

# 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♣

<b>1♣</b>	12-14 (Semi)ausgeglichen oder 4441 / 15+ mit Treff / 18+ beliebig 1♦ 0-6(8) oder beide UF bis 11; 1♥/♠ 7+ 4er; 1sa 8-10; 3♣/♦ einladend 1♠-1OF-2♦ = Odwrotka 4-4-5-5; 1♠-1OF-1sa-2♣ = Checkback
<b>1♦</b>	11-17, 4=4=4=1, 5+ Karos oder 4-5 UF 2♣ F2NT; 2♦ 10+; 2♥/♠ WJS; 3♦ 6-9; 3♥/♠ Splinter
<b>1♥</b>	5+ Cœurs, 11-17 Punkte 1♠ 4+ Piks; 1sa forcing; 2♣/♦ 4+ PF; 2sa PF mit 3+ Cœur. Mit 4er Fit: 3♣ 6-9, 3♦ 10-11, 3♥ 0-6. Kompetitiv: 2sa inv+ mit 3+ Cœur, 2er Stufe NF
<b>1♠</b>	5+ Piks, 11-17 Punkte 1sa forcing; 2♣/♦ 4+ PF 2♥ 5+ PF; 2sa PF mit 3+ Pik. Mit 4er Fit: 3♣ 6-9, 3♦ 10-11, 3♠ 0-6. Kompetitiv: 2sa inv+ mit 3+ Pik, 2er Stufe NF
<b>1sa</b>	15-17 FP, ausgeglichene Verteilung, (5422)/(6322) möglich 2♣ Stayman; 2♦ 5+ Cœurs; 2♥ 5+ Piks; 2♠ 5+ Treffs oder einladend (2sa min); 2sa 5+ Karos; 3♥/♠ single mit (13)(54); 4♦ 6+ Cœurs; 4♥ 6+ Piks

## 2er-Eröffnungen

<b>2♣</b>	10-14, 6+ Treffs oder 5er Treff mit 4er OF 2♦ Relay (2sa 6er max)
<b>2♦</b>	Weak 2 in Cœur, 21-22 ausgeglichen oder Karoeinfärber ab 21 2♥ p/c; 2♠ nat
<b>2♥</b>	5-10 mit 4+ Cœurs und 4+ Piks (4-4 nur max) 2sa relay, dann: 3♣ max (3♦ fragt, dann 3♥/♠ 4er), 3♦ 5-5, 3♥/♠ 5er
<b>2♠</b>	5-7 Piks (meist 6), (3)6-10 Punkte 2sa fragt Kürze
<b>2sa</b>	5-10 mit 5+ Treffs und 5+ Karos

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3sa Gambling (stehende 7er-UF ohne Nebenwerte)

## Sonstige Konventionen

RKCB 1430, Lebensohl (FADS), Serious 3sa, 4. Farbe PF, LSTB, 4UF bed. Asfrage, Fit Jumps  
Negativ- und Takeoutkontra bis 4♥, Resp. Kontra, Opt. Kontra gegen 4♠

## 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

System on

Sprunggegenreizung:

## Gegenreizung gegen 1SA-Eröffnung

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

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

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

Gegen starkes 1♠: 2er-Stufe wie gegen 1sa

Gegen Multi 2♦: Kontra Pik-t/o

## 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

## Markierungen gegen Farbkontrakte

positive Karte hoch  niedrig  sonstiges

gerade Länge hoch  niedrig  sonstiges

Abwürfe

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten

Gegen SA erster Abwurf Lavinthal  
Smith Peter (hoch = pos.)