

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

## 2er Eröffnungen

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

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

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

## Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra ab **12F** verspricht Oberfarben **X** 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*