

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

2er-Eröffnungen

2♣ Antw.	Partieforcing (23+FP oder 9½ Spielstiche) 2♦ Relais, Rest nat. ab 7FP
2♦ Antw.	Multi (Weak Two in OF 6-10FP, SA 20-22FP, Semiforcing) 2♥ Relais, 2SA fragt (min♥/min♠/max♥/max♠), Puppet Stayman
2♥ Antw.	Zweifärber mit♥ (6-10FP) 2♠ Relais, 2SA fragt nach 2. Farbe, 3♥ einl.
2♠ Antw.	Zweifärber♠ und UF (6-10FP) 3♣ Relais, 2SA fragt nach 2. Farbe, 3♠ einl.
2 SA Antw.	UF-Zweifärber (6-10FP) 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