

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: Name:

Grundsystem: **FORUM D + 2015**

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

1 ♣	vorbereitend, ab 13 FL (FL = Figuren- + Längenpunkte) / 12 HCP		
Antw.:	Inverted Minors; 2♦=Fit, 7-10 FL; 2♥/♠ = 6er, 5-8 F		
1 ♦	i.d.R. 4 ⁺ er Länge (Ausnahme: 4-4-3-2 Vert.), ab 13 FL / 12 HCP		
Antw.:	Inverted Minors; 3♣=Fit, 7-10FL; 2♥=5-er♠+4+♥, 5F-9FL; 2♠=6-er, 5-8F		
1 ♥	mindestens 5er Länge, ab 13 FL / 12 HCP		
Antw.:	Bergen-Hebungen; 2SA=Stenberg; 3SA=4er Fit, 14-15FV; 2♠=6er, 5-8F		
1 ♠	mindestens 5er Länge, ab 13 FL / 12 HCP		
Antw.:	Bergen-Hebungen; 2SA=Stenberg; 3SA=4er Fit, 14-15FV		
1 SA	in Nichtgefahr:	<input type="text" value="15 – 17 FL"/>	in Gefahr: <input type="text" value="15 – 17 FL"/>
	kleines Single möglich:	<input type="text"/>	Single Topfigur möglich: <input checked="" type="checkbox"/>
	5-er Oberfarben enthalten:	regelmäßig: <input type="text"/>	selten: <input checked="" type="checkbox"/>
Antw.:	2♣ = Stayman ab 9(8) FL; 2♦/♥/♠/3♣ = Transfer; 4♦ = 5 – 5 in Oberfarb.		

2er-Eröffnungen:

2 ♣	beliebiges Semiforcing oder SA 22 – 23 FL
Antw.:	2♦ = Relay; 2♥ = 5-5 mit ♥, ab 8 HCP; 2♠ = 5-5 mit ♠+UF; 2SA = 5-5 UF
2 ♦	beliebiges Partieforcing
Antw.:	2♥ = negativ; 2♠ = unausgegl. oder 5er OF, 8+ HCP; 2SA = ausgegl., 8+ HCP
2 ♥	6er Coeur, 6 – 10 HCP
Antw.:	einfache Hebung = Sperre; 2SA = forcing, Frage; neue F. = forcing
2 ♠	6er Pik, 6 – 10 HCP
Antw.:	einfache Hebung = Sperre; 2SA = forcing, Frage; neue F. = forcing
2 SA	20 – 21 FL, 5er Oberfarbe möglich
Antw.:	3♣ = mod.Puppet-Stayman; 3♦/♥/♠/4♣=Transfer, 4♦ = 5 – 5 in Oberfarb.

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

3 SA = stehende 7er Unterfarbe ohne Seiten-Ass oder Seiten-König
 4 SA = Sperreroöffnung mit mind. 6 – 5 Verteilung in den Unterfarben

Sonstige Konventionen:

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab verspricht: Oberfarben: Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit bis FL

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit bis FL

Stil der Gegenreizung:

Weiterreizung:

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

Sprunggegenreizung:

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

Multi-Landy; Kontra gegen starken SA: 6er Unterfarbe;
 Kontra gegen schwachen SA: Strafkontra

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

Michaels Präzis; gegen starke ♣: Kontra = OFn; 1SA = UFn (meist 5 – 4).
 gegen Multi: Kontra = Info-X mit Kürze in ♠ oder ab 19 FL

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:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

4. höchste (2. höchste, wenn ohne Figur)

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig: Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig: Sonstiges:

Abwürfe:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten: