

# Minikonventionskarte

Name **Christoph Berg** Name **Frank Luithle**

Grundsystem **5er-Oberfarben**

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

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>	mindestens 3er, 12 <sup>†</sup> FP
<b>Antw.</b>	1♦ = Walsh, verneint OF falls Revers nicht möglich; 2♦ = 5-5 OF (2-5 FP) Inverted Minors (2SA = 2-5 FP); schwache Sprünge
<b>1 ♦</b>	mindestens 3er (4er außer bei 4432-Verteilung), 12 <sup>†</sup> FP
<b>Antw.</b>	Inverted Minors (2SA = 2-5 FP); schwache Sprünge
<b>1 ♥</b>	mindestens 5er, 12 <sup>†</sup> FP
<b>Antw.</b>	2♣ kann 3er sein; 2♦ verspricht 5er; 2SA = Partieföring <sup>3</sup> mit gutem Anschluss umgekehrte Bergen-Hebungen (3♣ 9 <sup>+</sup> -11 FP); 3♠ = bel. Chicane; 3SA = ♠-Splinter
<b>1 ♠</b>	mindestens 5er, 12 <sup>†</sup> FP
<b>Antw.</b>	2♣ kann Double sein; 3♥ = bel. Chicane; 3SA = ♥-Splinter Rest wie nach 1♥-Eröffnung
<b>1 SA</b>	ausgeglichen, 15-17 FP, 5er-Oberfarbe möglich
<b>Antw.</b>	Stayman ab 0 FP; 4-Farben-Transfer <sup>4</sup> ab 0 FP; 2SA = nat. Einladung; 4♣ = Gerber 4♦ = beide OF 5-5 ohne Schlemm-Interesse

## 2er-Eröffnungen

<b>2 ♣</b>	♦-Weak Two <b>oder</b> beliebiges SF <b>oder</b> PF in OF <b>oder</b> ausgeglichen 22-23/26-27 FP
<b>Antw.</b>	2♦ = Relais; 2SA = Ogust; Rest = natürlich und forcing
<b>2 ♦</b>	♥-Weak Two <b>oder</b> beliebiges PF <b>oder</b> ausgeglichen 24-25/28 <sup>†</sup> FP
<b>Antw.</b>	2♥ = Relais; 2SA = Ogust; Rest = natürlich und forcing
<b>2 ♥</b>	Zweifärber mit ♥, mindestens 5-5, 6-10 FP; in 3. Hand auch 5♥-4 möglich
<b>Antw.</b>	2♠ = Spielen oder Ausbessern; 2SA = Frage nach 2. Farbe/Stärke <sup>5</sup>
<b>2 ♠</b>	♠-Weak Two
<b>Antw.</b>	2SA = Ogust
<b>2 SA</b>	ausgeglichen oder semi-ausgeglichen, 20-21 FP, 5er-OF möglich
<b>Antw.</b>	3♣ = Puppet-Stayman <sup>7</sup> ; 3♦/♥ = Transfers → OF; 4♦ = 5-5 <sup>†</sup> in OF (schwach)

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3♣/♦ = 7er (5-10 FP, je nach Pos./GL auch 6er möglich); 3SA = Gambling <sup>8</sup>
4SA: 6-5 <sup>†</sup> Verteilung mit beiden Unterfarben

## Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra ab **12 FP** 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, schwache Hebungen*

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

1SA-Gegenreizung, Punktspanne in 2. Hand **künstl. (s.u.)** 4. Hand **11-14 FP**

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

Sprunggegenreizung *schwache Sprungüberrufe; Michaels Präzis: (1UF)-2♦ = beide OF*

*(1OF)-2OF = ♣ + aOF; (1OF)-3♣ = ♦ + aOF; 2SA = Unusual Notrump (niedrige Restf.)*

## Gegenreizung gegen 1SA-Eröffnung

Multi-Landy (Woolsey): X = 5-4 UF-OF; 2♣ = beide OF 5-4<sup>†</sup>; 2♦ = OF-Einfärber  
2OF = diese OF + UF 5-4<sup>†</sup>; 2SA = 5-5<sup>†</sup> UF; 3UF = nat. Sperre  
gegen 1SA schwach (d.h. immer < 16 FP): X = straorientiert, Rest wie oben

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

gegen Multi → X direkt = Takeout gegen ♥-Weak Two; Sandwich Notrump  
1SA polnisch = ca. 10-15 FP, Zweifärber mit 4er-OF und 5<sup>†</sup>er-UF, verneint Verteilung für Info-X  
gegen künstliche 1♣: X = beide OF konstruktiv, 1x = nat., 1SA = beide UF, 2x wie gegen starken SA

## 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 *vom Double hoch* ☐

## Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

4.-höchste, 10/9 verspricht 0 oder 2 höhere

## Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch ☐ niedrig ☒ sonstiges ☐

gerade Länge hoch ☐ niedrig ☒ sonstiges ☐

Abwürfe *Abwürfe sind direkte Marken (niedrig = Interesse), Figur zeigt Karte darunter*

## Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

*Lavinthal-Abwürfe*

Konventionen zum System

1 Walsh.

1♣	1♦	6-7	(1) ausgegl. ohne 4er-♥/♠ (3er-♦ möglich)
		6↑	(2) ♦-Einfärber
		12↑	(3) 5-4↑ in ♦/OF
1♥/♠			5-4↑ ♣/OF
1SA		12-14	ausgegl., 4er-♥/♠ möglich
	2♣		UF-Schlemmint., Vertfr. (2)
	2♦	6-9	zum Spielen (1/2)
	2♥/♠		Partieforcing (3)
	2SA	8-9	natürlich (2)
	3♣/♥/♠		♦-Autosplinter (2)
	3♦		einladend (2)

Weiterreizung nach Verteilungsfrage:

2♦		3er-♦, nicht 4333-Vert.
	2♥	Frage nach ♣-Länge (2♠: 5er-♣, 2SA: 4er-♣)
2♥		3424-Vert.
2♠		4324-Vert.
2SA		bel. 4333-Vert.
	3♣	Frage nach 4er (3♦: 4er-♣, 3♥/♠: 4er-♥/♠)
3♣		3325-Vert. (3♦: KCB)
3♦		4423-Vert.

2 Schema nach 1SA Rückgebot. Nach 1SA-Rückgebot ist 2♣ Puppet für 2♦ und 2SA Puppet für 3♣.

Haltung		Stärke		
OF	NF	schwach	einladend	stark
4OF	ausg.	pass	2♣~2SA	3SA
4OF	5♣	2SA~p	nicht zeigb.	nach 1♣: 2SA~3♦
4OF	5♦	2♣~p	2♦ <sup>a</sup>	nach 1♦: 2SA~3♦
5OF	–	2OF	2♣~2OF <sup>b</sup>	2♣~3SA
5OF	5x	2OF	2♣~3x	3x
5♠	4♥	2♥	2♣~2♥	2SA~3♥
6OF	–	2OF	2♣~3OF	3OF <sup>c</sup>
	Sngl Chic			4x 2♣~4x

OF = Oberfarbe des Antwortenden, NF = Nebenfarbe

<sup>a</sup>genau einladend, sonst Walsh  
<sup>b</sup>mindestens einladend  
<sup>c</sup>leichtes Schlemm-Interesse

3 2SA-Antwort auf OF-Eröffnung.

1OF	2SA	12↑	4↑ OF
3OF		14 <sup>+</sup> -16	keine Kürze
3aOF		14 <sup>+</sup> -16	bel. Chicane (Rel fragt)
3SA		14 <sup>+</sup> -16	Single in aOF
4♣/♦		14 <sup>+</sup> -16	Single ♣/♦
3♣	3♦	11-14 <sup>–</sup>	Kürzenfrage, weiter wie oben
3♦	3♥	17↑	Kürzenfrage, analog oben
3♠		17↑	bel. Chicane (Rel fragt)
4♥		17-18	keine Kürze
4♠		19↑	keine Kürze

Danach weiter mit Cuebids, 4SA ist KCB.

4 Super-Accepts nach Transfer. Super-Accepts nach OF-Transfer (zeigt mindestens 4er-Anschluss): 3OF = Minimum, neue Farbe = kleines Double und Maximum, 2SA = Maximum, Double in Transferfarbe oder 4333

5 2♥-Eröffnung = ♥+?.

2♥	2SA	Frage 2. Farbe/Stärke
3♣		6-10 5-5 ♥/♣; 3♦: weitere Frage
	3♥	6-8 ♦-Kürze
	3♠	6-8 ♠-Kürze
	3SA	8-10 ♦-Kürze
	4♣	8-10 ♠-Kürze
3♦		6-8 5-5 ♥/♦
3♥		6-8 5-5 ♥/♠ (4♣/♦: ♥/♠-Basis)
3♠		9-10 5-5 ♥/♠ (dto.)
3SA		9-10 5-5 ♥/♦

Danach fragt die nächste Stufe (außer Trumpf und 3SA) nach Kürze.

6 Preempt Keycard Ask (PKCA).

Nach allen schwachen Eröffnungen und Sprüngen, meist mit 4♣ gestellt. Rollend:

1. Stufe	1 Ass ohne Trumpfdame
2. Stufe	0 Asse
3. Stufe	1 Ass mit Trumpfdame
4. Stufe	2 Asse ohne Trumpfdame
5. Stufe	2 Asse mit Trumpfdame

7 Puppet-Stayman.

2SA	3♣	Frage nach 5er- und 4er-♥/♠
3♦		4er-♥/♠, kein 5er-♥/♠
	3♥	4er-♠ (4er-♥ möglich)
	3♠	4er-♥
3♥		5er-♥
3♠		5er-♠
3SA		kein 5er/4er-♥/♠

Transfer-Annahme zeigt ein Double, 3SA einen 3er-Anschluss. Andere Gebote zeigen gute 3/4er-Anschlüsse und sind Cuebids.

8 Gambling.

3SA	4♣	zum Spielen oder Ausbessern
	4♥/♠	zum Spielen
	5♣/♦/6♣	zum Spielen oder Ausbessern
	4♦	Kürzenfrage
4♥/♠		♥/♠-Kürze
4SA		7222-Verteilung
5♣		♦-Kürze
5♦		♣-Kürze

9 Schlemmkonventionen.

- DOPI-ROPI
- Mixed Cuebids
- RKCB 14/30/2/2+D
- Exclusion Blackwood

10 Sonstiges.

1♦	2♣		
2♦		12-13	ausgegl. oder natürlich
	→ 2♥		Frage
2SA		18-19	ausgegl.