

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

02.03.2024

Name: Name:

Grundsystem:

1er-Eröffnungen: Mindestlänge: 1♣: 1♦: 1♥: 1♠:

1♣:	Ab12F/13FL (OF-Antw. 1♦>=4er♥, 1♥>=4er♠, 1♠>=5er♦)			
Antw.:	2♣=4er♣>11FL, 2♦=5er♣7-10FL, 3♣=5er♣0-6FL (Inv.M. & Trf. Walsh)			
1♦:	Ab 12 F/13 FL			
Antw.:	2♦=4er♦>11FL, 3♣=5er♦7-10FL, 3♦=5er♦0-6FL (Inverted Minors)			
1♥:	Ab 12 F/13 FL			
Antw.:	2♥=3er 6-10FV, 3♥=4er 0-7FV, 4♥=5er 0-7FV, 3♣=4er 8-11FV, 3♦=4er 12-13 FV, 3SA=4er 14-15FV, 2SA=4er>16FV (Jakoby)			
1♠:	Ab 12 F/13 FL			
Antw.:	Sinngemäß wie bei ♥			
1 SA	in Nichtgefahr:	<input type="text" value="15-17 F"/>	in Gefahr:	<input type="text" value="15-17 F"/>
	kleines Single möglich:	<input type="text" value="-"/>	Single Topfigur möglich:	<input type="text" value="-"/>
	5-er Oberfarben enthalten:		regelmäßig:	<input type="text" value="-"/> <input type="text" value="selten: -"/>
Antw.:	2♣=Stayman ab 0F, 2♦/2♥=OF-Transf., 2♠/3♣=UF-Transf.			

2er-Eröffnungen:

2♣:	Beliebiges Partieföring ab 24 FL oder Semiföring in OF oder Weak2 in ♦ oder SA mit 22-23F oder ab 24F			
Antw.:	2♦ p/c, 2SA fragt			
2♦:	Weak2 in OF 6er-Länge 6-10F oder Semiföring in UF ab 22 FL oder SA mit 20-21F (kann 5er OF enthalten)			
Antw.:	2♥/♠=p/c, 2SA fragt, 3♣/♦=nat.forc, 3♥/♠=p/c (Sperr mit >3/3 inOF)			
2♥:	5er ♥ + 2. beliebige 4/5er Farbe 5-10 F			
Antw.:	2♠=p/c, 2 SA fragt, 3♥/4♥=Sperr, 3♣/3♦ nonforc., 3♠(=6er♠) forc.			
2♠:	5er ♠ + 2. beliebige 4/5er Farbe 5-10 F			
Antw.:	2SA fragt, 3♣=p/c, 3♠/4♠=Sperr, 3♦/3♥ nonforc.			
2 SA	5/5 in UF, 5-10 F			
Antw.:	3♣ to play, 3♦ to play, 3♥ fragt min/max (Eröff.: 3♠=max 3SA=min)			

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

3SA(Gambling)=stehende 7er UF m. 9-13FL ohne Seiten-Ass

Sonstige Konventionen:

Dopi/Ropi, Drury, EKCB, Lebensohl nach X vs W2, Minorwood, Moderateur, Ogust, Puppet, Splinter, Superaccept, Support X/XX, WJ

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab verspricht: Oberfarben: Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit bis Pkt.

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit bis Pkt.

Stil der Gegenreizung:

Weiterreizung:

1 SA Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand: 4. Hand:

Sprunggegenreizung:

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

2♠=beide OF, 2♦=6er OF, 2♥=5er♥ und 4er UF, 2♠= 5er♠ und 4er UF, 2SA= beide UF, Kontra=6er UF (gegen schwachen SA Kontra=Strafe, 6er UF dann über 3♣/3♦)

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

2SA=niedrigste Farben 5-5, Überrasf=auseinanderliegende Farben 5-5, 3♣=höchste Farben 5-5, (Ghestem), Ausnahme nach 1♠!

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

<input checked="" type="checkbox"/>	Höchste der Sequenz: AK53, KDB7, DB984, 10986	<input <="" td="" type="text" value="AKx(x)→Länge?"/>
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der Sequenz: AKD6, KD106, DB986	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	Höchste der inneren Sequenz: KB109, D1097	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der inneren Sequenz: KB107, D10963	<input type="text"/>
3./5.:	<input checked="" type="checkbox"/>	4.höchste: <input type="text"/> 2./4.: <input type="text"/> Sonstiges: <input type="text"/>

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

4.höchste. bzw. Zweithöchste bei Farbe ohne Bild

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig Sonstiges:

Abwürfe:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

Lavinthal