

7. JEU de la CARTE

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

en COULEUR		à SANS ATOUIT	
X parité	- sans parité	X 4 ^e meilleure	<i>sauv pas d'intérêt</i>
<i>ou</i> 4 ^{ème}	- italien	- parité	
- petit sous H	-	-	

Souligner votre carte d'entame

en COULEUR		à SANS ATOUIT	
A R	R V 10 x	A R V x x	D 10 9 x
A R x	R 10 9 x	A D V x	V 10 9 x
R D x	x x x	A V 10 9 x	10 9 8 x
D V x	x x x x	R D V x	x x x
V 10 x	x x x x x	R V 10 x	x x x x
10 9 x		D V 10 x	x x x x x <i>ou</i>
		A 10 9 8	x x x x x

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

En COULEUR		à SANS ATOUIT	
- appel direct	- petite - grosse 7*	- petite - grosse	
- pas d'appel	- pair-impair	- pair-impair	
- 1 ^e défausse	- Lavinthal <input checked="" type="checkbox"/> italien	<input checked="" type="checkbox"/> Lavinthal - italien	
-	-	-	
-			

CARTE de SYSTEME L B F *cercle ...* Série ...

Nom *LOISEAU Charles* N° de licence *72901*

Nom *Van Duyse Dominique* N° de licence *73152*

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

Couleur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1♣	<i>2</i>	<i>12</i>		<input checked="" type="checkbox"/> 1SA = 8-10 H <input checked="" type="checkbox"/> 1♦ = pas de Maj 4 ^e - ...
1♦	<i>4</i>	<i>12</i>		
1♥	<i>5</i>			- <input checked="" type="checkbox"/> SA fitté - Bergen
1♠				- 2♣ Drury -
2♣		<i>20-23</i>	<input checked="" type="checkbox"/> F. indéterm <i>ou 8 levies</i> - Albarran -	<input checked="" type="checkbox"/> 2♦ relais -
2♦		<i>24</i>	<input checked="" type="checkbox"/> F. Manche - Multi -
2♥	<i>6</i>	<i>6</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Faible	<input checked="" type="checkbox"/> 2SA force H ⁺
2♠			- Muiderberg	-
3+	<i>7</i>	<i>6</i>

1 SA	<i>15-17 H</i>	<input checked="" type="checkbox"/> régulier	<input checked="" type="checkbox"/> stayman : nbre réponses <i>..4</i> <input checked="" type="checkbox"/> texas Maj <input checked="" type="checkbox"/> texas min
2 SA	<i>20-21 H</i>	<input checked="" type="checkbox"/> régulier - Puppet	- Baron - <input checked="" type="checkbox"/> stayman <input checked="" type="checkbox"/> texas Maj <i>- 3♣ Niermeyer</i>
3 SA	<i>10 H</i>	<input checked="" type="checkbox"/> min fermée	-

2. AUTRES CONVENTIONS SANS INTERVENTION

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

<input checked="" type="checkbox"/> Roudy	- Rebond	- Ping-pong
- 2 SA modérateur	<input checked="" type="checkbox"/> 3 ^e coul forcing	<input checked="" type="checkbox"/> 4 ^e coul forcing
<input checked="" type="checkbox"/> Splinter	- Schön	-
-	-	-

3. ENCHERES DE CHELEM

	Réponses
- 4♣ Gerber	-
<input checked="" type="checkbox"/> 4SA Blackwood	<input checked="" type="checkbox"/> As 30.41.2 - As+ Rois - As + Roi atout <input checked="" type="checkbox"/> 5 Clés - 1 As + 1 Chicane -
- 5SA Joséphine	
<input checked="" type="checkbox"/> 5SA Rois	-
- Rois roulante	-

4. CONTRE

sur ouverture couleur	position	Force	Caractéristiques
- Appel	2e	12.H ⁺	- court ds couleur ouverture
- Appel	2e	17.H ⁺	- toutes distributions
- Appel	4e	8.H ⁺	- réveil après 2 passes
- Spoutnik	3e	10.H ⁺	<input checked="" type="checkbox"/> autre Majeur - généralisé
- Rozenkrantz	4e	...H ⁺	- réponse à intervention n°2 : fit avec gros H
- Punitif			<input checked="" type="checkbox"/> à partir palier de 3.
Sur ouverture 1 SA			
- Appel		... H ⁺	- Majeures - couleur 6 ^e
- Punitif	2eH ⁺	-

5. INTERVENTIONS sur ouverture adverse de 1 en

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

	position	force	caractéristiques
- couleur sans saut	- 2e - 4e réveil	8.H ⁺ ... H ⁺	longueur : 5.M 6m longueur :
- couleur avec saut	- 2e	6.H ⁺	longueur : 6.
- bicolores	- 2e		- Ghestem 5/5+ <input checked="" type="checkbox"/> Michael's
- 1 SA	- 2e - 4 ^e réveil	16 - 18 H 10 - 12 H	- arrêt couleur ouvert. - arrêt couleur ouvert.
-			

Intervention sur ouverture adverse à 1SA fort

<input checked="" type="checkbox"/> couleur naturelle	<input checked="" type="checkbox"/> 2SA appel mineures	- 2♣ Landy Multi
- Brozel	- DONT	-

Intervention sur ouverture 2 faible ou barrage à 3

... de pts ouverture

6. REPONSES à OUVERTURE après Intervention adverse

1A / 1B /	- 1 couleur 5 H ⁺	<input checked="" type="checkbox"/> 4 cartes	<input checked="" type="checkbox"/> collante 5 cartes
1A / 1B /	<input checked="" type="checkbox"/> cue-bid 7-10 H ⁺	<input checked="" type="checkbox"/> Fit	- ...
1A / 1B /	<input checked="" type="checkbox"/> contre Spoutnik		
1A / Contre /	- surcontre ... H ⁺	- couleur	- Truscott - Maj - min
1A / 1SA /	- couleur ... H ⁺	- contre punitif ... H ⁺
1SA / 2B /	- Lebensohl	- Rép. 3♣	-

Multi Landy

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

7. JEU de la CARTE

ENTAME remplacer (-) par (x) pour indiquer vos conventions	
en COULEUR à SANS ATOUT	
- parité	X 4 ^e meilleure
- 4 ^{ème}	- parité
- petit sous H	-

Souligner votre carte d'entame

en COULEUR *4 e maillerie* à SANS ATOUT

A R	R V 10 x	A R V x x	D 10 9 x
A R x	R 10 9 x	A D V x	V 10 9 x
R D x	x x x	A V 10 9 x	10 9 8 x
D V x	x x x x	R D V x	x x x
V 10 x	x x x x x	R V 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	X italien	- Lavinthal	X italien
-	-		-	
-				

CARTE de SYSTÈME L B F cercle ...

Série ... 1

Nom ... *GEUVERT A.* N° de licence ... *7899*

Nom ... *LAMBEAUX Y.* N° de licence ... *8606*

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

Couleur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1♣				X 1SA = 8-10 H - 1♦ = pas de Maj 4 ^e - ...
1♦				
1♥				- 1SA fitté - Bergen
1♠				X 2♣ Drury -
2♣			- F. indéterm - Albarran -	X 2♦ relais -
2♦			X F. Manche - Multi -	- As - points -
2♥			X Faible	- 2SA force ... H ⁺
2♠			- Muiderberg	-
3+		

1 SA	<i>13-17</i> H	- régulier	- stayman : nbre réponses ... <i>3</i> X texas Maj X texas min
2 SA	<i>20-21</i> H	- régulier - Puppet	- Baron X stayman X texas Maj - 3♣ Niermeyer
3 SA	... H	- min fermée	-

2. AUTRES CONVENTIONS SANS INTERVENTION

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

<input checked="" type="checkbox"/> Roudy	- Rebond	- Ping-pong
<input checked="" type="checkbox"/> 2 SA modérateur	- 3 ^e coul forcing	- 4 ^e coul forcing
<input checked="" type="checkbox"/> Splinter	- Schön	-
-	-	-

3. ENCHERES DE CHELEM

	Réponses
- 4♣ Gerber	-
- 4SA Blackwood	- As 30.41.2 - As+ Rois - As + Roi atout <input checked="" type="checkbox"/> 5 Clés - 1 As + 1 Chicane -
- 5SA Joséphine	
- 5SA Rois	-
- Rois roulante	-

4. CONTRE

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

5. INTERVENTIONS sur ouverture adverse de 1 en

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

	position	force	caractéristiques
- couleur sans saut	- 2e - 4e réveil	8. H ⁺ ... H ⁺	longueur : longueur :
- couleur avec saut	- 2e	... H ⁺	longueur :
- bicolores	- 2e		<input checked="" type="checkbox"/> Ghestem 5/5+ - Michael's
- 1 SA	- 2e - 4 ^e réveil	5. ... H H	- arrêt couleur ouvert. - arrêt couleur ouvert.
-			

Intervention sur ouverture adverse à 1SA fort

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

Intervention sur ouverture 2 faible ou barrage à 3

..... Pour le reste on alerte ou on rebond aux questions

6. REPONSES à OUVERTURE après Intervention adverse

1A / 1B /	- 1 couleur ... H ⁺	- 4 cartes	collante 5/cartes
1A / 1B /	- cue-bid ... H ⁺	- Fit	even faelles
1A / 1B /	- contre Spoutnik		
1A / Contre/	- surcontre ...H ⁺	- couleur	-Truscott -Maj -min
1A / 1SA /	- couleur ... H ⁺	-contre punitif ... H ⁺
1SA / 2B /	- Lebensohl	- Rép. 3♣	-

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

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 R</u>	<u>R V</u> 10 x	<u>A R V</u> x x	<u>D</u> 10 9 x
<u>A R</u> x	<u>R</u> 10 9 x	<u>A D V</u> x	<u>V</u> 10 9 x
<u>R D</u> x	x x x	<u>A V</u> 10 9 x	<u>10 9 8</u> x
<u>D V</u> x	x x x x	<u>R D V</u> x	x x x
<u>V</u> 10 x	x x x x x	<u>R V</u> 10 x	x x x x
<u>10 9</u> x		<u>D V</u> 10 x	x x x x x
		<u>A</u> 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 ✗ italien	✗ Lavinthal - italien
-	-	-
-	-	-

CARTE de SYSTEME L B F cercle ...

Série .7

Nom NEVE JM

N° de licence 72011

Nom PIERET JF

N° de licence 72463

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

Couleur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1♣	2			✓ 1SA = 8-10 H ✓ 1♦ = pas de Maj 4 ^e - ...
1♦	4			
1♥				- 2SA fitté - Bergen
1♠				- 2♣ Drury -
2♣		20-23	✗ F. indéterm - Albarran -	✗ 2♦ relais -
			ou 8 levées	- As - points - 2♣... etc... Italien
2♦		24	✗ F. Manche - Multi -
2♥	6	6	✗ Faible	✗ 2SA force H ⁺
2♠			- Muiderberg	-
3+	7	6

1 SA	1.5 - 2.1 H	✓ régulier	✗ stayman : nbre réponses 4. ✗ texas Maj ✗ texas min
2 SA	2.0 - 2.1 H	✓ régulier - Puppet	- Baron ✗ stayman ✗ texas Maj - 3♣ Niermeyer
3 SA	1.2 H	✓ min fermée	-

7. JEU de la CARTE

CARTE de **SYSTEME L B F** cercle ... Série .. **A**

Nom .. **NEVE JM** N° de licence .. **72011**

Nom .. **PIERET JF** N° de licence .. **72463**

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	
AR	R V 10 x	A R V x x	D 10 9 x
AR x	R 10 9 x	A D V x	V 10 9 x
RD x	x x x	A V 10 9 x	10 9 8 x
D V x	x x x x	R D V x	x x x
V 10 x	x x x x x	R V 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 ^{er} défausse	- Lavinthal ✓ italien	✓ Lavinthal	- italien
-	-	-	-
-	-	-	-

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

Couleur	Nb min cartes	points	caractéristiques	réponses conventionnelles
1 ♣	2			✓ 1SA = 8-10 H ✓ 1♦ = pas de Maj 4 ^e - ...
1 ♦	4			
1 ♥				- 2SA fitté - Bergen
1 ♠				- 2♣ Drury -
2 ♣	20-23 ou 8 levées		✓ F. indéterm - Albarran -	✓ 2♦ relais - points - As - 2A... SA... Italien
2 ♦		24	✓ F. Manche - Multi -
2 ♥	6	6	✓ Faible - Muiderberg	✓ 2SA force H ⁺
2 ♠	6	6		-
3+	7	6

1 SA	1.5. ... H	✓ régulier	✓ stayman : nbre réponses 4. ✓ texas Maj ✓ texas min
2 SA	2.0. - 2.1 H	✓ régulier - Puppet	- Baron ✓ stayman ✓ texas Maj - 3♣ Niermeyer
3 SA	1.0. H	✓ min fermée	-