

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: **Michael Mednik 50560** Name: **Volker Janssen**

Grundsystem: **5er Oberfarben** 5.2.24

Die SA Eröffnung: In Nichtgefahr: **12-14** In Gefahr: **12-14**

1-er Eröffnungen: Mindestlänge: 1♣ **2** 1♦ **4** 1♥ **5** 1♠ **5**

1♣:	ab 11+, 4+♣ oder SA mit 15-19
Antw.:	1♦: ab 5, keine 4er OF; 1 OF: 4+ OF, ab 6; 1SA: 0-5, 5+KCP 2KCPSA: 4-7, 6+KCPT, inverted minor (ab 10 bzw. 8,9)
1♦:	ab 11+, unbalanced, kann 4er♦, 5er♣ mit 11-15 Punkten sein
Antw.:	2♣: 4+♣, ab 10, keine 4er OF, 2OF: 4-7, 6+OF; 3♣: 8,9, Fit; 2/3♦: inverted minor (ab 10 bzw. 4-7)
1♥:	11-20(22); 5er+
Antw.:	1SA: bis 12, 2UF: PF; 2♠: 4-7, 6+Farbe, 2SA/3♣/♦/♥: 3+/4+ Fit ab 12/7-9/ca.11/4-6 2♣: Drury (Fit) bei angepasstem Partner
1♠:	11-20(22); 5er+
Antw.:	s. 1C sowie 2C: PF
1SA	12-14, 5er OF ganz selten, kein Single
Antw.:	nonf. Stay., 2P: einl.+ mit SA oder T; 2SA: K, einl.+; 3UF z. Spielen

2-er Eröffnungen:

2♣:	bel. Partieföring; SA mit 20,21-> Puppet Stay. o. 26;27 SF in OF
Antw.:	2♦: Relay; 2♥/♠: zum Spielen bei SF in ♥/♠
2♦:	weak in ♥ oder ♠, 5-10 Punkte/SA 24,25
Antw.:	2OF/3♥: POC/3UF: forcing/ 4♣: E soll Transfer reizen/4♦: E soll seine Farbe reizen/ 2SA: starkes Relay (->3♣♦:Min. mit ♥♠, 3♥♠: Max mit ♠♥)
2♥:	5+♥, 4+♠, 5-10 Pkt
Antw.:	2SA: starkes Relay; 3UF: zum Spielen; 3♥♠: Sperre
2♠:	5er♠+4erUF, 5-10 Punkte; in rot 5er UF
Antw.:	2SA: starkes Relay (->3♣♦:Min./3♥♠: Max mit ♣♦) 3/4♣♦/5♣: PoK; 3♥: 6er♥, forc.;
2 SA	22-23; ausgeglichen, kann 5er OF sein
Antw.:	Puppet-Stayman, Transfer

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

--

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: Ab **11** verspricht: Oberfarben: Nur Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit **9** bis **16** Pkt. (ab 17)

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit **11** bis **16** Pkt.

Stil der Gegenreizung:

Weiterreizung: **natürlich; Hebungen nach LAW; 2SA: einl., Fit**

1 SA Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand: **15-17** 4. Hand: **11-15**

mit Stayman, Transfer

Sprunggegenreizung: **weak jumps 6-10; 6er+**

Überruf: 2 Färber in Höchster+bel.; 2SA: 2 Färber in niedrigsten Farben

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

2T: beide OF/2K: Einf. in OF/2OF: 5+OF+4+UF/2SA: beide UF

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: **hoch: ungerade**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig Sonstiges:

Abwürfe: **direkt**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:
