

# Minikonventionskarte

Name  Name

**Grundsystem**  **5er Oberfarben (Weak 2, Transfer)**

**1 SA Eröffnung** in Nichtgefahr  **15-17F** in Gefahr  **15-17F**

kleines Single möglich  Single Topfigur möglich

5er Oberfarbe regelmässig  5er Oberfarbe selten

**1er Eröffnungen** Mindestlänge **1♣**  **3** **1♦**  **3** **1♥**  **5** **1♠**  **5**

<b>1♣</b>	min. 3er, 12+F
<b>Antw.</b>	2/3/4/5♣: Limit-Hebung, 2♥/♠: 6er 5-8F,
<b>1♦</b>	min. 3er (4er auβer bei 4432-Verteilung), 12+F
<b>Antw.</b>	2/3/4/5♦: Limit-Hebung, 2♥/♠: 6er 5-8F
<b>1♥</b>	min. 5er, 12+F
<b>Antw.</b>	2/3/4♥: Limit-Hebung, 2♠: 6er 5-8F
<b>1♠</b>	min. 5er, 12+F
<b>Antw.</b>	2/3/4♠: Limit-Hebung
<b>1 SA</b>	ausgeglichen, 15-17F
<b>Antw.</b>	2♣: Stayman (0+F), 2♦-♠: Transfer (0+F), 4♣: Gerber (04/1/2/3)

## 2er Eröffnungen

<b>2♣</b>	Benjamin: bel. Semiforcing mit 6er-Farbe / 8 Spielstichen (16+F), SA 22-23F, SA 26-27F
<b>Antw.</b>	2♣: Relais
<b>2♦</b>	Benjamin: bel. Partieforcing mit 6er-Farbe / 9 Spielstichen (18+F), SA 24-25F, SA 28+F
<b>Antw.</b>	2♥: Relais
<b>2♥</b>	Weak Two in ♥ (6-10F)
<b>Antw.</b>	2 SA: Einladung zu 3/4♥
<b>2♠</b>	Weak Two in ♠ (6-10F)
<b>Antw.</b>	2 SA: Einladung zu 3/4♠
<b>2 SA</b>	ausgeglichen, 20-21F, 5er ♥/♠
<b>Antw.</b>	3♣: Stayman (0+F), 3♦/♥: Transfer für ♥/♠(0+F),

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3 SA: Gambling <sup>1</sup> (stehendes 7er ♣/♦ ohne Nebenwerte)
4 SA: 6-5+ in ♣/♦

## Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

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

Farbgegenreizung auf 1er-Stufe mit  **8** bis  **15** Punkten

Farbgegenreizung auf 2er-Stufe mit  **10** bis  **16** Punkten

Stil der Gegenreizung  *in der Regel konstruktiv*

Weiterreizung  *Farbw. nonf., Überr. fr. Stopper (→ SA), zeigt Fit/stark Einf.*

1 SA Gegenreizung, Punktspanne in 2. Hand  **15-18 F** 4. Hand  **11-14 F**

*relativ ausgeglichen, Stopper, Weiterreizung wie nach 1 SA-Eröffnung*

Sprunggegenreizung  *Weak Jumps: schwach, sperrend*

## Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

## 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  *Double hoch*

## Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

*4.-höchste*

## Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch  niedrig  sonstiges

gerade Länge hoch  niedrig  sonstiges

Abwürfe  *Direkte Marke*

## Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

*Lavinthal*

# Konventionen zum System

## 1 (Gambling).

3 SA	4♣	zum spielen oder ausbessern
	4♥/♠	zum spielen
	5♣/♦/6♣	zum spielen oder ausbessern

## 2 (Schlemmkonventionen). ◦ *Mixed Cuebids*

- *Roman Key Card 14/30, danach rollend nach Trumpfdame und platzierten Königen*