

7. JEU de la CARTE

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

en COULEUR		à SANS ATOUT
- parité	- sans parité	- 4 ^e meilleure
- 4 ^{ème}	- italien	- parité
- petit sous H	-	-

Souligner votre carte d'entame

en COULEUR

à SANS ATOUT

<u>A</u> R	R <u>V</u> 10 x	A R V <u>x</u> x	D 10 9 <u>x</u>
A <u>R</u> x	R 10 9 x	A D V <u>x</u>	<u>V</u> 10 9 x
<u>R</u> D x	x x <u>x</u>	A V 10 9 x	10 9 8 x
D V x	x x x <u>x</u>	R D V x	x x x
<u>V</u> 10 x	x x x x <u>x</u>	R <u>V</u> 10 x	x x x x
10 9 x		D V 10 x	x x x x x
		A 10 9 8	

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

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

CARTE de SYSTÈME L B F cercle MSL Série ...

Nom DOUETTE A N° de licence 71019

Nom LEBRUN R N° de licence 72070

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

Couleur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1♣				- 1SA = 8-10 H - 1♦ = pas de Maj 4 ^e - ...
1♦				- 1SA fitté - Bergen - <u>2♣ Drury</u> -
1♥				
1♠				
2♣			- F. indéterm - Albarran -	- <u>2♦ relais</u> - 3T = AS - As 2PMA - points 3K = AS 2SA 8H + CRN
2♦			- F. Manche - Multi -	
2♥			- Faible - Muiderberg?	- 2SA force 11/12 H ⁺ -
2♠				
3+			...	...

1 SA	15-17H	- régulier	✗ stayman : nbre réponses ... ✗ texas Maj ✗ texas min
2 SA	20-21H	- régulier - Puppet	- Baron - stayman - texas Maj - 3♣ Niermeyer
3 SA	... H	✗ min fermée	✗ 8 cartes