

# Minikonventionskarte

Name  Name

Grundsystem

1SA-Eröffnung in Nichtgefahr  in Gefahr

kleines Single möglich  Single Topfigur möglich

5er-Oberfarbe regelmässig  5er-Oberfarbe selten

1er-Eröffnungen Mindestlänge 1♣  1♦  1♥  1♠

1♣	3+♣
<b>Antw.</b>	<i>Inverted Minors (auch nach X) Schwache Sprünge</i>
1♦	3+ (meist 4+)♦
<b>Antw.</b>	<i>dito</i>
1♥	5+♥
<b>Antw.</b>	<i>2SA Jacoby (PF, guter Fit), danach 3er-Stufe Kürzen, sonst Cuebids 3♣/3♦ Bergen (danach Cuebids), 3♥/4♥ sperrend</i>
1♠	5+♠
<b>Antw.</b>	<i>dito</i>
1 SA	<i>nat., selten auch 14 gute</i>
<b>Antw.</b>	<i>2♣ Stayman oder 8-10F einl., Transfers (2♠ = ♣, 2SA = ♦), alles ab 0F 3x Schlemmint., 4♣ Assfrage</i>

## 2er-Eröffnungen

2♣	<i>Partieforcing, OF-Semiforcing, SA 23+</i>
<b>Antw.</b>	<i>2♦ Relais, Rest nat; 2x: OF-SF, 3x: PF</i>
2♦	<i>Multi: OF-Weak Two, UF-Semiforcing, SA 20-22</i>
<b>Antw.</b>	<i>2♥ Relais, 2SA fragt, Rest nat; 3UF: SF</i>
2♥	<i>Zweifärber mit ♥ (ca. 4-10F)</i>
<b>Antw.</b>	<i>2SA fragt</i>
2♠	<i>Zweifärber mit in ♠ + UF (ca. 4-10F)</i>
<b>Antw.</b>	<i>dito</i>
2 SA	<i>Zweifärber in UF (ca. 4-10F)</i>
<b>Antw.</b>	

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3SA: *Gambling (stehende 7er-UF ohne Nebenwerte)*  
4SA: *6-5+ in UF*

## Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra ab  verspricht Oberfarben  zeigt nur Werte

Farbgegenreizung auf 1er-Stufe mit  bis  Punkten

Farbgegenreizung auf 2er-Stufe mit  bis  Punkten

Stil der Gegenreizung

Weiterreizung

1SA-Gegenreizung, Punktspanne in 2. Hand  4. Hand

*Polnischer SA: 4er OF, längere UF*

Sprunggegenreizung

*Michaels Präzis*

## Gegenreizung gegen 1SA-Eröffnung

*Multi-Landy: 2♣: beide OF, 2♦: OF-Einfärber, 2♥/♠: 5-4+ OF-UF,  
2SA: beide UF, 3♣/♦: UF-Einfärber, X: Strafe*

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

*gegen 2♦-Multi: X: Info-Kontra gegen ♥-Weak Two  
gegen starke ♣: Crash*

## 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

## Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

*4.-höchste (vom 3er xXx bzw. FxX)*

## Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch  niedrig  sonstiges

gerade Länge hoch  niedrig  sonstiges

Abwürfe

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

# Vereinbarungen

- Alle Punktspannen, insbesondere bei Gegenreizungen und Sperreröffnungen, können regelmäßig auch etwas schwächer sein
  - Ein Weak Two hat üblicherweise mindestens 3F in der Farbe
- Supportkontra, Negativkontra, 3. (Unter-)Farbe forcing
- Lebensohl
  - Nach 1SA-Eröffnung
  - Nach Weak Two des Gegners und unserem Kontra (z.B. (2♥)-X-(p)-3SA!)
  - Nach einfacher Hebung des Gegners und unserem Kontra (z.B. (1♠)-X-(2♠)-2SA!)
  - Selten auch Good-Bad-2NT
- Moderateur nach Reverse: Farbhebung schwach, 2NT/Rest = stark
- Assfrage ist generell RKCB 30/41, meist 4SA
  - Weiter mit Zahl der Könige (0/1/2/3)
  - 4 UF ist Assfrage in UF wenn es keine sperrende/kompetitive Situation ist (1♣-4♣ ist sperrend, 1♣-2♣-3♣-4♣ ist Assfrage)
  - Weiter mit Zahl der Könige (0/1/2/3)
  - DOPI-ROPI (X = 30, P = 41)
- 1♦-1♠-2♦-3♠ ist einladend
- Nach 2SA-3♣-3♦ zeigt 4♣ beide OF 4-4
- 2/1 ist nach Zwischenreizung nonforcing
- Nach 1OF und Zwischenreizung ist 2SA nat, Überruf ist mind. einladend