

Markierungen

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

1. Lavinthalarmkierung

- 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	

b.) geänderte Austeilung

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

c.) 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**)