



# Lektion 9

## S – 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. Lavinthalarmarkierung

- 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

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

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)

## Lektion 9 - 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	alle passen	

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 5  
Down 2 — NS -100

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

\* 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 9 - 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.