

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**

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

2er Eröffnungen

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

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

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

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung

Informationskontra ab **12F** 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*

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*