

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
<p>1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren <b>Bedienen</b></p>	<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>
<p>2 Längenmarkierung <b>Bedienen</b></p>	<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>
<p>3 Farbvorzugssignal Lavinthal <b>Abwerfen</b> <b>Signal in der</b> <b>ausgespielten Farbe</b></p>	<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 Nebenfarte.</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>

## Zu- und Abmarken

Die Positiv/Negativ-Markierung wird **immer** nur auf ein Ausspiel des Partners angewandt. Eine **hohe Karte** signalisiert Interesse an der ausgespielten Farbe, eine niedrige Karte ist dagegen negativ.

Wenn der Partner ein A ausspielt, können folgende Situationen positiv sein:

- 1.) ein Double **9** 3, **7** 2, **8** 5, **10** 3, **6** 2 ( die 3. Runde kann geschnappt werden)
- 2.) die Dame (evtl. ein König) D **9** 3, K **8** 5 2
- 3.) eine Anschlusssequenz **D** B 9 8, **B** 10 9 5

### a.) Austeilung, Teiler N, Gefahr O/W

N

♠ 8 3  
♥ A K D 10 7  
♦ B 7  
♣ K B 6 2

W

♠ K 9 6 4  
♥ B 9 2  
♦ D 10 3 2  
♣ 7 5

O

♠ A D 10 2  
♥ 8 6 5 4  
♦ A 9 6 4  
♣ 4

S

♠ B 7 5  
♥ 3  
♦ K 8 5  
♣ A D 10 9 8 3

### b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
		1 ♥	---
2 ♣	---	3 ♣	---
5 ♣	---	---	---

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♦ 3. Sie gewinnen mit ♦ A. Wie ist der Kontrakt zu schlagen? Sie könnten neben ♠ A noch einen weiteren Stich in ♦ oder ♠ gewinnen. Wie bekommen Sie heraus, welche Farbe richtig ist? Ganz einfach, Sie spielen ♠ A und schauen auf die Markierung des Partners. Er bedient ♠ 9 (positiv). Also setzen Sie mit ♠ fort und der Kontrakt fällt einmal. Hätte der Partner statt ♦ K ♠ K, dann wäre auf ♠ A die ♠ 4 gefolgt (negativ). Danach hätten Sie einen weiteren Stich in ♦ kassieren können.

### d.) Ergebnis **5♣-1 -50**