

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

<b>Möglichkeit</b>	<b>Anforderungen</b>
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat.</li> <li>• a.) Man möchte die Farbe stechen. b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz</li> <li>• Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer <b>hohen</b> Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer <b>niedrigen</b> Karte.</li> </ul>
2 Längenmarkierung <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat.</li> <li>• erst hoch, dann niedrig zeigt <b>gerade</b> Anzahl</li> <li>• erst niedrig, dann hoch zeigt <b>ungerade</b> Anzahl</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>9</b> 4</li> <li>• 9 <b>7</b> 2</li> <li>• 10 <b>8</b> 7 2</li> <li>• D 10 8 7 <b>2</b></li> </ul>
3 Farbvorzugssignal Lavinthal <b>Abwerfen</b> <b>Signal in der</b> <b>ausgespielten Farbe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann.</li> <li>• In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.</li> <li>• Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben</li> <li>• Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe</li> <li>• An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse.</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2                      ♥ 8 4 3                      ♦ ---                      ♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥ 8, ♣ 6                      Farbvorzugssignal für ♥: ♠ 9, ♣ 6                      Farbvorzugssignal für ♣: ♠ 2, ♥ 3</p>

## Markierung Lavinthal

Mit der **Lavinthal-Markierung** gibt man dem Partner eine **Farbvorzugsmarkierung**.  
Damit zeigt man Präferenz für eine bestimmte Farbe.

Es gibt 4 wichtige Situationen für eine **Lavinthal-Marke**:

- beim 1. freien Abwurf zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben
- **in SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.**
- wenn der Partner einen Schnapper bekommt, dann zeigt man die Farbe, die zurückgespielt werden soll
- liegt ein Single am Tisch, so ist eine Positiv/Negativmarkierung unnötig, man markiert dann auch Lavinthal

**Regel 1:** hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe

**Regel 2:** (freier Abwurf): an der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse

**Beispiel:**

♠ ---

♥ 7 6 2

♦ 9 8 4

♣ 9 5 3

Farbvorzugssignal für ♥: ♦9, ♣9

Farbvorzugssignal für ♦: ♥7, ♣3

Farbvorzugssignal für ♣: ♥2, ♦4

Warum nutzt man beim freien Abwurf Lavinthal?

- mehr Variationsmöglichkeiten
- man muss keine Karte einer wichtige Farbe entbehren (z.B. K x, oder A D x x x)
- einheitliches System wie in anderen Situationen (Schnapper, Single am Tisch)

Lavinthal kann auch mit weiteren Markierungsmöglichkeiten kombiniert werden (z.B. Italienisch)

Im SA-Kontrakt spielt man seine lange Farbe aus (gut sind min. 5er Längen) um Längenstiche zu entwickeln.

Der Alleinspieler duckt und versucht so, die Verbindung zwischen den Gegnern abzuschneiden. Der Ausspieler kann sich mit einem Lavinthalsignal wehren - entweder bei weiteren Nachspiel oder später bei der Zugabe. Etwas komplizierte wird es, da erstmal 3 Farben zur Auswahl stehen. Eine Farbe scheidet eigentlich immer logisch aus - die Farbe, die am Tisch sehr stark ist und in der Regel keine Chance besteht, dort an Spiel zu kommen.

**Im SA-Kontrakt zeigt man in der langen Farbe durch Nachspielen oder zugeben einer hohen/niedrigen Karte, in welcher Farbe man wieder ans Spiel kommt, wenn der Alleinspieler duckt.**

a.) **Basis-Austeilung A, Teiler S, Gefahr N/S**

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

b.) **Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1SA*	---	2♣*	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♠K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).

Der Ausspieler setzt mit ♠D und ♠B fort und signalisiert so Interesse an der hohen Restfarbe = ♥.

Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.

Wenn W das ♣A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠10 und dann der ♠B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren ist.

Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den ♦-Schnitt. O kommt mit ♦K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♥ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den Unterfarben.

d.) **Ergebnis 3SA-2 -200**

a.) **Geänderte Austeilung B, Teiler S, Gefahr N/S**

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

b.) **Reizung**

Süd	West	Nord	Ost
1SA*	---	2♣*	---
2♦	---	3♦	---
3SA	---	---	---

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♠K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).  
 Der Ausspieler setzt mit ♠10 und ♠B fort und signalisiert so Interesse an der niedrigen Restfarbe = ♣.  
 Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.  
 Wenn W das ♥A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠D und dann der ♠B gespielt, jeweils die höchste Karte, die zu entbehren ist.  
 Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den ♦-Schnitt. O kommt mit ♦K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit 5 ♦-Stichen in den Unterfarben.

d.) **Ergebnis 3SA-2 -200**