

Minikonventionskarte

Name **Hennes Kesting** Name **Christoph Berg**

Grundsystem **Standard American**

1SA-Eröffnung in Nichtgefahr **15-17** in Gefahr **15-17**
 kleines Single möglich Single Topfigur möglich
 5er-Oberfarbe regelmässig 5er-Oberfarbe selten

1er-Eröffnungen Mindestlänge **1♣ 2** **1♦ 4** **1♥ 5** **1♠ 5**

1♣	2+♣, 18er-Regel (in Gefahr 20er)
Antw.	Inverted (auch nach Zwischenreizung) 3./4. Farbe forcing, Assfrage RKC 30/41, platzierte Könige, 4UF Assfrage bei Fit
1♦	4+♦
Antw.	(dito)
1♥	5+♥
Antw.	Splinter (nur direkte Antwort)
1♠	5+♠
Antw.	(dito)
1 SA	nat.
Antw.	Stayman, Transfers (2♠ = ♣, 3♠ = ♦)

2er-Eröffnungen

2♣	Partieforcing (23+FP oder 9 ¹ / ₂ Spielstiche)
Antw.	2♦ Relais, Rest nat. ab 7FP
2♦	Multi (Weak Two in OF 6-10FP, SA 20-22FP, Semiforcing)
Antw.	2♥ Relais, 2SA fragt (min♥/min♠/max♥/max♠), Puppet Stayman
2♥	Zweifärber mit♥ (6-10FP)
Antw.	2♠ Relais, 2SA fragt nach 2. Farbe, 3♥ einl.
2♠	Zweifärber♠ und UF (6-10FP)
Antw.	3♣ Relais, 2SA fragt nach 2. Farbe, 3♠ einl.
2 SA	UF-Zweifärber (6-10FP)
Antw.	3♣/3♦ zum Spielen

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3SA: Gambling (stehende 7er-UF ohne Nebenwerte)

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra ab **12** verspricht Oberfarben **X** zeigt nur Werte

Farbgegenreizung auf 1er-Stufe mit **8** bis **16** Punkten

Farbgegenreizung auf 2er-Stufe mit **11** bis **17** Punkten

Stil der Gegenreizung **konstruktiv**

Weiterreizung **Farbwechsel forcing**

1SA-Gegenreizung, Punktspanne in 2. Hand **16-18F** 4. Hand **11-14F**

Sprunggegenreizung **Schwache Sprünge**

Schröder (Überruf = Zweif. mit anderer UF bzw. OF), Unusual 2SA = untere beide ungereizte Farben

Gegenreizung gegen 1SA-Eröffnung

Starke SA: DONT (X = Einfärber, 2♣/♦/♥ = 5/4+ (4/5+) Zweifärber, 2♠ = Piks)
 Schwache SA: Multi-Landy (2♣ = beide OF, 2♦ = OF-Einf., 2♥/♠ = 5-4+ ♥/♠-UF, 2SA = beide UF)
 X = Strafe

andere Gegenreizungen (z.B. gegen starke ♣ oder Sperransagen)

Negativkontra (zeigt nach Zwr. auf 2er-St. 10+FP)
 neue Farbe auf 2er-Stufe nach Zwr. ist nicht forciierend
 Kontra gegen künstliche Gebote ist Ausspielmarke

Ausspiele gegen Farbkontrakte (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

- Höchste der Sequenz: **AK53, KDB7, DB984, 10986**
 - Zweithöchste der Sequenz: **AKD6, KD106, DB986**
 - Höchste der inneren Sequenz: **KB109, D1097**
 - Zweithöchste der inneren Sequenz: **KB107, D10963**
- 3./5. 4.-höchste 2./4. sonstiges **Top of nothing (TON)**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

4.-höchste/TON, 2. der inneren Sequenz (bei 9 und 10)

Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch niedrig sonstiges

gerade Länge hoch niedrig sonstiges

Abwürfe **Lavinthal**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten