

# ÖBV - Minikonventionskarte

Name: **Gerhard Pollak** Name: **Peter Zelnik**

**Grundsystem:** **Blue Club modifiziert**

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

1♣:	16+ oder ein spielstichstarkes Blatt mit weniger HCP		
Antw.:	Kontrollen bis 2T; 2K-N 3K, balanced: 2K=4333, dann RSC; 3T 6K, 3K 7+K		
1♦:	11-16; 2+ oder jedes 4441 bis 20 HCP		
Antw.:	1H=Relais, 1P=2Färber (schwach); 1N=Ein färber (schwach); im 2. Stock GF mit eigener Farbe		
1♥:	4+ 11-16m, Canapé möglich		
Antw.:	Canapé möglich; 3T=nat, INV, 7-9; 3K= INV mit 4+ H; 1P=min 2		
1♠:	Wie 1H, mit beiden OF 44 wird in 1. und 2. Hand 1P eröffnet		
Antw.:	Wie 1H (außer 1P Antwort)		
1 Ohne	nicht in Gefahr:	<b>10-12/1.-3.</b>	in Gefahr: <b>15-17</b>
	5422-Verteilung möglich:	<b>Ja</b>	Single möglich: <b>K</b>
	5-er Oberfarben enthalten:	regelmäßig: <b>Ja</b>	selten:
Antw.:	Stayman, Trf, Frage nach weiterer Vert., Smolen, SA Texas		

## 2er-Eröffnungen:

2♣:	10-16, 6+ oder 5+ mit 4-er Farbe 14-16
Antw.:	2K=Frage, 2H/P/N=INV, 3T to play, 3K/H/P GF nat
2♦:	Weak 2M, beide m 13-16 oder 4441 21+
Antw.:	2 od. 3M=p/c, 4H=p/c, 2N=Frage, 3m Forcing
2♥:	Anti-Flannery (5+P und 4+H, 8-14)
Antw.:	OF to play, 2N Frage, 3m Forcing, 4m SPL
2♠:	P+m, unterprimär
Antw.:	2N Frage, 3T=p/c, 3K/H Forcing, 3P to play
2 Ohne	Beide UF, 8-12
Antw.:	3m p/c, 3H=allg. GF, 3P Forcing mit P

## Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

3NT=gambling; 4m=Namyats (gute Farbe)

## Sonstige Konventionen:

--

## Gegenlizit gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab  **9** verspricht: Oberfarben:  Werte:

Farbüberruf auf 1er Stufe mit  **8** bis  **17** Pkt.

Farbüberruf auf 2-er Stufe mit  **10** bis  **17** Pkt.

Stil des Gegenlizits:  **aggressiv**

Weiterlizit:

1 Ohne - Überruf: Punkte in 2. Hand:  **15-18** 4. Hand:  **9-14**

Sprungüberruf:  **barragierend**

Cuebid:  **Michaels**

## Gegenlizit gegen 1 Ohne Eröffnung:

2. Hand=Timbuktu, 4. Hand=nat

## Andere Gegenlizite: (z.B. gegen starke ♣ oder Barrage)

Canapé Trf gegen 1T-Start des Gegners

## 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 Ohne-Kontrakten:

4. wenn 3. zu wertvoll

## Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch:  Niedrig  Sonstiges:  **ungerade**

Gerade Länge Hoch:  Niedrig  Sonstiges:

Abwürfe:  **ung=positiv**

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

**Smith**