Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: Jens Uhlen / N.N. Stand: 03/23

Grundsystem: Forum D

1er-Eröffnungen:

Mindestlänge: 1♣: 3 1♦: 3 1♥: 5 1♠: 5

1 ♣:	Ab 12 F / 13 FL
Antw.:	2 ♣ = 5er ab 10 F, 3 ♣ = 5er bis 9 F
1 ♦:	Ab 12 F / 13 FL
Antw.:	2 ♦ = 5er ab 10 F, 3 ♦ = 5er bis 9 F
1 ♥:	Mind. 5er Länge, ab 12 F / 13 FL
Antw.:	2 ♥ = 3er 6-10 FV, 3 ♥ = 4er 0-6 FV, 4 ♥ = 5er 0-6 FV, 3 ♣ = 4er 7-10 FV, 3 ♦ = 4er 11-12 FV, 2 SA = 4er ab 15 FV
1 ♠:	Mind. 5er Länge, ab 12 F / 13 FL
Antw.:	wie vor
1 SA	in Nichtgefahr: 15-17 F; in Gefahr: 15-17 F; kleines Single möglich: -; Single Topfigur möglich: -; 5-er Oberfarben enthalten: regelmäßig: -; selten: -
Antw.:	2♣ = Stayman ab 0 F, 2♦ / 2♥ = OF-Transfer, 2♠ / 3♣ = UF-Transfer

2er-Eröffnungen:

2 ♣:	Beliebiges Semiforcing ab 21 FL
Antw.:	2♦ = Relay
2 ♦:	Beliebiges Partieforcing ab 24 FL
Antw.:	2♥ = Relay, 2 ♠ oder 2 SA = Relay ab 8 F
2 ♥:	Weak Two, 6er Länge, 6-10 F
Antw.:	Hebungen = Sperre, 2SA = (Fit ab 15 FV)
2 ♠:	Weak Two, 6er Länge, 6-10 F
Antw.:	Hebungen = Sperre, 2SA = (Fit ab 15 FV)
2 SA	20-21 F, kann 5er OF enthalten (Puppet)
Antw.:	3 ♣ = Stayman ab 5 F, 3 ♦ / 3 ♥ = OF-Transfer, 4 ♦ = beide OF ab 5F

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

Sperransagen: 3SA (Gambling) = stehende 7er UF mit 9-13 FL ohne Seiten-Ass

Sonstige Konventionen:
Drury, Support–X/XX, Weak jump, Moderateur, Puppet Stayman, RKCB (30/41/2o/2m), EKCB, Minorwood

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab 12 verspricht: Oberfarben: x Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit 9 bis 17 F.

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit 11 bis 17 F

Stil der Gegenreizung:

Weiterreizung:

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

Sprunggegenreizung: Wie Weak Two

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

2♣ zeigt beide OF, 2♦ zeigt 6er OF, 2♥ zeigt 5er♥ und 4er UF, 2♠ zeigt 5er♠ und 4er UF, 2 SA zeigt beide UF, Kontra zeigt 6er UF (Multi Landy), (Variante gegen schwachen SA: Kontra = Strafe, 3♣/3♦ zeigt 6er UF)

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

2SA= niedrigste ungereizte Farben 5-5, Überruf= höchste und niedrigste ungereizte Farben 5-5, 3 ♣= höchste ungereizte Farben 5-5, ab 12 FL (Ghestem)

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

x	Höchste der Sequenz: **A**K53, **K**DB7, **D**B984, **10**986	
	Zweithöchste der Sequenz: A**K**D6, K**D**106, D**B**986	
x	Höchste der inneren Sequenz: K**B**109, D**10**97	
	Zweithöchste der inneren Sequenz: KB**10**7, D10**9**63	

3./5.: x 4.höchste: 2./4.: Sonstiges:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:
Vierthöchste

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig x Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig x Sonstiges:

Abwürfe: Direkte Markierung

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten: Lavinthal