

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: **Volker Schendel** Name: **Ferit Tavlan**

Grundsystem: **Präzisionsbridge Hohenstein**
(5.8.22)

1er-Eröffnungen: Mindestlänge: 1♣ 1♦ 1♥ 1♠ 5

1♣	16 – 20 F Antworten nach Gegenreizung: Pass = 0 – 7 F; X = 8+ F - Partieforzierend
Antw.:	1♦ beliebige Hände – Partieforzierend - ab 8+ F 1♥ = 4+♥ - 0 bis 7 F - auch nach Gegenreizung 1♠ = 4+♠ - 0 bis 7 F - auch nach Gegenreizung 1 SA = 0 – 7 F; 2♣♦ = 0 bis 7 F - auch nach Gegenreizung 2 SA 6/7 F; 3 SA 9/10 F - auch nach Gegenreizung Folgereizung nach X vom Gegner: XX = 8+ F partieforzierend
1♦	12 - 15 F
Antw.:	1 SA beliebige Hände – Partieforzierend - ab 12+ F 1 OF = Ab 4'er – 6–11 F;
1♥	12 - 15 F
Antw.:	1 SA beliebige Hände – Partieforzierend - ab 12+ F 1♠ = Ab 4'er – 6 – 11 F; 2SA (Alvensleben)= 3'er♥ - PF; 3♠/4♣♦ = Splinter
1♠	12 - 15 F
Antw.:	1 SA beliebige Hände – Partieforzierend - ab 12+ F 2SA = 3'er♠, PF; 4♣♦♥ = Splinter
1 SA	in Nichtgefahr: 12 - 15 in Gefahr: 12 - 15 Kann Single und kann 5-er Oberfarbe enthalten;
Antw.:	Puppet - Stayman; Jacoby - Transfers; 4♦♥ = Texas

2er-Eröffnungen:

2♣	21 F+ beliebig
Antw.:	2♦ 0-3 F beliebig; 2♥, 2♠ / 3♣♦ = ab 3er Länge - natürlich ab 4 F - PF Nach gegnerischer Reizung: X = ab 4+ F – PF

2♦	5 – 11 F, ab 5er♦
Antw.:	2♥, 2♠ / 3♣♦ = natürlich ab 12+ F Nach gegnerischer Reizung: X = Infokontra ab 12+ F 3/4/5♦ = Sperre;
2♥	5 – 11 F, ab 5er♥
Antw.:	2♠, 3♣, 3♦ = nat. ab 15 F; 3/4♥ = Sperre;
2♠	5 – 11 F, ab 5er♠
Antw.:	3♣, 3♦, 3♥ = nat. ab 15 F; 3/4♠ = Sperre;
2 SA	21/22 F - SA Hand - 5er OF möglich – kann Single enthalten
Antw.:	3♣ = Puppet-Stayman; 3♦♥ = Transfers; 3♠ = Stayman f. UF

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

3♣♦♥♠ = ab 6'er; 3 SA = 23/24 F

Sonstige Konventionen:

Lebensohl; Multi-Landy, Unusual 2 SA;

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab **12** verspricht: Oberfarben: Werte: **X**

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit **8** bis **18** FL

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit **11** bis **18** FL

Stil der Gegenreizung: **Aggressiv**

Weiterreizung: **Neue Farbe auf 2./3. Stufe NF (aber oft xx in Partner Farbe)**

1 SA Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand: **15 - 18** 4. Hand: **10 - 14**

Antw. Stayman und Transfers

Sprunggegenreizung: **Auf der 2./3. Stufe 6/7'er Farbe 5-11**
(nach gepasstem Partner bis 13 F mögl.)

Gegenreizung gegen 1 SA (15-17) Eröffnung:

X=Ab 18 od. 4erOF + 5er UF; 2♣ = OF'n; 2♦ = Eine OF; 2♥♠ = 5er♥♠ + 4erUF

Geg. Schwachen SA: Gleiche Struktur, aber alles konstruktiv (Ab 11-12 FL)

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

Überruf der Gegnerfarbe = 5-5 mit höchsten Farben (stark/schwach)
2SA = 5-5 in niedrigsten Restfarben (stark/schwach)

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

<input checked="" type="checkbox"/>	Höchste der Sequenz: AK5(3), KDB7			
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der Sequenz: AKD6, KD106, DB986			
<input type="checkbox"/>	Höchste der inneren Sequenz: KB109, D1097			
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der inneren Sequenz: KB107, D10963			
3./5.:	<input type="text"/>	4.höchste: <input type="text"/>	2./4.: <input checked="" type="checkbox"/>	Sonstiges: <input type="text"/>

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte	Hoch: <input type="checkbox"/>	Niedrig	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonstige	<input type="text"/>
Gerade Länge	Hoch: <input type="checkbox"/>	Niedrig	<input checked="" type="checkbox"/>	Sonstiges:	<input type="text"/>
Abwürfe:	<input type="text" value="Direkt"/>				