

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 11 - Längenmarkierung

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 4 2
♥ A K D 6
♦ B 8 6
♣ A 8

♠ B 10 7 6
♥ 10 8 3
♦ A 3 2
♣ K 9 4



♠ D 9 8
♥ B 9 5 4
♦ 9 4
♣ D B 10 7

21
8 6
5

♠ 5 3
♥ 7 2
♦ K D 10 7 5
♣ 6 5 3 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord
Auspiel: ♣ D

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 6 FL und ohne Oberfarbe reizt S sofort Vollspiel
3 SA.

Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.
Auspiel ♣ D höchste einer 3er Sequenz.

W markiert hoch = positiv
Der Alleinspieler duckt einmal.

O setzt mit ♣ fort.
Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln. Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren.

♦ 9 zeigt gerade Länge (2 oder 4). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es genau 2 ♦-Karten.

W muss 2 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören. Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners.

... und nochmal geduckt

Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 Stiche am Tisch aufgrund fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können.

W kassiert den Längenstich in ♥

... und steigt in ♣ aus.

Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 9 7 5
♥ B 7 5
♦ K B 10 9
♣ 6 5 4

♠ B 8 4 2
♥ D 8 6 3
♦ 8 5
♣ 10 8 3



♠ 10 3
♥ K 10 2
♦ A 6 3 2
♣ D B 9 7

5
3 10
22

♠ A K D 6
♥ A 9 4
♦ D 7 4
♣ A K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ 3

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.

Auspiel ♥ 3 vierthöchste der besten Farbe.

O legt korrekterweise die ♥ 10, um die Figur am Tisch zu bewachen.

Der Alleinspieler muss ducken.

Natürlich wird die Farbe nachgespielt, der ♥ K verhindert eventuelle Blockaden und ist die richtige Karte.

Der Alleinspieler kann nur mit 3 ♦-Stichen gewinnen.

Deshalb ist hier genaue Kommunikation bei den Gegenspielern wichtig.

Die ♦ 8 zeigt gerade Länge = 2 ♦-Karten.

O muss ducken.

... und zwar 2x, um den Übergang zum Tisch zu zerstören.

... und jetzt wird Partnersfarbe zurückgespielt.

W kassiert den Längenstich in ♥

... und steigt in ♣ aus.

Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 11 - Längenmarkierung

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 2
♥ D 10 8 6 3
♦ D 10 5
♣ 7 6 2

♠ A K 5
♥ A 7 4
♦ A K 6 3 2
♣ D 5



♠ 6 4 3
♥ 9 2
♦ B 8 4
♣ A B 10 8 4

♠ D 10 9 8 7
♥ K B 5
♦ 9 7
♣ K 9 3

5
20 6
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Auspiel: ♥ 6

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 7 FL hebt O ins Vollspiel 3 SA.
Auspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
S legt korrekterweise die höchste Karte.
Der Alleinspieler duckt.
Natürlich wird ♥ weitergespielt
... und erneut geduckt
Der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♣ und will die Farbe am Tisch etablieren.
N gibt die 2 = ungerade Länge
Also muss S einmal ducken.
Erneut wird der Schnitt versucht...
... und misslingt, der Tisch hat 3 ♣-Stiche und ist aber vom weiteren Spielverlauf abgeschnitten.
Der Alleinspieler kassiert noch die sicheren Stiche in der Hoffnung, ♦ D zu fangen.
... der Kontrakt fällt

Längenmarkierung, um den Alleinspieler im SA-Kontrakt vom Tisch abzuschneiden.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K B 7
♥ 8 4 3
♦ 8 4 3 2
♣ 8 7 6

♠ A 9 5 2
♥ B 10 9
♦ K 6
♣ D 9 4 3



♠ D 10 8
♥ K 6
♦ A D B 7
♣ A B 10 2

♠ 6 4 3
♥ A D 7 5 2
♦ 10 9 5
♣ K 5

4
10 17
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 SA	Pass
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Auspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 10 FL reizt W Stayman.
O hat keine 4er Oberfarbe.
Nun reizt W Vollspiel in SA.
Auspiel ♥ 5 vierthöchste der längsten und besten Farbe, bei SA natürlich auch unter dem ♥ A.
Tisch gewinnt mit dem ♥ B.
Partner gibt in dieser Situation eine Längenmarke, positiv kann es nicht sein, sonst hätte er ja den Stich übernommen. ♥ 3 = niedrig = ungerade Länge = 3 Karten
Der Alleinspieler versucht ♣-Schnitt...
...der verloren geht. Was spielt S nach?
Aufgrund der Längenmarke seines Partners kann er auszählen, dass O den blanken ♥ K hat und 4 Stiche hintereinander kassieren.
Der Kontrakt ist gefallen. Hätte O noch den ♥ K besetzt gehalten, wäre ♥ A sehr schlecht als Nachspiel gewesen.
Deshalb war die Längenmarke des Partners im 1. Stich enorm wichtig.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 11 - Längenmarkierung

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 3
♥ K D B
♦ A K 9 5
♣ A 7 4 2

♠ 7 6 5
♥ A 6 5 4
♦ D 7 6
♣ 8 5 3



♠ K 9 8 4 2
♥ 8 7
♦ 10 8 3 2
♣ K 6

21
6 6
7

♠ D B 10
♥ 10 9 3 2
♦ B 4
♣ D B 10 9

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 4

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Stayman ab 8 FL und min. eine Oberfarbe zu viert.
keine Oberfarbe zu viert
S reizt Vollspiel in SA
Ausspiel ♠ vierthöchste der längsten und besten Farbe.
Der Tisch gewinnt...
... und wieder gibt W eine Längenmarke, da er den Stich nicht übernehmen kann ♠ 5 = kleine Karte = ungerade Länge = 3 ♠-Karten
Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.
Schnitt misslingt...
... und O kann ruhig klein ♠ fortsetzen, da der Alleinspieler ja das ♠ A blank halten muss.
Der Partner kommt ans Spiel und spielt ♠ durch.
O kann 3 Stiche kassieren und der Kontrakt ist nicht zu erfüllen.

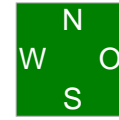
Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2
♥ K 8 7 3
♦ K 10 8 6
♣ 6

♠ K D 10 9 8
♥ 2
♦ A D 7 3
♣ 10 5 4



♠ A B
♥ D 10 6
♦ B 4 2
♣ A K D 9 8

6
11 17
6

♠ 6 3
♥ A B 9 5 4
♦ 9 5
♣ B 7 3 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Transfer auf ♠
Transfer ausgeführt, einzige Abweichung wäre 3 ♠ mit Maximum und 4 ♠-Karten.
W zeigt seine 2. Farbe
O bietet 3 SA Vollspiel.
Ausspiel ♥ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe
N nimmt den ♥ K.
... und markiert mit der ♥ 3 eine ungerade Restlänge= 3 Karten in ♥
Nun kann S sehen, dass O die ♥ D blank hält.
... und 2 weitere Stiche in ♥ gewinnen. Der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

DBV Onlineunterricht 2021 - Alleinspiel SA - Lektion 11 - Längenmarkierung

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A K D 7

♥ K B

♦ 10 6 2

♣ A 7 5 4

♠ 10 9 5 2

♥ D 5 4 3

♦ 9 7

♣ B 10 9



♠ 8 4

♥ A 10 7 6 2

♦ D B 5

♣ K 8 3

♠ B 6 3

♥ 9 8

♦ A K 8 4 3

♣ D 6 2

17
3 10
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 SA	alle passen	1 SA

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
N reizt ohne OF und mit 12 FL direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Partner setzt die ♥ D ein (verneint den ♥ B)
Der Alleinspieler gibt einen Stich in ♦ raus, Partner wirft die ♥ 3 ab. Was hat das zu bedeuten? Er zeigt die ungerade Restlänge mit einer kleinen Karte, also hatte er 3 ♥-Karten, der ♥ B ist blank beim Alleinspieler.
4 weitere Stiche in ♥ können kassiert werden.
Der Kontrakt fällt.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ K 8 4 2

♥ D B 9

♦ B 10 8 5

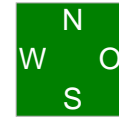
♣ K 7

♠ 6

♥ K 10 3

♦ A 9 6 4

♣ A 10 9 5 2



♠ A B 9

♥ A 7 6 2

♦ K D 3

♣ D B 8

♠ D 10 7 5 3

♥ 8 5 4

♦ 7 2

♣ 6 4 3

10
11 17
2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 12 FL und ohne Oberfarbe reizt O direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♠ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Der Alleinspieler nimmt mit, um sich einen positionellen Stopper zu bewahren.
♣-Schnitt geht verloren.
S spielt ♠ nach, dabei muss er exakt vorgehen. ♠ 2 verspricht eine gerade Restlänge = 3 Karten
Partner gewinnt und kann ♠ D abziehen.
Nun muss unbedingt die ♠ 8 gelegt werden, um die Farbe nicht zu blockieren.
N kassiert noch die ♠-Stiche und der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.