



Lektion 10

Markierung Smith Peter

Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Markierungen

Auch im SA sind Markierungen für die Gegenspieler enorm wichtig.
Folgende Markierungsarten sind sinnvoll und werden oft gebraucht:

1. Lavinthal-Markierung

- Partner wirft ab (freier Abwurf, um nicht eine wichtige Karte zu verschwenden)
- Partner zeigt seinen Einstich in der Nebenfarbe, wenn der Alleinspieler z.B. durch Ducken die Kommunikation zerstört

2. Positiv/Negativ-Markierung

- Partner zeigt durch Zugabe einer hohen Karte Interesse an der ausgespielten Farbe (bei Ausspiel einer hohen Karte A K D)

3. Längenmarkierung

- Partner zeigt die Anzahl der Karten (gerade/ungerade) durch Zugabe hoch-niedrig (gerade) bzw. niedrig-hoch (ungerade)
- Das ist wichtig, um die Kommunikation des Alleinspielers zu zerstören oder eine Frabe fortzusetzen.

4. Smith-Peter-Markierung

- **Partner zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe (1. Ausspiel), da er im 1. Stich nicht markieren konnte, wenn eine Figur eingesetzt werden musste und der Alleinspieler den 1. Stich gewinnt.**
- Eine **hohe Karte** im 2. Stich zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe.
- Das Signal wird **auch vom Ausspieler** verwendet werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

	N	
	♠ 8 7	
	♥ A 5 4	
	♦ D 2	
	♣ D B 9 6 5 4	
W		O
♠ A 10 6 5 4		♠ D B 2
♥ 8 6 3 2		♥ B 10
♦ 10 7 3		♦ K 8 6 5 4
♣ A		♣ 8 3 2
	S	
	♠ K 9 3	
	♥ K D 9 7	
	♦ A B 9	
	♣ K 10 7	

DBV Onlineunterricht 2026 – Gegenspiel
Lektion 10 – Markierung Smith Peter

b.) geänderte Austeilung

	N		
	♠ 8 7		
	♥ A 5 4		
	♦ D 2		
	♣ D B 9 6 5 4		
W		O	
♠ A 10 6 5 4		♠ B 9 2	
♥ 8 6 3 2		♥ B 10	
♦ 10 7 3		♦ A 8 6 5 4	
♣ A		♣ 4 3 2	
	S		
	♠ K D 3		
	♥ K D 9 7		
	♦ K B 9		
	♣ K 10 7		

a.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---		

d.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠5, Ausspiel 4-höchste von der längsten und besten Farbe. O legt den ♠B und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠K. S hat nur 5 Sofortstiche, selbst mit ♥ 3-3 und ♦ -Schnitt ist der Kontrakt lange nicht erfüllt. Also muss die Treff-Farbe entwickelt werden. W nimmt das ♣A. Wie soll er fortsetzen? Wenn O ♠D hat, ist ♠ richtig (Austeilung a.)), hat der Alleinspieler ♠D (Austeilung d.)), muss versucht werden O in einer anderen Farbe ans Spiel zu bringen.

Also raten?

Nein.

Bei Austeilung a.) gibt O im 2. Stich ♣8 (Smith-Peter hoch=positiv), bei Austeilung d.) ♣2 (Smith-Peter niedrig=negativ)

Lektion 10 - Markierung Smith Peter

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D B
♥ K 5
♦ A 10 7 2
♣ D B 6 3

♠ 9 8 5 2
♥ A 10 4
♦ 8 6 5
♣ 8 7 5



♠ 10 7 4
♥ B 8 7 6 3
♦ K 4
♣ A 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

16
4 8
12

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

Ost spielt ♥ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt die ♥ 10, um die ♥ D am Tisch zu bewachen. Im 2. Stich zeigt W mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. Sobald O mit ♦ K am Stich ist, wird die ♥ D gefangen und N verliert.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 2
♥ B 10
♦ K 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4



♠ K 9 3
♥ K D 9 7
♦ A B 9
♣ K 10 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	5	-	4	-	2
W	4	-	3	-	1

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A

7
9 16
8

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

S spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. N legt ♠ B, in 3. Hand niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt N mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. S kann nun klein ♠ zur ♠ D spielen und nach dem Rückspiel noch 3 ♠-Stiche einsammeln.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ A 5 4
♦ D 2
♣ D B 9 6 5 4

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A



♠ B 9 3
♥ B 10
♦ A 8 6 5 4
♣ 8 3 2

♠ K D 2
♥ K D 9 7
♦ K B 9
♣ K 10 7

9
8 6
17

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

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 5

W spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W versucht in ♦, seinen Partner zu erreichen, was mit ♦ A gelingt. Nun schlägt ♠-Rückspiel den Kontrakt.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 10 7 6 3
♥ 10 4
♦ D 5 4
♣ 7 3 2

♠ K 5 2
♥ 9 2
♦ A B 9 6 3
♣ A B 5



♠ 9 8
♥ A D 7 5 3
♦ K 10 7
♣ K D 8

♠ D B 4
♥ K B 8 6
♦ 8 2
♣ 10 9 6 4

6
13 14
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦*	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 6

N spielt ♠ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N spielt nun ♠ Pik zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

Lektion 6 - Markierung Smith Peter

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 9 7
♥ D 10 2
♦ 7 6 5 4
♣ A K D B

♠ A 10 8 4 2
♥ 9 8 7
♦ K 3
♣ 9 7 3



♠ D B 5
♥ K B 6 4
♦ 10 9 8
♣ 10 8 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	-	-	-
S	2	2	-	1	-
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ K 6 3
♥ A 5 3
♦ A D B 2
♣ 6 5 4

12
7 7
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♣ 10 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun klein ♠ zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 10 8 4 2
♥ 9 8 7
♦ K 3
♣ 9 7 3

♠ K D 3
♥ K 5 3
♦ A D B 2
♣ 6 5 4



♠ 9 7
♥ D 10 2
♦ 7 6 5 4
♣ A K D B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	1	-
S	-	-	-	1	-
O	3	4	2	-	2
W	3	3	1	-	2

♠ B 6 5
♥ A B 6 4
♦ 10 9 8
♣ 10 8 2

7
15 12
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 4

N spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N versucht nun, seinen Partner in ♥ zu erreichen, damit ♠ von der richtigen Seite gespielt wird, W fällt dann.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 7
♥ A K 7 2
♦ K 8 5 4
♣ D B 7

♠ B 9 6 5
♥ B 8
♦ B 10 9 6 2
♣ K 5



♠ A D 10 4
♥ D 10 6 5 3
♦ 7
♣ 9 4 2

♠ 8 3 2
♥ 9 4
♦ A D 3
♣ A 10 8 6 3

16
6 8
10

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 5

O spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt ♥ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und S fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A B 5 2
♥ B 7 6 5 4
♦ 9 4 2
♣ 10

♠ K 4 3
♥ A K D 2
♦ D B 7
♣ B 8 3



♠ 9 7
♥ 9 3
♦ A 10 8 6 5
♣ A K 9 2

♠ D 10 8 6
♥ 10 8
♦ K 3
♣ D 7 6 5 4

6
16 11
7

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

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 5

N spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♥ 10, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt N mit ♦ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. S spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und W fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.