. Un cuebid direct de votre côté montre-t-il une longueur dans les deux majeures ? Si oui, cochez la case **Michaels**.

Michaels : c'est une façon de montrer une main à deux couleurs. Un cuebid direct après une ouverture mineure montre une main avec les deux majeures : Exemples : 1 ♣ – (2 ♣) ou 1 ♦ – (2 ♦) montre une main avec des longueurs en cœurs et piques.

Les exigences de force varient selon les ententes avec votre partenaire. Après une ouverture majeure, un cuebid direct montre une longueur dans l'autre majeure et mineure. Exemple : 1 ♠ – (2 ♠) montre des longueurs en cœurs et dans une mineure non dévoilée.

CUEBID EN DIRECT	Vs:	Art	Quasi	Nat	Nat
		♣ ♦	♣ ♦	♣ ♦	♥ ♠
Michaels		☐	☐	☐	☐
Naturel		☐	☐	☐	☐
Autre		☐	☐	☐	☐
Décrire _____					

BARRAGES	Style niveau 3 (pos/vul) _____	
	Réponses : _____	
Style niveau 4 _____		
Réponses : _____		
4♣/♦ : trf ☐ autre _____		

Les troisième et quatrième colonnes concernent les ouvertures **naturelles (Nat)**.

Exemple : si l'adversaire ouvre 1 ♣ avec une main de type 4=4=3=2, cette ouverture est considérée comme naturelle.

Remarque : si votre cuebid direct n'est pas un Michaels, il nécessite une **alerte**. Une ligne est prévue pour décrire vos ententes concernant ces situations.

Certaines paires jouent que les ouvertures 4 ♣ et 4 ♦ sont des transferts vers 4 ♥ et 4 ♠, respectivement. Cette convention s'appelle **Namyats**. Cochez la case **Trf** (transfert) si c'est votre entente. Si ces ouvertures signifient autre chose qu'un barrage, indiquez-le dans la ligne **Autre**.

Cette section sert à indiquer le style de votre paire pour les ouvertures de barrage au palier de trois ou quatre. En général, ces ouvertures promettent une main inférieure à l'ouverture normale, avec une couleur de sept cartes ou plus. La qualité et la longueur de la couleur peuvent varier selon la position et la vulnérabilité. Il y a un espace pour décrire votre philosophie générale de barrage à ces paliers. Comment répondez-vous à ces ouvertures ? Par exemple :

- Une nouvelle couleur peut être naturelle et impérative.
- Elle peut être une enchère de contrôle avec fit.
- Elle peut même être une demande d'as ou de cartes clés.
- Une nouvelle couleur sous la manche qui est non impérative doit être alertée.

En résumé, vous devez préciser non seulement votre style d'ouverture de barrage, mais aussi vos ententes de réponses.

Convention Partie 9

Cette section permet de décrire brièvement vos conventions de chelem. La quasi-totalité de ces traitements doit être alertée, mais ce sont des alertes retardées. Toutes les alertes retardées doivent être expliquées avant l'entame par le côté défenseur ou le côté déclarant.

Qu'est-ce qu'une « alerte retardée » et pourquoi ?

Dans tous les cas où une enchère doit être alertée, si l'enchère est **3SA ou plus** et que la séquence est rendue à la 2^e enchère de l'ouvreur ou au-delà, l'**alerte doit être retardée** jusqu'à la fin des enchères.

De plus, les enchères de contrôle **doivent être alertées** à la fin des enchères, même si elles sont en dessous de 3SA. Les alertes concernant les passes, contres et surcontres ne sont jamais retardées, peu importe le palier. Derrière des écrans ou en ligne, **aucune alerte** ne doit être retardée.

Comme la plupart des enchères artificielles à haut palier indiquent un intérêt de chelem, une alerte immédiate (ou l'absence d'alerte) pourrait avantager la paire qui alerte plutôt que le camp adverse. Le principe du délai vise donc à protéger l'équité.

4SA

Il existe de nombreuses façons de demander les **as** et autres cartes importantes. Cochez la case correspondante. Notez que 4SA n'est pas une alerte retardée, mais que les réponses le sont.

4♣ Gerber

La convention Gerber est une enchère demandant les **as**. Généralement, c'est un saut à 4♣ après une séquence Sans-Atout ou après une redemande Sans-Atout. Certains l'utilisent après avoir trouvé un fit dans une couleur. Sur la nouvelle carte, trois options sont disponibles :

1. **Directement sur SA** : 1NT – 4♣ ou 2♣ – 2♦ ; 2NT – 4♣. (Aucune annonce retardée)
2. **Sur séquence SA** : 1♦ – 1♥ ; 2NT – 4♣ (Aucune annonce retardée)
3. **Sur autres seq** : 1♠ – 3♠ ; 4♣ (Annonce retardée et expliquée avant l'entame)

CHELEMS	4♣ Gerber : direct sur SA ☐ sur séquence SA ☐ sur autres seq ☐
	4SA : Blackwood ☐ RKCB 3014 ☐ RKCB 1430 ☐
	Enchères de contrôle _____
	Vs interférence _____
	Autre _____

Blackwood

Le Blackwood traditionnel est l'une des plus anciennes ententes conventionnelles. Il demande spécifiquement les **as uniquement**.

Après l'enchère demandant 4SA, les réponses sont :

- 5♣ montre zéro ou quatre as
- 5♦ montre un as
- 5♥ montre deux as
- 5♠ montre trois as

RKCB 3014

Le Roman Key Card Blackwood est une variante qui demande non seulement les **as**, mais aussi le **roi** d'une couleur spécifiée. Ces cinq cartes sont appelées les « **cartes clés** ».

Les réponses 0314 sont :

- 5♣ : zéro ou trois cartes clés
- 5♦ : une ou quatre cartes clés
- 5♥ : deux ou cinq cartes clés **sans** la dame de l'atout
- 5♠ : deux ou cinq cartes clés **avec** la dame de l'atout

RKCB 1430

Même principe que ci-dessus, mais les deux premières enchères **sont inversées** :

- 5♣ : une ou quatre cartes clés
- 5♦ : trois ou zéro cartes clés

Une enchère de contrôle montre un **as** ou un **roi** (ou, à l'atout, une chicane ou un singleton).

Un **as** ou une **chicane** = contrôle de premier tour.

Un **roi** ou un **singleton** = contrôle de deuxième tour.

Indiquez le style de votre entente à la ligne prévue à cet effet.

VS interférence

Lorsque les adversaires perturbent votre enchère demandant un **as** ou une **carte clé**, il existe des méthodes conventionnelles pour gérer cette interférence. Utilisez cette ligne pour décrire vos ententes, par exemple DOP1 (Contre avec zéro, Passe avec un) ou DEP0 (Contre avec pair, Passe avec impair).

Autre

Utilisez cette ligne pour indiquer d'autres ententes entre partenaires pour les enchères de slam, comme « 3SA sérieux » ou « 3SA non sérieux », qui constitue une alerte retardée.

Convention Partie 10

Lorsque votre ADV D a ouvert l'enchère, vous êtes maintenant en «siège direct» pour ce qui est des surenchères. Si votre ADV D ouvre au palier de 1 dans une couleur, vous avez la possibilité de faire une **surenchère directe 1SA**. La plupart des joueurs considèrent qu'une surenchère directe 1SA montre exactement ce qu'elle montrerait si vous ouvriez un 1SA fort (peut-être un peu mieux) soit 15 à 18 points d'honneur (PH).

Les surenchères en sans-atout ne nécessitent pas d'annonce du nombre de points d'honneur.

Si une entente entre partenaires permet des surenchères en sans-atout soi-disant «naturelles» qui ne remplissent pas la définition de Naturelle (mains contenant un petit singleton ou 10 cartes dans deux couleurs), cela est autorisé et doit être alerté. L'enchère doit être alertée si elle ne montre pas au moins 14 PH.

Lorsque votre ADV G ouvre l'enchère, **suivi de deux passes**, vous êtes maintenant en siège de réveil. Comme il est plus probable que votre partenaire ait quelques valeurs, certains joueurs conviennent de baisser le nombre de points d'honneur nécessaires pour faire un **1SA de réveil**.

Encore une fois, cela ne nécessite pas d'annonce.

Si vous jouez avec le système en vigueur, par exemple, Stayman et transferts, cochez la case.

Conv Il existe des ententes conventionnelles pour une surenchère de 1SA ; par exemple, le « sans-atout sandwich » est souvent utilisé pour montrer une main à deux couleurs.

Si vous jouez le sans-atout sandwich ou toute autre convention qui ne signifie pas une main équilibrée d'au moins 14 PH, cochez la case et décrivez-la dans l'espace prévu.

SURE EN SA	1SA en direct _____ à _____	Syst actif ☐
	1SA en réveil _____ à _____	Syst actif ☐
	Conv ☐	
	Saut 2SA : 2 moins chères non gagées ☐	
	Autre _____	

Autre

Il y a un espace pour indiquer d'autres ententes spéciales.

Saut à 2SA : 2 moins chères non gagées

Un saut à 2SA peut être utilisé pour montrer les **deux couleurs non annoncées les plus basses**, par exemple 1♣ - 2SA pour montrer ♦ et ♥. Cela peut également s'appliquer après que les adversaires ont annoncé deux couleurs, par exemple 1♥ - Passe - 1♠ - 2SA serait pour les deux mineures.

Un saut à 2SA montrant les mineures lorsqu'une mineure naturelle a été ouverte **nécessite une alerte**. Cela inclut le cas où les adversaires ouvrent 1♣ avec une main de seulement deux cartes si la distribution est 4 = 4 = 3 = 2 (considérée comme une enchère naturelle pour ces cas). Ceci est nouveau. Si l'ouverture est **quasi naturelle** ou **artificielle**, tout 2SA artificiel à deux couleurs ne **nécessite pas d'alerte**.

Un saut à 2SA en **siège direct** qui est **fort** doit être **alerté**.

Convention Partie 11

Précédemment appelée « Défense contre SA », il s'agit d'une des cases de la nouvelle fiche, presque identique à celle de l'ancienne fiche. Un élément pratique est une ligne pour 2SA. Comme de nombreux partenaires aiment jouer différents systèmes selon la force de l'ouverture 1SA (ou surenchère), deux colonnes sont fournies. Sur les deux premières lignes « Vs », vous pouvez indiquer la fourchette de points contre laquelle votre système défend, ou si vous différenciez les actions selon le siège direct ou de réveil.

À côté de chaque enchère de couleur au deuxième palier, indiquez ce qu'elle signifie pour vous. Par exemple, si contre un 1SA fort vous jouez 2♣ pour montrer une main à une seule couleur, écrivez « **une couleur** » sur la ligne. Cependant, si contre un 1SA faible, cela montre les deux majeures, écrivez « **majeures** » ou « ♥ et ♠ » sur la ligne ou si c'est naturel, écrivez « ♣ » ou « **naturel** ».

Remarque : ces lignes ne sont pas en rouge, mais si votre enchère est conventionnelle, tout ce qui n'est pas naturel ou naturelle mais indiquant aussi une deuxième couleur, elle requiert une **alerte**.

VS Contre d'appel

Si votre partenaire ouvre et que l'adversaire à droite (ADV D) fait un contre d'appel, que faites-vous?

Nouvelle couleur F

« F » signifie impératif. Si une nouvelle couleur au deuxième palier par le répondant est impérative, cochez la case 2e niveau.

Si une nouvelle couleur est un transfert vers la couleur immédiatement supérieure, cochez la case **Tfr** et indiquez la première enchère où les transferts commencent (par exemple, 1SA est un transfert vers ♣), en vous rappelant que le déclarant doit annoncer la couleur du transfert.

VS OUVERTURE 1SA	
Vs : _____	Vs : _____
X : _____	X : _____
2♣ _____	2♣ _____
2♦ _____	2♦ _____
2♥ _____	2♥ _____
2♠ _____	2♠ _____
2SA _____	2SA _____
Autre _____	

VS CONTRE D'APPEL	
Nouvelle couleur F : niv 2 ☐ trf ☐	
SCC : faib ☐ INV ☐ F ☐ fit ☐	
XX : 10+ ☐ conv ☐	
2SA sur : nat soutien intervalle	
♣ ♦ ☐ ☐ _____ à _____	
♥ ♠ ☐ ☐ _____ à _____	
Autre _____	

Autre

Il y a une ligne pour toute autre entente entre partenaires après un contre de l'adversaire.

Enchère - Saut-changement de couleur

Cochez la case correspondant à la nature de l'enchère à saut : **faible, invitationnelle, impératif** ou montrant un fit, selon votre entente.

Important : un saut changement de couleur (scc) montrant un fit doit être alerté.

Surcontre

Si le surcontre n'a aucune signification artificielle et montre des valeurs, cochez la case **10+**. Si vous avez une entente spécifique concernant le surcontre, ou si celui-ci est conventionnel, cochez la case **Conv** et expliquez-le dans l'espace prévu.

2 SA

Après qu'un ADV D a contré si le 2SA est naturel (équilibré) ou nécessite une alerte, indiquez votre entente, la fourchette de points attendue, et précisez si vous le jouez différemment après vos ouvertures de 1 mineure ou 1 majeure.

Convention Partie 12

Lorsque votre adversaire ouvre l'enchère au 2e palier ou plus, comment gérez-vous la situation ?

Remarque : « préempter » ne signifie pas nécessairement « faible ». Certains systèmes incluent des ouvertures au 2e palier ou plus qui sont intermédiaires, voire de force moyenne à assez forte.

2SA Surchère

Lorsque les adversaires font une enchère préemptive au 2e palier, quelle est la fourchette de points de votre surenchère 2SA ? Il y a suffisamment d'espace pour indiquer si vous jouez avec les systèmes activés, c'est-à-dire Stayman, transferts ou réponses naturelles.

Si vous jouez cette enchère de manière conventionnelle (par exemple pour les deux mineurs), elle nécessite une alerte.

Cuebid

Selon le palier, annoncer la couleur de l'adversaire peut avoir différentes significations, comme demander un contrôle ou montrer une main à deux couleurs. Indiquez votre entente si vous en avez une.

Contre d'appel jusqu'à

Lorsque les adversaires font une enchère préemptive, que signifie le contre et jusqu'à quel palier s'applique-t-il ?

Par exemple, si vous jouez que le contre est d'appel jusqu'à 4 ♥ inclus, écrivez 4 ♥ dans l'espace prévu. Si les contres des enchères préemptives sont punitifs, cochez la case et alertez.

2SA Lebensohl Réponse

Après qu'un adversaire fait une enchère préemptive au 2e palier et que votre partenaire fait un contre d'appel, que signifie votre enchère de 2SA ?

S'il s'agit d'une proposition de contrat à sans-atout, l'enchère est naturelle et ne doit pas être alertée. De nombreux partenaires jouent une convention appelée **Lebensohl**, qui a de nombreuses utilisations. Dans le système Lebensohl, une enchère de 2SA après le contre du partenaire n'est pas naturelle, elle doit être alertée et demande au partenaire de nommer 3♣.

Il existe de nombreuses suites et continuations possibles. Soyez attentif aux procédures d'alerte et expliquez-les complètement lorsqu'on vous interroge sur vos enchères ou avant l'entame.

VS BARRAGES

surE 2SA : _____
X appel jusqu'à : _____ Punitif ☐
2SA sur Xapp nat ☐ Lebensohl ☐
Cuebid _____
surE à saut _____
Autre _____

Surenchères à saut

Comment jouez-vous une surenchère sautée après une enchère préemptive ? Décrivez la force attendue.

Autre

Il existe de nombreuses ententes conventionnelles que l'on peut jouer après une enchère préemptive, souvent pour montrer une main à deux couleurs. Indiquez ici si vous jouez des conventions.

Convention

Partie 13

Méthodes

La section **méthodes** est utilisée pour transmettre le message, c'est le « **comment** ». Elle englobe non seulement vos conventions de signalisation, mais aussi votre manière de présenter vos cartes (en montant ou en descendant) ainsi que vos entames. Les quatre dernières cases de la nouvelle fiche convention sont consacrées aux accords de jeu défensif. La défense représentant environ 50 % du jeu, cette fiche offre davantage d'espace pour détailler vos accords. Les premières options de la case **méthodes** concernent vos méthodes de compte et d'attitude, et précisent si elles varient selon que vous défendiez un contrat à la couleur ou à sans-atout. Il est désormais plus simple d'indiquer, par exemple, que vous jouez une attitude inversée mais un compte standard, et de préciser si ces méthodes diffèrent selon le type de contrat défendu.

Exceptions

Une exception à votre système de méthode peut survenir lorsque vous avez convenu de donner le compte ou l'attitude sur l'entame d'une carte spécifique.

Autres méthodes (signaux)

Si vous avez des exceptions ou d'autres ententes de méthodes il y a une ligne pour indiquer ce qu'ils sont. Par exemple, standard ou inversée.

Smith Echo

Le Smith Echo est un signal donné dans la première couleur jouée par le déclarant, mais qui concerne une autre couleur. Il en existe de nombreuses variantes ; cochez la case appropriée si vous jouez cette convention et indiquez toute exception ou accord spécifique dans la ligne prévue.

MÉTHODES		SIGNALS	
En couleur	En SA	Principal signal sur couleur ouverte :	
☐ Attitude standard	☐	Par le déclarant	Par la défense
☐ Compte standard	☐	☐ Attitude	☐
☐ Attitude inversée	☐	☐ Compte	☐
☐ Compte inversé	☐	☐ Préférence	☐
Exceptions		Exceptions	
Autres signaux		1 ^{re} défausse : standard ☐ inversée ☐	
Smith écho : couleur ☐ SA ☐ inversé ☐		Lavinthal ☐ paire/impair ☐ autre ☐	
Signaux sur l'atout			

Signaux sur l'atout

Si vous avez des ententes particulières sur les méthodes de signalisation lorsque vous fournissez l'atout, vous pouvez les indiquer ici. Un exemple courant est le signal de préférence de couleur sur l'atout.

Signaux

Les **signaux** sont les messages spécifiques transmis : c'est le « **quoi** ».

Les premières options de la case **signaux** correspondent à vos signaux principaux en réponse à l'entame du déclarant ou de votre partenaire. Par exemple, si le déclarant entame une couleur et que vous avez convenu de donner le compte, cochez la case Compte.

Si votre signal principal en réponse à l'entame de votre partenaire est l'attitude, cochez cette case. Vous pouvez également numéroter vos signaux par ordre de priorité. Par exemple, sur l'entame du partenaire : signal principal = attitude (j'aime cette couleur), puis le compte (pair/impair), puis la préférence de couleur (indiquer une autre couleur à jouer que celle qui vient d'être entamée).

Exceptions

Une exception à votre signal principal peut survenir lorsqu'une courte apparaît au mort ou lorsqu'un changement de couleur évident s'impose dans le jeu.

Première défausse

Lorsque vous ne pouvez pas fournir la couleur demandée, votre première défausse est une occasion de transmettre des informations à votre partenaire sur votre main. Si vous jouez un système **standard** ou **inversé**, une carte haute ou basse indique respectivement une attitude encourageante ou décourageante dans la couleur concernée.

Deux conventions de défausse couramment utilisées sont :

Lavinthal : le défenseur ne s'intéresse pas à la couleur défaussée. La valeur de la carte indique s'il préfère la plus haute ou la plus basse des deux autres couleurs.

Pair/impair : une carte impaire est encourageante pour la couleur défaussée, tandis qu'une carte paire est décourageante et peut indiquer une préférence pour une autre couleur.

Il existe de nombreuses autres méthodes de défausse, et la fiche convention offre suffisamment d'espace pour préciser vos accords.

Convention Partie 14

Entames en couleur

Les premières options des deux cases (contre contrat à la couleur et contre contrat à sans-atout) concernent vos entames à partir de tenues de trois cartes ou plus. Les entames 4e meilleure, 3e/5e ou 3e/basse, ainsi que les entames d'attitude, figurent parmi ces premières options.

Contre un contrat à la couleur, l'entame d'une petite carte provenant d'un doubleton ne nécessite plus de préalerte ; elle doit toutefois être indiquée sur votre fiche et expliquée si on vous interroge sur vos entames et signaux.

Viennent ensuite diverses combinaisons de cartes. Vous pouvez entourer la carte entamée (lorsqu'elle n'est pas en gras) selon vos accords entre partenaires.

Remarque : les combinaisons listées sont volontairement limitées afin de vous encourager à préciser vos méthodes sur votre fiche convention. « H » désigne toute carte d'honneur.

Entames en couleur

Entourez la carte que vous entamez à partir d'une combinaison A-R-x ou plus longue, et précisez si votre choix varie selon la situation.

Par exemple, vous entamez normalement de l'as avec A-R, sauf au 5e palier ou plus, où vous entamez du roi en demandant le compte.

Entourez l'honneur entamé (lorsqu'il n'est pas en gras).

Entames en couleur

Les quatre dernières cases de la nouvelle fiche convention sont consacrées aux ententes en défense. La défense représentant environ 50 % du jeu, cette fiche prévoit davantage d'espace pour vos ententes.

Dans cette section, sont abordées les entames contre les contrats à la couleur et contre les contrats à sans-atout.

ENTAMES EN COULEUR	ENTAMES EN SANS-ATOUT
Encercler entame (si pas en gras) : de longueur : 4 ^e ☐ 3 ^e /5 ^e ☐ 3 ^e /petit ☐ attitude ☐ petit de xx ☐ xx xxx xxxxx xxxxx Hx Hxxx Hxxxx	Encercler entame (si pas en gras) : de longueur : 4 ^e ☐ 3 ^e /5 ^e ☐ 3 ^e /petit ☐ attitude ☐ 2 ^e de xxxx ☐ xx xxx xxxxx xxxxx Hx Hxxx Hxxxx
après la 1 ^{re} levée : _____ d'un Honneur : ARx (+) variable ☐ RDx DVx V10x 109x	après la 1 ^{re} levée : _____ d'un Honneur : ARxx (+) variable ☐ RDVx RD109 DV10x V109x
d'une séquence intérieure : RV10x R109x D109x	d'une séquence intérieure : ADVx AV10x R109x D109x
Exceptions _____	Exceptions _____

Après le 1^{er} levée

Si vos entames changent après la première levée, par exemple, si vous jouez la 3e/5e meilleure puis la 4e meilleure, vous pouvez l'indiquer ici.

Vous pouvez également préciser si vous passez d'une carte basée sur le compte à une carte d'attitude.

Séquence intérieure

Entourez la carte d'honneur entamée (si elle n'est pas en gras). Notez toute exception.

Les options sont presque identiques pour les entames contre les contrats à sans-atout. Si vous entamez la deuxième plus haute carte d'une couleur de quatre ou cinq cartes ne contenant aucun honneur, une case permet de l'indiquer.