

Minikonventionskarte

Name: **Michael Goetze** Name: **Dr. Christian Löwenstein**

Grundsystem: **2/1 Gameforce**

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♣ 3** **1♦ 3** **1♥ 5** **1♠ 5**

1♣	3+ Treffs, 11-21 Punkte Walsh, 2♣ Fit 12+, 2♦ Fit 10-11, 2♥/♠ 6er 5-8, 3♠ 6-9 Two-way checkback nach 1♠a rebid
1♦	3+ Karos, 11-21 Punkte 2♦ Fit 12+, 2♥/♠ 6er 5-8, 3♣ Fit 10-11, 3♦ 6-9 Two-way checkback nach 1♠a rebid
1♥	5+ Cœurs, 11-21 Punkte 1♠ 4+ Piks, 1♠a semif., 2♣ einl. 3er-Fit/PF Treff/PF bal. (2♦ relay), 2♦ nat. PF, 2♥ 6-9, 2♠/3♠/3♦ Gute Farbe 10-11, 2♠a PF 4er-Fit, 3♥ einl. 4er-Fit
1♠	5+ Piks, 11-21 Punkte 1♠a semif., 2♠ einl. 3er-Fit/PF Treff/PF bal. (2♦ relay), 2♥/♥ nat. PF, 2♠ 6-9, 2♠a PF 4er-Fit, 3♣/♦/♥ Gute Farbe 10-11, 3♠ einl. 4er-Fit
1♠a	15-17 FP, ausgeglichene Verteilung, selten mit 5er-OF, (5422)/(6322) möglich 2♠ Stayman (auch ohne 4er OF), 2♥ 5+ Cœurs, 2♥ 5+ Piks, 2♠ 5+ Treffs, 2♠a 5+ Karos, 3♠ beide UF einl., 3♦ beide UF PF, 3♥ 31(45), 3♠ 13(45)

2er-Eröffnungen

2♣	Beliebiges Partieföring 2♦ Relay
2♦	Multi: Weak Two in OF, 22-23 (semi)bal. oder Semif. in UF 2♥/♠ pass/correct, 2♠a forc. Relay, 4♣ fragt OF im Transfer, 4♦ fragt OF
2♥	Beide OF mindestens 4-4, ca. 5-10 Punkte (8-10 wenn nur 4-4) 2♠a forc. Relay, 3♣/♦ nat. forcing
2♠	Pik und eine UF mindestens 5-5 2♠a forc. Relay, 3♠ pass/correct
2♠a	20-21 FP (semi)bal., 5er OF möglich 3♠ Puppet Stayman, 3♦ 5+ Cœur, 3♥ 5+ Pik, 3♠ 5er Pik und 4er Cœur

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3♠a Gambling (stehende 7er-UF ohne Nebenwerte)

Sonstige Konventionen

RKCB 3041 (4♠ für Cœur), Minorwood, Lebensohl (FADS), 4. Farbe PF
Negativkontra bis 4♥, Supportkontra bis 2♠, Gametry-Kontra

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra: ab **11** verspricht Oberfarben zeigt nur Werte

Farbgegenreizung auf 1er-Stufe mit **6** bis **17** Punkten

Farbgegenreizung auf 2er-Stufe mit **10** bis **17** Punkten

Stil der Gegenreizung: **solide**

Weiterreizung: **Neue Farbe 2er St. NF, Cue 3er-Fit, 2♠a 4er-Fit, Sperrheb., Fit Jumps**

1SA-Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand **15-18** 4. Hand **11-14(16)**

System on

Sprunggegenreizung: **Weak Jumps, Michaels (Cue = beide OF bzw. andere OF und bel. UF)**

Unusual NT (2♠a im Sprung zeigt beide UF bzw. andere UF und Cœur)

Gegenreizung gegen 1SA-Eröffnung

Kontra: 5er UF mit 4er OF gegen starken ♠a (2♣ p/c 2♦ fragt OF), Punkte gegen schwachen ♠a
2♣ beide OF mind. 5-4 (2♦ fragt bessere), 2♦ 6+ Cœur oder Pik, 2♥/♠ 5er mit 4er UF
2♠a beide UF, 3♠/♦ nat.

Andere Gegenreizungen (z.B. gegen starke ♣ oder Sperransagen)

Gegen starke ♣: Timbuktu (1er-Stufe nat., 2/4♠ ♣/♥ oder ♦/♠, Farbe x: x+1 oder (x+2 und x+3))

Gegen Weak Two: Leaping Michaels, Lebensohl nach t/o Kontra

Gegen 2♦ Multi: Kontra t/o von Pik, 2♥ t/o von Cœur

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

Gegen SA 2./4. und hoch von innerer Sequenz

Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch niedrig sonstiges

gerade Länge hoch niedrig sonstiges

Abwürfe **Direkt**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

Gegen SA erster Abwurf Lavinthal

Diverse Vereinbarungen

Nach Gegenreizung nach OF-Eröffnung

- Cue mindestens einladend mit 3er Anschluß
- 2_{SA} mindestens einladend mit 4er Anschluß
- Neue Farbe auf 2er Stufe: 5er Länge, 8-11 Punkte
- 3/4 von unserer Oberfarbe: Sperre
- Fit Jumps

Nach Gegenreizung nach UF-Eröffnung

- Cue fragt nach Stopper, mindestens einladend
- Neue Farbe auf 2er Stufe: 5er Länge, 8-11 Punkte
- 2UF 6-9, 3UF 10-11

2x-2_{SA} Relay

Nach unserem Multi 2♦ ist 2_{SA} mindestens einladend mit folgenden Antworten:

- 3♣ 6er Cœur, minimum
- 3♦ 6er Pik, minimum
- 3♥ 6er Pik, maximum
- 3♠ 6er Cœur, maximum

Nach unserem 2♥ (beide OF) ist 2_{SA} mindestens einladend mit folgenden Antworten:

- 3♣ beliebiges minimum. 3♦ fragt weiter:

3♥ 4er Pik, 5er Cœur
3♠ 5er Pik, 4er Cœur
3_{SA} 5-5

- 3♦ maximum, 4♠/4♥
- 3♥ maximum, 4♠/5♥
- 3♠ maximum, 5♠/4♥
- 3_{SA} maximum, 5♠/5♥

Nach unserem 2♠ (5-5 Pik und UF) ist 2_{SA} mindestens einladend mit folgenden Antworten:

- 3♣ minimum mit Treff
- 3♦ minimum mit Karo
- 3♥ maximum mit Treff
- 3♠ maximum mit Karo

Sonstiges

- Vierte Farbe ist partieforsing
- Lebensohl nach 1_{SA}-Eröffnung (FADS) und nach t/o von Weak Two
- Asfrage: 4UF wenn UF vereinbart, 4♠ wenn Cœur vereinbart, 4_{SA} wenn Pik vereinbart. Antworten: 0 oder 3, 1 oder 4, 2 ohne Dame, 2 mit Dame. Rollende Frage nach Trumpfdame und platzierten Königen (billigstes Gebot in der Trumpffarbe verneint Trumpfdame).
- Nach unserer 1OF-Eröffnung ist 2♣ entweder a) einladend mit 3er-Anschluss, b) partieforsing mit 5+ Treffs oder c) partieforsing mit einer ausgeglichenen Hand. Eröffner

reizt normalerweise 2♦, worauf 2OF die Einladung zeigt, 2_{SA} die ausgeglichene Hand und alle anderen Gebote die Treffhand. Reizt Eröffner etwas anderes als 2♦, zeigt er Extraverteilung (5-5 oder 6er OF) und genügend Stärke, um jede Einladung anzunehmen (diese wird dann folglich durch Sprung in 4OF gezeigt).

- Nach unserer 1OF-Eröffnung ist 2_{SA} eine meist ausgeglichene (da uns auch Splinter zur Verfügung stehen), partieforsierende Hebung mit mindestens 4er-Anschluß. Die Rebids sind wie folgt:

3♣ beliebige Kürze, ab 15 Punkten. 3♦ fragt nach der Kürze, dann:

- 3♥ Treffkürze
- 3♠ Karokürze
- 3_{SA} OF-Kürze

3♦ Treffkürze, bis 14 Punkte
3♥ Karokürze, bis 14 Punkte
3♠ OF-Kürze, bis 14 Punkte
3_{SA} Ab 15 Punkte, ohne Kürze
4OF Bis 14 Punkte, ohne Kürze

Nachdem eine Kürze gezeigt ist ist das niedrigste Gebot Chicane-Asfrage (Erste Stufe Chicane, darüber Single mit den normalen Antwortstufen).

- Nachdem wir eine Oberfarbe genannt und auf die 2er Stufe gehoben haben spielen wir Long Suit Trialbids.
- Nach 1x-1y-2_{SA} spielen wir Transfers. Transfers auf neue OF werden nur mit 4er-Anschluss komplettiert, alle anderen müssen komplettiert werden.