

Minikonventionskarte

Name Name

Grundsystem **5er Oberfarben (Inverted, Stenberg, Bergen)**

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♣: Inverted ¹ , 2♥/♠: 6er 5-8F, 3♦-♠: Fit Jump
1 ♦	min. 3er (4er auBer bei 4432-Verteilung), 12+F
Antw.	2/3♦: Inverted ¹ , 2♥/♠: 6er 5-8F
1 ♥	min. 5er, 12+F
Antw.	2♠: 6er 5-8F, 2 SA: Stenberg ² , 3♣/♦/♥/4♥: Bergen ³
1 ♠	min. 5er, 12+F
Antw.	2 SA: Stenberg ² , 3♣/♦/♠/4♠: Bergen ³
1 SA	ausgeglichen, 15-17F
Antw.	2♣: Stayman (0+F), 2♦-♠: Transfer ^A (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: Ogust ⁵
2 ♠	Weak Two in ♠ (6-10F)
Antw.	2 SA: Ogust ⁵
2 SA	ausgeglichen, 20-21F, 5er ♥/♠ und bel. 5422-Verteilung möglich
Antw.	3♣: Stayman (0+F), 3♦/♥: Transfer für ♥/♠ (0+F), 4♦: 5-5+ in ♥/♠ (schwach)

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe

3 SA: Gambling⁶ (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, schwache Hebungen*

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*

Michaels Präzis: ♣/♦ → 2♦: ♥/♠, 2 SA: aUF+♥; ♥/♠ → Überruf: ♣+aOF, 2 SA: ♣/♦, 3♣: ♦+aOF

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung

Multi-Landy: X: 5-4+ in UF-OF, 2♣: 5-4+ ♥/♠ (2♦: gleiche Länge in ♥/♠), 2♦: OF-Einfärber, 2♥/♠: 5-4+ ♥/♠-UF, 2 SA: 5-5+ in ♣/♦, 3♣/♦: UF-Einfärber
 gegen schwachen SA: X: mind. gleiche Stärke

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

gegen 2♦-Multi: X: Info-Kontra gegen ♥-Weak Two
 Lebensohl nach Info-X; 2 SA als Zweifärber in 4. Hand

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, 10/9 verspricht 0 oder 2 höhere

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 (Inverted Minors).

1♣/♦	3♣/♦	6-9F
	2♣/♦	10-11+F
2 SA		12-14F
3♣/♦		12-14F
sonst.		14-15+F zeigt Werte

2 (Stenberg).

1♥/♠	2 SA	12+F	4+ ♥/♠
3♥/♠		16+F	keine Kürze
3 SA		14-15F	keine Kürze
4♥/♠		11-13F	keine Kürze
3♣-3♠			Kürze
	Relais		Chicane-Frage + RKC
1. Stufe			Chicane (Relais: RKC)
2+. Stufe			Single, rollend RKC

3 (Bergen).

1♥/♠	3♣	9-11F	4er ♥/♠
	3♦	7-9F	4er ♥/♠
	3♥/♠	0-6F	4er ♥/♠
	4♥/♠	0-9F	5er ♥/♠

4 (Jacoby-Transfer).

1 SA	2♦	0+F	5+ ♥
	2♥	0+F	5+ ♠
	2♠	0+F	5-5+ ♣/♦ oder 6er UF
2 SA			♦-Präferenz
3♣			♣-Präferenz

5 (Ogust). Auch nach schw. Sprüngen in 2er Stufe.

2♦-♠	2 SA	Frage nach Qualität
3♣	6-8F	schlechte Farbe
3♦	6-8F	gute Farbe (2 Topfiguren)
3♥	9-10F	schlechte Farbe
3♠	9-10F	gute Farbe (2 Topfiguren)
3 SA	9-10F	AKD

6 (Gambling).

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

7 (Schlemmkonventionen). ○ DOPI-ROPI

- Mixed Cuebids
- Roman Key Card 14/30, danach rollend nach Trumpfdame und platzierten Königen
- Exclusion Key Card: ungewöhnlicher Sprung meist in 5er Stufe