

7. JEU de la CARTE		
ENTAME <i>remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions</i>		
en COULEUR		à SANS ATOUT
X parité	- sans parité	X 4 ^e meilleure
- 4 ^{ème}	- italien	- parité
- petit sous H	-	-

Souligner votre carte d'entame

<u>en COULEUR</u>		<u>à SANS ATOUT</u>	
A <u>R</u>	R <u>V</u> 10 x	A <u>R</u> V x x	D <u>10</u> 9 x
<u>A</u> R x	R <u>10</u> 9 x	A <u>D</u> V x	<u>V</u> 10 9 x
<u>R</u> D x	x x <u>x</u>	A <u>V</u> 10 9 x	<u>10</u> 9 8 x
<u>D</u> V x	x <u>x</u> x x	R <u>D</u> V x	<u>x</u> x x
<u>V</u> 10 x	x x x x <u>x</u>	R <u>V</u> 10 x	x <u>x</u> x x
<u>10</u> 9 x		<u>D</u> V 10 x	x x x <u>x</u> x
		A <u>10</u> 9 8	

Jeu en FLANC *remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions*

<u>En COULEUR</u>		à SANS ATOUT
- appel direct	- petite X grosse 7*	- petite X grosse
- pas d'appel	X pair-impair	- pair-impair
- 1 ^e défause	X Lavinthal - italien	X Lavinthal - italien
-	-	-
-		

<u>CARTE de SYSTEME L B F</u> <i>cercle Namur 6</i>		Série
Nom ...	N° de licence ...	
Nom ...	N° de licence ...	

1. OUVERTURES (*remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions*)

Cou- leur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1 	2	8+		x 1SA = 8-10 H x 1  = pas de Maj 4 ^e -sauf ouv
1 	4	8+		
1 	5+	8+		- 1SA fitté - Bergen
1 	5+	8+		- 2  Drury -
2 		19+	- F. indéterm - Albarran -	x 2  relais - ou belle coul 5me - As - points -
2 		24	x F. Manche - Multi -	2C relais ou belle coul 5me
2 			- Faible	- 2SA force 14 H ⁺
2 			- Muiderberg	-
3+			...	

1 SA	15-17 H	- régulier	x stayman : nbre réponses 4 x texas Maj x texas min
2 SA	20 -20 H	x régulier - Puppet	- Baron x stayman x texas Maj - 3  Niermeyer
3 SA	... H	x min fermée	-

2. AUTRES CONVENTIONS SANS INTERVENTION

ADVERSE remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions

x Roudy	- Rebond	- Ping-pong
x 2 SA modérateur	x 3 ^e coul forcing	- 4 ^e coul forcing
- Splinter	- Schön	-
-	-	-

3. ENCHERES DE CHELEM

	Réponses
- 4♣ Gerber	-
- 4SA Blackwood	x As 41.30.2 - As+ Rois - As + Roi atout - 5 Clés - 1 As + 1 Chicane -
- 5SA Joséphine	
- 5SA Rois	x 41.30.2 ..
- Rois roulante	-

4. CONTRE

sur ouverture couleur	position	Force	Caractéristiques
x Appel	2e	8 H ⁺	- court ds couleur ouverture
x Appel	2e	8 H ⁺	- toutes distributions
x Appel	4e	8 H ⁺	- réveil après 2 passes
x Spoutnik	3e	8 H ⁺	- autre Majeur - généralisé
- Rozenkrantz	4e	... H ⁺	- réponse à intervention n°2 : fit avec gros H
- Punitif			- à partir palier de 2
Sur ouverture 1 SA			Brozel
- Appel		... H ⁺	- Majeures - couleur 6 ^e
- Punitif	2e	H ⁺	-

5. INTERVENTIONS sur ouverture adverse de 1 en

COULEUR remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions

	position	force	caractéristiques
x couleur sans saut	x 2e x 4e réveil	8 H ⁺ 8 H ⁺	longueur : 5.... longueur : 5....
x couleur avec saut	- 2e	faible	longueur :
x bicolores	- 2e		x Ghestem 5/5+ - Michael's
x 1 SA	- 2e - 4 ^e réveil	16 - 18 H ... -... H	x arrêt couleur ouvert. - arrêt couleur ouvert.
-			

Intervention sur ouverture adverse à 1SA fort

- couleur naturelle	- 2SA appel mineures	- 2♣ Landy
x Brozel	- DONT	-

Intervention sur ouverture 2 faible ou barrage à 3

.....

6. REPONSES à OUVERTURE après Intervention adverse

1A / 1B /	- <u>1 couleur</u> 8 H ⁺	x 4 cartes	- collante 5 cartes
1A / 1B /	- <u>cue-bid</u> 12 H ⁺	x Fit	- ...
1A / 1B /	x <u>contre Spoutnik</u>		
1A / Contre/	x <u>surcontre</u> 10 H ⁺	x <u>couleur</u>	- <u>Truscott</u> -Maj -min
1A / 1SA /	- <u>couleur</u> ... H ⁺		-contre punitif ... H ⁺
1SA / 2B /	- <u>Lebensohl</u>	- Rép. 3♣	-

**COCHEZ les RÉPONSES qui correspondent à vos conventions ,
en remplaçant – par x , REMPLIR les « »**