

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
Längenmarkierung Bedienen	<ul style="list-style-type: none">• Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat.• erst hoch, dann niedrig zeigt gerade Anzahl• erst niedrig, dann hoch zeigt ungerade Anzahl Beispiel: <ul style="list-style-type: none">• 9 4• 9 7 2• 10 8 7 2• D 10 8 7 2

Oft ist im Gegenspiel eine Längenmarke unabdingbar.

Dabei gilt:

Niedrig – hoch ungerade Länge 6 3 2, 8 7 6 4 3

Hoch – Niedrig gerade Länge 7 6, 9 8 6 5

Geben Sie möglichst eindeutige Signal für den Partner in kritischen Situationen.

a.) **Austeilung, Teiler S, Gefahr alle**

N

♠ A K 7 6
♥ A K D 3
♦ B 8 6
♣ A 8

W

♠ B 10 4 2
♥ 10 8 4
♦ A 3 2
♣ K 9 4

O

♠ D 8 5
♥ B 9 5 2
♦ 9 4
♣ D B 10 7

S

♠ 9 3
♥ 7 6
♦ K D 10 7 5
♣ 6 5 3 2

b.) **Reizung**

Nord	Ost	Süd	West
2SA	---	3SA	---
---	---		

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♣D. W markiert mit ♣9 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 Karten). 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. Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 ♦-Stiche am Tisch aufgrund des fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können. W kassiert beim 3. Mal ♦ A und steigt in ♣ aus. Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zu weiteren ♦-Stichen mehr vorhanden ist.

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

d.) **Ergebnis** 3SA-1 -100

a.) ****geänderte Austeilung, Teiler S, Gefahr alle

N

♠ A K 7 6

♥ A K D 3

♦ B 8

♣ A 8 6

W

♠ B 10 4 2

♥ 10 8 4

♦ A 3 2

♣ K 9 4

O

♠ D 8 5

♥ B 9 5

♦ 9 6 4

♣ D B 10 7

S

♠ 9 3

♥ 7 6 2

♦ K D 10 7 5

♣ 5 3 2

b.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
2SA	---	3SA	---
---	---		

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣D. W markiert mit ♣9 positiv Der Alleinspieler duckt ♣ einmal.

O setzt mit ♣ fort. Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln, diesmal können 2 ♦-Stiche schon zum Erfüllen langen, da aufgrund des 3-3 Standes in ♥ 4 ♥-Stiche erzielt werden! Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren. ♦ 4 zeigt ungerade Länge (1 oder 3 oder 5 Karten). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es 3♦-Karten. **W darf nur 1 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören und keinen Stich zu verschenken!** Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners. Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da keine weiteren ♦-Stiche am Tisch aufgrund des fehlenden Übergangs erzielt werden können. W kassiert beim 2. Mal ♦ A und steigt in ♣ aus.

Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zu weiteren ♦-Stichen mehr vorhanden ist.

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

d.) Ergebnis 3SA-1 -100