

# Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: [Redacted]

Name: Volker Schendel

**Grundsystem:** 5er Oberfarben

**1er-Eröffnungen:**

Mindestlänge: 1♣: 3 1♦: 3 1♥: 5 1♠: 5

1 ♣:	12-22 FL;		
Antw.:	Nat.; 2K=11-12 & 3T=8-10 FV 5erT; 2OF=4-7 6er => 2SA=Forc.		
1 ♦:	12-22 FL;		
Antw.:	Nat.; 3T=11-12 & 3K=8-10 FV 5erK; 2OF=4-7 6er => 2SA= Forc.		
1 ♥:	12-22 FL;		
Antw.:	Nat. 2P/3T/3K=Mini-Splinter; Splinter; 2SA=11+ Fit; 3C/4C = Sperre		
1 ♠:	12-22 FL;		
Antw.:	Nat. 3T/3K/3C=Mini-Splinter; Splinter; 2SA=11+ Fit; 3P/4P = Sperre		
1 SA	in Nichtgefahr:	12 – 15	in Gefahr:
			12 – 15
	kleines Single möglich:		Single Topfigur möglich: X
	5-er Oberfarben enthalten:	regelmäßig: X	selten:
Antw.:	2 SA – beide Oberfarben 4/4; 2> = Stayman ; Jacoby Transfer bis 3>; 2;= Transf. auf > od. 5-5(4) in UF, schwach/stark: 3>= Transf. auf 3]; 3]= genau einl. Mit 6er]; 4] = 5 – 5 in Oberfarben (Auf 2; reizt Eröffner 2SA mit mind. 3er>) Stayman; 4 Wege Transfer; Gerber (0-4/1/2/3); 3OF= 6er Schl. Int. 3K= 6er Karo, Einl.; 2P= 6er T od. 5-5 in UF schwach od. stark		

**2er-Eröffnungen:**

2 ♣:	bel. PF 22+ FL od. 8 Stiche OF od. 9 Stiche UF od. SA 23-24 oder SA 26-27 (jeweils 5er OF mögl.)
Antw.:	2 Karo Relais
2 ♦:	5-11 mind. 5er Farbe – 7er mögl.
Antw.:	2SA= Forc.; Neue Farbe: meist 6er Forcing!
2 ♥:	5-11 mind. 5er Farbe – 7er mögl.
Antw.:	2SA = Forc.; Neue Farbe: meist 6er Forcing!
2 ♠:	5-11 mind. 5er Farbe – 7er mögl.
Antw.:	2 SA = Forc.; Neue Farbe: meist 6er Forcing!
2 SA	20 bis 22 FL(5er OF mögl.)
Antw.:	Stayman, Transfer, Gerber

**Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:**

3TKCP schwach; 6er Farbe mögl.

## Sonstige Konventionen:

3 SA =Gambling

**1. Informationskontra:** Eigene Eröffnungsstärke, kurz (max. 2 Karten) in Gegners Farbe, spielbereit (mind. 3 Karten) in allen drei anderen Farben oder stark ab 19 FL ohne Verteilungsinformation.

**2. 4-er Pik Kontra** (prioritär vor 6.): 1 Treff - 1 Coeur - X = 4 Pik; 1 Treff - 1 Coeur - 1 Pik = 5er Pik

**3.) Coeur - Ersatz-Kontra** (prioritär vor 6.): 1 Treff - 1 Pik - X, da ich Coeur reizen wollte = entweder 4-er Coeur ab 6 FL oder 5er - Coeur mit weniger als 11 FL

**4.) Wiederbelebungskontra:** darf nur gepasst werden, wenn Strafkontra gewollt ist.

**5.) Support – Kontra / Rekontra:** 1 Treff - P - 1 Coeur (=4-er C.) – X od. 1♠ od. 2♦ vom Gegener – XX/X = 3er♥

**6.) Negativ - Kontra an 3. Position** (= Sputnik X; also weder 2. noch 3.): = oft die beiden anderen Farben mind. 4/4; Bis 4♦ i.d.R. als Negativkontra anzusehen; Desto höher die zu spielende Stufe, umso mehr Stärke braucht man! Falls der Gegner mit 3♠ oder 4 in UF sperrt, zeigt X mind. 13-14 FL! Eröffner soll mit einer SA-Hand passen (auf 3♠ darf er aber 3SA reizen) und mit einer Verteilungshand weiterreizen!

Mit Zusatzstärke muss der E. im Rebid im Sprung machen oder Gegners Farbe überrufen. Aber nach 1♥ - oder 1♠-Zwischenreizung zeigt X erstmal nur die andere OF zu 4.!

**7.) Sandwitsch-kontra** (X in der Sandwitsch-Position) (z.B. 1♣ - p - 1♥ - X (4er ♠ und 5er♦)). Punkte sind unwichtig. Desto länger die Farben umso schwächer kann man sein! Motto: Schnell rein, schnell raus! Wird in Kombination mit 1SA benutzt (1♣ - p - 1♥ - 1SA = 5er♠ + mind. 4er♦) (Je nach Gefahrenlage kann man mit 5-5 oder 5-6 sehr schwach sein! Nicht zu vergessen ist, dass man in günstiger Gefahrenlage auch 2SA oder sogar den Überruf machen könnte!)

**8.) Kontra nach Fit in beiden Achsen wenn kein Platz dazwischen ist:**

Wird auch Vollspiel orientiertes X genannt. Wenn platz ist, wird einfach das nächste Gebot genommen!

Beispiel: 1♠ - 2♣ - 2♠ - 3♣ / ?

3♦ = Einladung zum Vollspiel. Kontra = Optional (kann in Strafe verwandelt werden). 3♥ ist nicht definiert!

Aber: 1♠ - 2♥ - 2♠ - 3♥ / ? Jetzt ist kein Platz mehr da, also zeigt X die einladende ♠-Hand!

Wenn wir ein Vollspiel gereizt haben und der Gegner verteidigt mit 4♠ oder 5 in UF, dann zeigt Kontra xx in Gegner's Farbe! Pass ist Forcing (verspricht also eine Kürze in Gegnerfarbe) und fordert den Partner auf entweder zu kontrieren oder 5 zu reizen!)

**9.) Ausspielkontra:** X auf ein künstliches Gebot (Stayman, Transfer, etc.) = Mind. 5 in der gereizten Farbe. Die Farbe soll ausgespielt werden oder wenn günstig kann man auch eine Verteidigung in dieser Farbe finden!

**10.) Strafkontra's:** X auf 1 SA ist meistens Strafe. X auf höhere Gebote ab 4♦ ist meistens Strafe! X nach XX unserer Seite sollte sehr oft Strafe sein! Wenn der Gegner bis 3♠ eine Fit-Reizung abgibt, ist X NIE Strafe!

## Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab **10F** verspricht: Oberfarben:  Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit **8** bis **18** FL. Ab 17+

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

Stil der Gegenreizung: **aggressiv**

Weiterreizung: **Alle neuen Farben = nonforcing!!**

mit 11 FV, X bzw. Gegnerfarbe; 2SA nach OF: 13+ FV

**1 SA Gegenreizung: Punktspanne in** 2. Hand: **12-15** 4. Hand: **12-15**

Weiterreizung wie nach 1SA-Eröffnung

**Sprunggegenreizung:** Schwach 6+

2SA=5-5 niedr. Farben; Überruf=5-5 höchste Farben, jew. schwach/stark

## Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

**Landy:** 2T= OF'n, mind. 5-4; 2K, 2C, 2P=Nat.; X=6erT;  
2 SA=UF'n 5-5 od. OF'n 5-5 (stark); 3T/3K = Sperre; System ON in 4. Hd.;  
**Geg. Schwache SA:** Alles 11+ und X auch mit 17+

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

**Lebensohl**

## Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

- Höchste der Sequenz: **AKxx(x), AKx**   
 Zweithöchste der Sequenz: **AKD6, KD10.., DB9.., 1098..**   
 Höchste der inneren Sequenz: **KB109, D1097**   
 Zweithöchste der inneren Sequenz: **KB10.., D109..** **98x(xx)**   
3./5.:  4.höchste:  2./4.:  Sonstiges: **K9x, D9x, etc., mögl.**

## 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:

-----