



Gegenspiel Lektion 1

Markieren im SA-Kontrakt

- **Unterrichtsmaterial (optional):**

K.-H. Kaiser, „Bridge lernen - Buch zum Selbststudium“, **28,90 €** ISBN 978-3-935485-45-6

R. Berthe/N. Lebely „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“ **5,00 €**, ISBN 3-935485-43-3

K.-H. Kaiser, CD „Gegenspiel“, Q-Plus München, **75,00 €**

DBV-Schülermappe „Gegenspiel“, **10,00 €**

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durch- brochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

N

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

W

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4

O

♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ 9 8 7 5
♣ A B 5

S

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10 3
♣ 8 7

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“

„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“

„Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne!“

Sonderfälle

1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.
- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7 ?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7 ?

♠ ??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

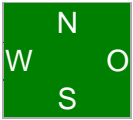
♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

Die 11er Regel liefert in der Regel sinnvolle Ergebnisse beim Ausspiel von 8, 7, 6, 5.

Auch bei kleineren Karten 4, 3, 2 funktioniert die Regel, liefert aber selten brauchbare Ergebnisse. Die 9 als Ausspiel kann nie die vierthöchste sein: AKD9, AKB9, KDB9, KD109, DB109, AB109, KB109, AK109, AD109

<i>Board 3</i>		♠ A B 2	
Teiler Süd		♥ 8 7 6	
O-W in Gefahr		♦ B 10 6 5	
		♣ A 9 2	
♠ 9 8 7 6 5			♠ 10 3
♥ A D 9 3			♥ B 10 5
♦ 4 2			♦ A 9 3
♣ B 8			♣ D 10 5 4 3
	10 7 7 16	♠ K D 4 ♥ K 4 2 ♦ K D 8 7 ♣ K 7 6	
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 9			

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn O am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist (11-9 ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv.

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen 3SA aus?

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J	A	F	G	K		J	C	R	E	W

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
L	O	E	A	I		U	M	L	O	R

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
T	Q	A	S	F		J	L	A	G	D

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
R	I	A	E	S		B	F	T	U	S

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P	A	X	Z	E		F	R	G	E	M

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
R	T	U	H	I		B	R	A	U	Z

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
L	M	T	I	E		T	F	R	Z	L

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
K	N	T	P	S		S	E	T	A	N

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
H	U	T	E	M		O	N	T	U	Z

♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4
±	&	%	*	∞		K	Z	B	N	R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 3SA alle passen
1.) ♠ D 9 ♥ D B 10 9 7 ♦ K 7 ♣ 9 7 5 4	5.) ♠ K B 9 7 ♥ 7 6 4 ♦ A 10 9 6 ♣ 3 2
2.) ♠ 7 4 3 ♥ A K B 10 5 ♦ 8 ♣ D 9 8 7	6.) ♠ D 10 3 2 ♥ K 8 7 2 ♦ B 10 3 ♣ 8 3
3.) ♠ 5 ♥ K D 9 8 2 ♦ K 7 5 3 2 ♣ K 4	7.) ♠ K D B 9 8 ♥ 8 7 2 ♦ K 10 ♣ D 9 3
4.) ♠ A 7 3 ♥ D B 9 4 3 ♦ 6 3 2 ♣ 10 9	8.) ♠ K 8 ♥ 8 7 2 ♦ K B 10 6 3 ♣ D 9 3

B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣A7
2. ♣AB
3. ♣A102
4. ♣B7
5. ♣B82
6. ♣94
7. ♣862

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

8. ♥KB3
9. ♥DB93
10. ♥AB
11. ♥1097
12. ♥K1083
13. ♥83
14. ♥AB107

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

**Welche Karte spielen Sie von der 5er Länge gegen
3SA aus?**

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2									
J							C												
♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2									
	O					U													
♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2									
			S				L												
♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4									
			E			B													
♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4									
P									E										
♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2									
			H				R												
♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2									
			I			T													
♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2									
	N					S													
♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2									
			E			O													
♥D	♥B	♥8	♥7	♥6		♦D	♦8	♦6	♦5	♦4									
±	&	%	*	∞					N										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

Berühmte amerikanische Bridgelehrerin und Bridgespielerin (1898-1956)

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 3SA alle passen
1.) ♠ D 9 ♥ <u>D</u> B 10 9 7 ♦ K 7 ♣ 9 7 5 4	5.) ♠ K B 9 7 ♥ 7 6 4 ♦ A <u>10</u> 9 6 ♣ 3 2
2.) ♠ 7 4 3 ♥ <u>A</u> K B 10 9 5 ♦ 8 ♣ D 9 8 7	6.) ♠ D 10 3 2 ♥ K 8 7 2 ♦ <u>B</u> 10 3 ♣ 8 3
3.) ♠ 5 ♥ K D 9 <u>8</u> 2 ♦ K 7 5 3 2 ♣ K 4	7.) ♠ <u>K</u> D B 9 8 ♥ 8 7 2 ♦ K 10 ♣ D 9 3
4.) ♠ A 7 3 ♥ <u>D</u> B 9 4 3 ♦ 6 3 2 ♣ 10 9	8.) ♠ K 8 ♥ 8 7 2 ♦ K <u>B</u> 10 6 3 ♣ D 9 3

B.) Was ist beim Ausspiel gegen 6SA vom Gegner zu beachten und warum?

Gegen 6SA spielt man passiv aus, der Partner kann kaum Punkte haben. Ausspiel von einer Figur (schematisch vierhöchste) ist sehr gefährlich und schenkt oft einen zusätzlichen Stich. Am besten wählt man eine Farbe mit kleinen Karten.

"Passives Ausspiel in 6 Ohne hilft dem Gegner nicht die Bohne"

C.) Sie hören die Reizung 1SA --- 3SA, alle passen.

Ihr Partner spielt den ♣K aus, am Tisch liegen ♣54. Welche Karte geben Sie zu?

1. ♣A7
2. ♣AB
3. ♣A102
4. ♣B7
5. ♣B82
6. ♣94
7. ♣862

Ihr Partner spielt den ♥6 aus, am Tisch liegen ♥542. Welche Karte geben Sie zu?

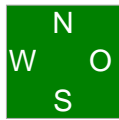
8. ♥KB3
9. ♥DB93
10. ♥AB
11. ♥1097
12. ♥K1083
13. ♥83
14. ♥AB107

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 7
♥ K D 9 7
♦ 6 4
♣ A K 3 2

♠ A B 10 9 8
♥ 10 8 6
♦ A B 9 2
♣ 4



♠ 4 2
♥ B 5 3
♦ D 10 8 7
♣ 8 7 6 5

17
10 3
10

♠ 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ D B 10 9

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♦ 7

O spielt ♦ 7 aus, vierthöchste der besten Farbe. Der Alleinspieler bleibt am Tisch klein. W missachtet die 11er Regel und legt nicht ♦ 2: 11-7 (ausgespielte Karte). Richtig wäre ♦ 2 gewesen. Nun ist W am Spiel und der Kontrakt ist nicht mehr zu schlagen, da ♦ K geschützt ist.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A 7 3
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7
♥ B 10 8 2
♦ A K 10 8
♣ K B 5



♠ K 5 3
♥ K D 5
♦ D 9 3 2
♣ A D 7

6
12 16
6

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ 9 8 7 5
♣ A B 5

9
7 7
17

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10 3
♣ 8 7

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt. S hätte dann 9 Stiche erzielen können.

Board 4
Teiler West
Alle 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

16
4 8
12

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K D 7
♥ A K 5 3
♦ A 7
♣ K 6 4

♠ 10 6 5
♥ B 10 8 7
♦ K 8 4
♣ A 5 2



♠ B 8 4 3
♥ D 9 2
♦ D B 10 9
♣ 8 3

23
8 6
3

♠ 9 2
♥ 6 4
♦ 6 5 3 2
♣ D B 10 9 7

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)

2. Standard-Relay

3 SA von Nord

Ausspiel: ♦ D

O spielt ♦ D aus, höchste einer 3er Sequenz. W markiert mit ♦ 8 positiv, der Alleinspieler duckt. Nun setzt O mit ♦ 9 fort, nun muss der ♦ K genommen werden, um eine Blockade zu verhindern. Nun muss nur noch verhindert werden, dass die ♣-Farbe entwickelt wird, also muss W mit ♣ A 2x ducken.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2
♥ K 8 7 3
♦ K 10 8 6
♣ 6

♠ K D 10 9 8
♥ 2
♦ A D 7 3
♣ 10 5 4



♠ A B
♥ D 10 6
♦ B 4 2
♣ A K D 9 8

6
11 17
6

♠ 6 3
♥ A B 9 5 4
♦ 9 5
♣ B 7 3 2

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♥ ¹	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 5

S spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der Besten und längsten Farbe. N nimmt den ♥ K, 3. Mann hoch. Danach spielt N ♥ 3, um die Restlänge (ungerade = 3 Karten) zu zeigen. S gewinnt mit dem ♥ B und kann nun mit 3 weiteren ♥-Stichen den Kontrakt schlagen, bevor der Alleinspieler ans Spiel kommt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 9 5 2
♥ B 10 9
♦ K 6
♣ D 9 4 3

♠ 6 4 3
♥ A D 7 5 2
♦ 10 9 5
♣ K 5



♠ K B 7
♥ 8 4 3
♦ 8 4 3 2
♣ 8 7 6

10
9 4
17

♠ D 10 8
♥ K 6
♦ A D B 7
♣ A B 10 2

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 5

W spielt ♥ 5 aus, die vierthöchste seiner längsten und besten Farbe. O kann ♥ 9 nicht übernehmen und markiert deshalb mit ♥ 3 seine Länge (niedrige Karte = ungerade = 3 Karten). Nachdem W mit ♣ K ans Spiel kommt, kann er sehen, dass ♥ K blank ist und 4 Stiche gewinnen.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

6
10 17
7

♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

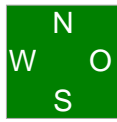
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Ausspiel SA

Board 9

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7
♦ A 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 2
♦ 9 8 7 5
♣ B 5

9
11 3
17

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ D 10 3
♣ A 8 7

NS 4♥; NS 4♦; NS 2N; NS 1♠; NS 1♣; Par +420

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um den Partner zu motivieren, die Farbe weiterzuspielen, muss ♣ B gelegt werden, da der Alleinspieler duckt. O/W kassieren 4 ♣-Stiche und ♦ A.

Board 10

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4 3
♦ 9 8 7 5
♣ A B

9
7 7
17

♠ A 5 3
♥ A K 5
♦ A D 10 3
♣ 8 7 5

NS 2N; NS 3♦; NS 1♥; Par +120

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ B nachgespielt. W muss den ♣ mit der ♣ D übernehmen um 5 ♣-Stiche zu kassieren. S am Spiel hätte sofort 9 Stiche erzielen können.

Board 11

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ A 9 8 7 5
♣ 7 5

9
7 6
18

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ D 10 3
♣ A B 8

NS 3N; NS 2♥; NS 2♦; NS 1♠; NS 1♣; Par +400

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Der Alleinspieler duckt mit ♣ ABx (Bath-Coup). Da O weder ♣ A noch ♣ B legt, hat er keine dieser Karten. W darf nicht ♣ fortsetzen, um den Alleinspieler nicht noch einen Überstich zu schenken. 3 SA sind nicht zu schlagen

Board 12

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ 9 8 7 5 3
♣ A 5

9
7 6
18

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10
♣ B 8 7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	alle passen	1 SA*

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

W spielt ♣ K aus, höchste Karte einer durchbrochenen 3er Sequenz. O erkennt, dass der Partner ♣ KD10x(x) oder ♣ KDBx(x) halten muss. Um die Farbe nicht zu blockieren, wird das ♣ A genommen und ♣ 5 nachgespielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, bevor S ans Spiel kommt.

A.) Nutzen Sie die 11er Regel!

B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?

C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?

D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?

1SA --- 3SA alle passen			1SA --- 3SA alle passen		
♥K5<u>4</u>			♥K 10 <u>6</u>		
Ausspiel	???	???	Ausspiel	???	???
♥7	♥AB92		♥9	♥B42	
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		
♥87<u>4</u>			♥876<u>4</u>		
Ausspiel	???	???	Ausspiel	???	???
♥6	♥DB3		♥5	♥D103	
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		
♥9<u>7</u>			♥<u>A</u>		
Ausspiel	???	???	Ausspiel	???	???
♥5	♥DB6		♥7	♥B103	
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		

A.) Nutzen Sie die 11er Regel!

B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?

C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?

D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?

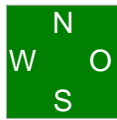
1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 3SA alle passen
Ausspiel $\heartsuit K5\text{4}$??? $\heartsuit 7$ $\heartsuit AB9\text{2}$ Alleinspieler	Ausspiel $\heartsuit K 10\text{6}$??? $\heartsuit 9$ $\heartsuit B4\text{2}$ Alleinspieler
A.) $11-7 = 4$ B.) $\heartsuit 2$, der Alleinspieler hat keine höhere Karte C.) $\heartsuit D1087$ D.) Alle Stiche sofort abziehen.	A.) $11-9 = 2$ B.) $\heartsuit 2$ C.) $\heartsuit 98753$, $\heartsuit 9xx$ D.) Die Farbe hat im Gegenspiel wenig Zukunft.
Ausspiel $\heartsuit 87\text{4}$??? $\heartsuit 6$ $\heartsuit DB\text{3}$ Alleinspieler	Ausspiel $\heartsuit 876\text{4}$??? $\heartsuit 5$ $\heartsuit D\text{103}$ Alleinspieler
A.) $11-6 = 5$ B.) $\heartsuit B$, von gleichwertigen Karten die niedrigste gewinnende C.) $\heartsuit AK96(x)$, $\heartsuit AK106(x)$ D.) Alle Stiche sofort abziehen.	A.) $11-5 = 6$ B.) $\heartsuit D$, „3. Mann so hoch er kann“ C.) $\heartsuit KB95$, $\heartsuit AB95$, $\heartsuit AK95$ D.) Alle Stiche sofort abziehen.
Ausspiel $\heartsuit 9\text{7}$??? $\heartsuit 5$ $\heartsuit DB\text{6}$ Alleinspieler	Ausspiel $\heartsuit \text{A}$??? $\heartsuit 7$ $\heartsuit B\text{103}$ Alleinspieler
A.) $11-5 = 6$ B.) $\heartsuit B$, von gleichwertigen Karten die niedrigste gewinnende C.) $\heartsuit A1085(x)$, $\heartsuit AK105(x)$, $\heartsuit K1085(x)$, D.) So schnell wie möglich $\heartsuit D$ spielen oder $\heartsuit D$ abwerfen.	A.) $11-7 = 4$ B.) $\heartsuit B$ oder $\heartsuit 10$ C.) $\heartsuit K987x$, $\heartsuit D987x$, $\heartsuit KD97x$, $KD87x$ D.) Farbe nachspielen und nicht blockieren!

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Die 11er Regel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ 10 9 2

♠ 9 4 2
♥ 6 5 3
♦ D 10 8 7
♣ 8 7 4



♠ B 10 8
♥ B 10 8
♦ A B 9 2
♣ A 6 5

♠ A K D
♥ K D 9 7
♦ 6 4
♣ K D B 3

7
2 11
20

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 7

Auf das Ausspiel von ♦ 7 legt der Alleinspieler ♦ 3. Ost muss anhand der 11er Regel ($11-7=4$, 3 höhere hat O selbst, die vierte Karte ist am Tisch) erkennen, dass der Alleinspieler keine höhere Karte als die ♦ 7 besitzt. Also legt man ♦ 2 (die einzige richtige Karte) und kann so 4 ♦-Stiche und ♣ A kassieren.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A 7 3
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7
♥ B 10 8 2
♦ A K 10 8
♣ K B 5



♠ K 5 3
♥ K D 5
♦ D 9 3 2
♣ A D 7

6
12 16
6

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 7
♥ A B 6 2
♦ K 9 5
♣ A 10 7 4

♠ A 10 8 5 2
♥ 8 5
♦ D 7 4 3
♣ 9 6



♠ D B 6
♥ K D 10 7 4
♦ 10
♣ B 8 5 2

12
6 9
13

♠ K 4 3
♥ 9 3
♦ A B 8 6 2
♣ K D 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♥	Pass	1 ♦*
Pass	3 SA	Pass	1 SA
Pass			Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 5

Auf die ausgespielte ♠ 5 legt O den ♠ B (niedrigste von 2 gleichwertigen ♠-Karten). Der Alleinspieler gewinnt mit ♠ K. O erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohe ♠-Karte von S war. Sobald der Alleinspieler den Schnitt in ♦ macht, am besten ♠ D abwerfen!

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 8 7 6 5
♥ A D 9 3
♦ 4 2
♣ B 8

♠ K D 4
♥ K 4 2
♦ K D 8 7
♣ K 7 6



♠ A B 2
♥ 8 7 6
♦ B 10 6 5
♣ A 9 2

7
16 10
7

♠ 10 3
♥ B 10 5
♦ A 9 3
♣ D 10 5 4 3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
3 SA von West			

Ausspiel: ♠ 9

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn S am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist ($11-9$ ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv beim Anblick des Tisches.

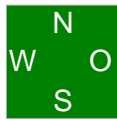
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Die 11er Regel

Board 5

Teiler Nord
N-S 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

16
4 8
12

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

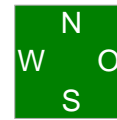
Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 10 2
♥ 8 7 6 5 3
♦ A K 5 4
♣ 9

♠ B 7
♥ 10 9
♦ D 10 9 3 2
♣ K 4 3 2



♠ K 5 4
♥ A K
♦ B 7 6
♣ A D B 10 6

9
6 18
7

♠ A 9 8 6 3
♥ D B 4 2
♦ 8
♣ 8 7 5

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ 10 (oder auf den ♠ B die ♠ D) und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern!). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt sofort ♠ D nach (nicht blockieren!!!!) Ohne einen ♦-Stich kann O nicht gewinnen.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K B 6 3
♥ 5 4 2
♦ D B 10 7
♣ 10 8

♠ 9 7
♥ A D 10
♦ A K 6 3
♣ B 7 5 2



♠ A 2
♥ K 8 6
♦ 9 5 4 2
♣ A K 9 3

7
14 14
5

♠ D 10 8 5 4
♥ B 9 7 3
♦ 8
♣ D 6 4

West	Nord	Ost	Süd
	Nord	Ost	Süd
			Pass
1 ♦*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

Auf das Ausspiel von ♠ 5 legt N den ♠ K und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A. N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit ♠ B nach bzw. wirft auf die 3. ♣-Runde den ♠ B ab.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

6
10 17
7

♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

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 Signale für den Partner in kritischen Situationen.

Länge für Ausspiel/Zugabe für eventuelle Schnapper

Länge für richtige Abwürfe

Länge für richtiges Ducken

Länge für richtiges Kassieren von Stichen

Länge für Verhindern, das Karten beim Alleinspieler hochgespielt werden

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Markierung Länge

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 10 7 6
♥ 10 8 3
♦ A 3 2
♣ K 9 4

21
8 6
5

♠ A K 4 2
♥ A K D 6
♦ B 8 6
♣ A 8



♠ 5 3
♥ 7 2
♦ K D 10 7 5
♣ 6 5 3 2

♠ D 9 8
♥ B 9 5 4
♦ 9 4
♣ D B 10 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ D

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 6 FL und ohne Oberfarbe reizt S sofort Vollspiel
3 SA.

Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.

Ausspiel ♣ D höchste einer 3er Sequenz.

W markiert hoch = 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). 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.

... und nochmal geduckt

Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 Stiche am Tisch aufgrund fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können.

W kassiert den Längenstich in ♥

... und steigt in ♣ aus.

Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

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

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 8 4 2
♥ D 8 6 3
♦ 8 5
♣ 10 8 3

5
3 10
22

♠ 9 7 5
♥ B 7 5
♦ K B 10 9
♣ 6 5 4



♠ A K D 6
♥ A 9 4
♦ D 7 4
♣ A K 2

♠ 10 3
♥ K 10 2
♦ A 6 3 2
♣ D B 9 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	3 SA	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 3

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.

Ausspiel ♥ 3 vierthöchste der besten Farbe.

O legt korrekterweise die ♥ 10, um die Figur am Tisch zu bewachen.

Der Alleinspieler muss ducken.

Natürlich wird die Farbe nachgespielt, der ♥ K verhindert eventuelle Blockaden und ist die richtige Karte.

Der Alleinspieler kann nur mit 3 ♦-Stichen gewinnen.

Deshalb ist hier genaue Kommunikation bei den Gegenspielern wichtig.

Die ♦ 8 zeigt gerade Länge = 2 ♦-Karten.

O muss ducken.

... und zwar 2x, um den Übergang zum Tisch zu zerstören.

... und jetzt wird Partnersfarbe zurückgespielt.

W kassiert den Längenstich in ♥

... und steigt in ♣ aus.

Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

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

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Markierung Länge

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ B 2
♥ D 10 8 6 3
♦ D 10 5
♣ 7 6 2

♠ A K 5
♥ A 7 4
♦ A K 6 3 2
♣ D 5



♠ 6 4 3
♥ 9 2
♦ B 8 4
♣ A B 10 8 4

♠ D 10 9 8 7
♥ K B 5
♦ 9 7
♣ K 9 3

5
20 6
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 SA	Pass	3 SA	Pass
			alle passen

3 SA von West
Auspiel: ♥ 6

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 7 FL hebt O ins Vollspiel 3 SA.
Auspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
S legt korrekterweise die höchste Karte.
Der Alleinspieler duckt.
Natürlich wird ♥ weitergespielt
... und erneut geduckt
Der Alleinspieler versucht den Schnitt in ♣ und will die Farbe am Tisch etablieren.
N gibt die 2 = ungerade Länge
Also muss S einmal ducken.
Erneut wird der Schnitt versucht...
... und misslingt, der Tisch hat 3 ♣-Stiche und ist aber vom weiteren Spielverlauf abgeschnitten.
Der Alleinspieler kassiert noch die sicheren Stiche in der Hoffnung, ♦ D zu fangen.
... der Kontrakt fällt

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

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K B 7
♥ 8 4 3
♦ 8 4 3 2
♣ 8 7 6

♠ A 9 5 2
♥ B 10 9
♦ K 6
♣ D 9 4 3



♠ D 10 8
♥ K 6
♦ A D B 7
♣ A B 10 2

♠ 6 4 3
♥ A D 7 5 2
♦ 10 9 5
♣ K 5

4
10 17
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 SA	Pass
2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Auspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 10 FL reizt W Stayman.
O hat keine 4er Oberfarbe.
Nun reizt W Vollspiel in SA.
Auspiel ♥ 5 vierthöchste der längsten und besten Farbe, bei SA natürlich auch unter dem ♥ A.
Tisch gewinnt mit dem ♥ B.
Partner gibt in dieser Situation eine Längenmarke, positiv kann es nicht sein, sonst hätte er ja den Stich übernommen. ♥ 3 = niedrig = ungerade Länge = 3 Karten
Der Alleinspieler versucht ♣-Schnitt...
...der verloren geht. Was spielt S nach?
Aufgrund der Längenmarke seines Partners kann er auszählen, dass O den blanken ♥ K hat und 4 Stiche hintereinander kassieren.
Der Kontrakt ist gefallen. Hätte O noch den ♥ K besetzt gehalten, wäre ♥ A sehr schlecht als Nachspiel gewesen.
Deshalb war die Längenmarke des Partners im 1. Stich enorm wichtig.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Markierung Länge

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 3
♥ K D B
♦ A K 9 5
♣ A 7 4 2

♠ 7 6 5
♥ A 6 5 4
♦ D 7 6
♣ 8 5 3



♠ K 9 8 4 2
♥ 8 7
♦ 10 8 3 2
♣ K 6

♠ D B 10
♥ 10 9 3 2
♦ B 4
♣ D B 10 9

21
6 6
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 4

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Stayman ab 8 FL und min. eine Oberfarbe zu viert.
keine Oberfarbe zu viert
S reizt Vollspiel in SA
Ausspiel ♠ vierthöchste der längsten und besten Farbe.
Der Tisch gewinnt...
... und wieder gibt W eine Längenmarke, da er den Stich nicht übernehmen kann ♠ 5 = kleine Karte = ungerade Länge = 3 ♠-Karten
Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.
Schnitt misslingt...
... und O kann ruhig klein ♠ fortsetzen, da der Alleinspieler ja das ♠ A blank halten muss.
Der Partner kommt ans Spiel und spielt ♠ durch.
O kann 3 Stiche kassieren und der Kontrakt ist nicht zu erfüllen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2
♥ K 8 7 3
♦ K 10 8 6
♣ 6

♠ K D 10 9 8
♥ 2
♦ A D 7 3
♣ 10 5 4



♠ A B
♥ D 10 6
♦ B 4 2
♣ A K D 9 8

♠ 6 3
♥ A B 9 5 4
♦ 9 5
♣ B 7 3 2

6
11 17
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
2 ♥	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Transfer auf ♠
Transfer ausgeführt, einzige Abweichung wäre 3 ♠ mit Maximum und 4 ♠-Karten.
W zeigt seine 2. Farbe
O bietet 3 SA Vollspiel.
Ausspiel ♥ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe
N nimmt den ♥ K.
... und markiert mit der ♥ 3 eine ungerade Restlänge= 3 Karten in ♥
Nun kann S sehen, dass O die ♥ D blank hält.
... und 2 weitere Stiche in ♥ gewinnen. Der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Markierung Länge

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D 6 3
♥ 9 8
♦ A K 8 4 3
♣ D 6 2

♠ 8 4
♥ A 10 7 6 2
♦ D 10 5
♣ K 8 3



♠ 10 9 5 2
♥ D 5 4 3
♦ 9 7
♣ B 10 9

11
9 3
17

♠ A K B 7
♥ K B
♦ B 6 2
♣ A 7 5 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	3 SA	alle passen	1 SA

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
N reizt ohne OF und mit 12 FL direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♥ 6 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Partner setzt die ♥ D ein (verneint den ♥ B)
Der Alleinspieler gibt einen Stich in ♦ raus, Partner wirft die ♥ 3 ab. Was hat das zu bedeuten? Er zeigt die ungerade Restlänge mit einer kleinen Karte, also hatte er 3 ♥-Karten, der ♥ B ist blank beim Alleinspieler.
4 weitere Stiche in ♥ können kassiert werden.
Der Kontrakt fällt.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7 5 3
♥ 8 5 4
♦ 7 2
♣ 6 4 3

♠ A B 9
♥ A 7 6 2
♦ K D 3
♣ D B 8



♠ 6
♥ K 10 3
♦ A 9 6 4
♣ A 10 9 5 2

2
17 11
10

♠ K 8 4 2
♥ D B 9
♦ B 10 8 5
♣ K 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 5

1 SA ausgeglichenes Blatt 15-17 FL
Mit 12 FL und ohne Oberfarbe reizt O direkt 3 SA als Vollspiel.
Ausspiel ♠ 5 vierthöchste der besten und längsten Farbe.
Der Alleinspieler nimmt mit, um sich einen positionellen Stopper zu bewahren.
♣-Schnitt geht verloren.
S spielt ♠ nach, dabei muss er exakt vorgehen. ♠ 2 verspricht eine gerade Restlänge = 3 Karten
Partner gewinnt und kann ♠ D abziehen.
Nun muss unbedingt die ♠ 8 gelegt werden, um die Farbe nicht zu blockieren.
N kassiert noch die ♠-Stiche und der Kontrakt ist gefallen.

Längenmarkierung, um dem Partner einen Überblick über die kritische Farbe zu geben.

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren Bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat. • a.) Man möchte die Farbe stechen. • b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz • Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer hohen Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer niedrigen Karte.
2 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 <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9 4 • 9 7 2 • 10 8 7 2 • D 10 8 7 2
3 Farbvorzugssignal Lavinthal Abwerfen Signal in der ausgespielten Farbe	<ul style="list-style-type: none"> • Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann. • In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe. • Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf !) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben • Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe • An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse. <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 wichtigen 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 weiterem Nachspiel oder später bei der Zugabe. Etwas komplizierter wird es, da erstmal 3 Farben zur Auswahl stehen. Eine Farbe scheidet in der Regel 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.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

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

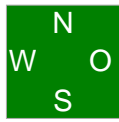
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K B
♥ A 3 2
♦ K 8 7 6 5
♣ A D 2

♠ 10 6 5 2
♥ 7 6 5
♦ A D 2
♣ 6 5 4



♠ A D 4 3
♥ B 10 9 8 4
♦ —
♣ 10 9 8 7

17
6 7
10

♠ 9 8 7
♥ K D
♦ B 10 9 4 3
♣ K B 3

NS 4♦; NS 2N; W 1♠; OW 1♥; NS 1♣; Par +130

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ B

Nach ♥ Bube als Ausspiel wirft O die ♥ 10 ab, um den Wechselwunsch auf ♠ zu zeigen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Board 2

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 9 8 7 3
♥ A D B 9
♦ 8 4 3 2
♣ —

♠ K 5 4
♥ 10 3 2
♦ B 9
♣ A D 7 6 3



♠ A D
♥ 8 7 6
♦ A D 10 7 6
♣ K 5 4

8
10 15
7

♠ 10 6 2
♥ K 5 4
♦ K 5
♣ B 10 9 8 2

OW 2N; NS 2♠; OW 2♣; NS 1♥; OW 1♦;
Par -100: NS 3♠×-1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♣ B

Nach Ausspiel ♣ Bube wirft N ♠ 9 ab, um auf ♥ hinzuweisen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

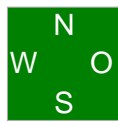
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

♠ K D B 10 2
♥ 10 3
♦ 7 6 5
♣ A 9 2



♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

11
10 3
16

♠ A 9 4
♥ A B 2
♦ D 9 4
♣ K D 10 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)
2. keine 4er Oberfarbe

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

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 finden ist. Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠ A und versucht den Schnitt in ♦. O kommt mit ♦ K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den roten Farben (+ ♠ A).

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 6 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ A 8
♣ 8 4 2

♠ A B 10 8
♥ A 10
♦ K B 9 6
♣ D B 3



♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6

7
16 11
6

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte O sofort 3 SA bieten, ohne OF und ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht ♥ D sondern ♥ 6

3. Position hoch

W duckt

S setzt natürlich ♥ fort

N gibt die ♥ 2, Lavinthal = niedrige Karte = niedrige Restfarbe. Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es Treff, da der Tisch lange und starke Treffs hat. N markiert also ♦.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

S gewinnt und setzt ♦ fort.

N kommt ans Spiel und kann noch 4 ♥-Stiche einsammeln.

Der Kontrakt fällt 3x.

Bei ♠-Rückspiel hätte der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den schwarzen Farben gewonnen (+ ♥ A).

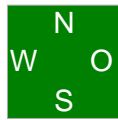
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 10 2
♥ A 10 9 4
♦ D B 9
♣ K D B

♠ D 6 4
♥ 8 7 3 2
♦ K 6
♣ 9 8 7 4



♠ K B 8 7 5
♥ 6 5
♦ 4 3 2
♣ A 10 3

17
5 8
10

♠ 9 3
♥ K D B
♦ A 10 8 7 5
♣ 6 5 2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 7

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte S sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

N duckt 7 - 5 = 2 x ducken

Mit ♠ 5 markiert O nun die niedrige Restfarbe = ♣. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.

N versucht den Schnitt in ♦.

W kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit a erreicht

O übernimmt ...

... und kassiert 2 Stiche in ♠

Der Kontrakt ist 2x gefallen. Bei Fortsetzung von ♥ wird der Kontrakt mit 8 Stichen in den roten Farben + ♠ A erfüllt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 7 4 3 2
♥ K 8
♦ 10 7 5 4 3
♣ K 5

♠ K D 9
♥ 9 5 3
♦ D 2
♣ A 10 9 7 6



♠ B 10 8 6
♥ A 10
♦ A K B 6
♣ D B 3

6
11 16
7

♠ A 5
♥ D B 7 6 4 2
♦ 9 8
♣ 8 4 2

OW 3♠; OW 4♣; OW 3♦; OW 1N; Par -140

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 12 FL sollte W sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, bei SA-Spielen sollte immer eine 3er Sequenz ausgespielt werden, also nicht ♥ D sondern ♥ 6

3. Position hoch

O duckt

N setzt natürlich ♥ fort

S gibt die ♥ D, Lavinthal = hohe Karte = hohe Restfarbe. Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es ♣, da der Tisch lange und starke ♣ hat. S markiert also ♠.

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

N gewinnt und setzt ♠ fort.

S kommt ans Spiel und kann noch 4 ♥-Stiche einsammeln.

Der Kontrakt fällt 3x.

Hätte N jetzt ♦ gespielt, gewinnt der Alleinspieler mit 8 Stichen in den Unterfarben + ♥ A.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 3
♥ K D B
♦ A 10 8 7 5
♣ 6 5 2

♠ K B 8 7 5
♥ A 6 5
♦ 4 3 2
♣ 10 3

♠ D 6 4
♥ 8 7 3 2
♦ K 6
♣ 9 8 7 4

♠ A 10 2
♥ 10 9 4
♦ D B 9
♣ A K D B

10
8 5
17

NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♥; Par +130

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA

Pass 3 SA alle passen

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 7

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Mit 11 FL sollte N sofort 3 SA bieten, ohne OF und auch ausgeglichen.

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

S duckt 7 - 5 = 2 x ducken

Mit ♠ K markiert W nun die höhere Restfarbe = ♥. ♦

scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.

S versucht den Schnitt in ♦.

O kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit ♥ erreicht

W übernimmt ...

... und kassiert 2 Stiche in Pik

Der Kontrakt ist 2x gefallen.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D B 10 2
♥ A 10
♦ 7 6 5
♣ 10 9 2

♠ A 9 4
♥ B 3 2
♦ D 9 4
♣ A K D 4

♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

10
16 11
3

OW 3♥; OW 4♦; OW 2N; OW 3♣; O 1♠;

Par -140

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦ ²	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

2. keine 4er Oberfarbe

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

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 in ♦. O kommt mit ♦ K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♥ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den Unterfarben (+♠ A).

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

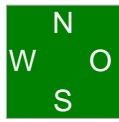
Board 9

Teiler Nord

O-W in Gefahr

♠ A K
♥ K D 6 5
♦ 7 3 2
♣ K 7 5 4

♠ 9 8 7 6 5 4
♥ 8 7
♦ A D B 8
♣ 2



♠ B 10 3
♥ B 10 9 4
♦ 10 9 6
♣ A 8 3

15
7 6
12

♠ D 2
♥ A 3 2
♦ K 5 4
♣ D B 10 9 6

NS 2N; OW 2♠; NS 3♣; NS 1♥; Par +120

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ B			

Nachdem ♥-Ausspiel nicht erfolgreich war duckt O ♣, damit er sieht, was W markieren kann. Der wirft die kleinsten ♠ Karte ab, um ♦ zu signalisieren.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Board 10

Teiler Ost

Alle in Gefahr

♠ 9 8 2
♥ A D 2
♦ 8 7 3 2
♣ 9 3 2

♠ B 7 6 3
♥ B 10 3
♦ A 6
♣ K D B 10



♠ A K D 5 4
♥ 9 8 7
♦ K 5 4
♣ 6 5

6
12 12
10

♠ 10
♥ K 6 5 4
♦ D B 10 9
♣ A 8 7 4

OW 3♠; OW 2N; NS 2♦; OW 1♣; Par -140

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♠	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass
4 ♠ von Ost			
Ausspiel: ♦ D			

O nimmt das Ausspiel mit dem ♦ A und zieht Trumpf. Nord gibt in Trumpf zuerst die ♠ 9, dann die ♠ 8, um auf ♥-Wechsel hinzuweisen.

LAVINTHAL IN TRUMPF FARBE

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - Lavinthal bei SA Kontrakten

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 4 3

♥ K 4 3

♦ A 4 3 2

♣ B 9 4

♠ 10 9 8

♥ D 10 9

♦ 10 9

♣ A 10 8 6 5



♠ A D B 7 2

♥ 8 7 6 5

♦ 8 7 6 5

♣ —

♠ 6 5

♥ A B 2

♦ K D B

♣ K D 7 3 2

11
6 7
16

OW 2♠; NS 1N; S 2♦; NS 2♣; N 1♦; Par -100:
NS 2N×-1; NS 3♣×-1; S 3♦×-1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ 6

O wirft auf ♣-Ausspiel und ♣-Nachspiel hohe ♥- und ♦-Karten ab, um den ♠-Wechsel zu erreichen.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Board 12

Teiler West

N-S in Gefahr

♠ 7 6

♥ A 9 6 5 4

♦ 10 7 4

♣ 8 7 6

♠ 9 4 3 2

♥ K D B 10

♦ A D 5

♣ K D



♠ D 8 5

♥ 8 7 3

♦ K B 6

♣ A 5 4 3

♠ A K B 10

♥ 2

♦ 9 8 3 2

♣ B 10 9 2

4
17 10
9

OW 2N; OW 2♠; OW 2♥; OW 1♦; OW 1♣;
Par -120

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von West

Ausspiel: ♥ 5

W muss nach -Ausspiel die Farbe fortsetzen, um Stiche zu generieren. Süd wirft ♦ 9 als ♠ Marke ab.

LAVINTHAL FREIER ABWURF

Markierungen

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

1. Lavinthalmarkierung

- 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		O
♠ A 10 6 5 4		♠ B 9 2
♥ 8 6 3 2		♥ B 10
♦ 10 7 3		♦ A 8 6 5 4
♣ A		♣ 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**)

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - 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

16
4 8
12

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

NS 4♦; NS 2N; NS 2♠; NS 3♣; NS 1♥; Par +130

<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

7
9 16
8

♠ A 10 6 5 4
♥ 8 6 3 2
♦ 10 7 3
♣ A

O 4♥; O 5♣; W 3♥; W 4♣; O 2N; W 1N; NS 1♦; Par -420

<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

9
8 6
17

♠ K D 2
♥ K D 9 7
♦ K B 9
♣ K 10 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass

Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 5

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

6
13 14
7

♠ D B 4
♥ K B 8 6
♦ 8 2
♣ 10 9 6 4

<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

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.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 1 - 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

12
7 7
14

♠ K 6 3
♥ A 5 3
♦ A D B 2
♣ 6 5 4

N 3♦; S 1N; S 2♦; NS 2♣; OW 1♠; Par +110

<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

7
15 12
6

♠ B 6 5
♥ A B 6 4
♦ 10 9 8
♣ 10 8 2

O 4♦; OW 2N; O 2♥; W 3♦; OW 3♣; NS 1♠;
W 1♥; Par -130

<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

16
6 8
10

♠ 8 3 2
♥ 9 4
♦ A D 3
♣ A 10 8 6 3

<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

6
16 11
7

♠ D 10 8 6
♥ 10 8
♦ K 3
♣ D 7 6 5 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
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.

Bridgeseminar „Gegenspiel“ im Rotkäppchenland + Bad Hersfelder Festspiele 14.07.2021 - 18.07.2021

Hotel: Parkhotel zum Stern, 36280 Oberaula, Hersfelder Str. 1, ☎ 06628-92020
mit moderner Wellness-Oase mit Sauna, Schwimmbad, Solarium und Fitnessraum

● Mittwoch 14.07.2021

- 13.30 Uhr Anreise
- 14.00 Uhr Bridgeunterricht „Ausspiel“
- 18.00 Uhr 3-Gang Abendmenu
- 19.45 Uhr Bridgeturnier mit Clubpunktvergabe

● Donnerstag 15.07.2021

- 10.00 Uhr Bridgeturnier mit Clubpunktvergabe
- 15.00 Uhr Bridgeunterricht „Markierungen“
- 17.30 Uhr 3-Gang Abendmenu
- 20.30 Uhr Bad Hersfelder Festspiele Musical „Goethe!“,
Inszenierung: Gil Mehmert
Eintrittskarten PG 3 (Wert 41,60 €)

● Freitag 16.07.2021

- 10.00 Uhr Bridgeturnier mit Clubpunktvergabe
- 15.00 Uhr Bridgeunterricht „Plan im Gegenspiel“
- 19.00 Uhr Grillabend im Hotelpark

● Samstag 17.07.2021

- 10.00 Uhr Bridgeturnier mit Clubpunktvergabe
- 15.00 Uhr Bad Hersfelder Festspiel „Club der toten
Dichter“, Inszenierung: Joern Hinkel
Eintrittskarten PG 4 (Wert 19,80 €)
- 19.00 Uhr 3-Gang Abendmenu
- 21.30 Uhr Nachtwanderung

● Sonntag 18.07.2021

- ab 10.00 Uhr Abreise

Alle Turniere mit duplizierten Boards (18-22 Boards) und
Bridgemate-Auswertung. Ausführliche Unterlagen und
Handrecords mit empfohlener Reizung.

Komplettpreis mit Halbpension und Karten PG 3 + 4 pro Person: € 529,00
Zuschlag Einzelzimmer: € 44,00

Information und Anmeldung:

Bridgeakademie Fröhner, Christian Fröhner, Schiersteiner Str. 8, 65187 Wiesbaden
cfroehner1@web.de, Tel./Fax: 0611-9600747, Mobil: 0162-9666042



DBV-BBO-Unterricht

Monatsplan April 2021 | DBV-Onlineangebot bei BBO



› 13. KALENDERWOCHE

Mi 31.03.2021 18.00 Uhr
Bridge 360° Lektion 19 – Schlemmreizung Serious/
Nonserious 3SA

Fr 02.04.2021 18.00 Uhr
Ungestörte Reizung Lektion 12 – Die Eröffnung 3SA

› 14. KALENDERWOCHE

Di 06.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV Marie**)

Di 06.04.2021 21.00 Uhr
Neuer Kurs: Allein- und Gegenspiel im SA Lektion 1 –
Wettlauf im SA-Kontrakt

Do 08.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Fr 09.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Fr 09.04.2021 18.00 Uhr
Neuer Kurs: Gegenreizung Lektion 1 – Grundlagen der
Gegenreizung

Sa 10.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

So 11.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

› 15. KALENDERWOCHE

Mo 12.04.2021 16.00 Uhr
Neuer Kurs: Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 1 –
Grundlagen

Di 13.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV Marie**)

Di 13.04.2021 21.00 Uhr
Allein- und Gegenspiel im SA Lektion 2 – Ducken und
gefährlicher Gegenspieler

Mi 14.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 2 – Die Eröffnungen

Mi 14.04.2021 18.00 Uhr
Bridge 360° Lektion 20 – Schnapper im Farbspiel

Do 15.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Do 15.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 3 – Antworten auf
Oberfarberöffnungen

Fr 16.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Fr 16.04.2021 18.00 Uhr
Gegenreizung Lektion 2 – Farbgegenreizungen und
Antworten

Sa 17.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

So 18.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

› 16. KALENDERWOCHE

Mo 19.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 4 – Antworten auf
Unterfarberöffnungen

Di 20.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV Marie**)

Di 20.04.2021 21.00 Uhr
Allein- und Gegenspiel im SA Lektion 3 – Schnitt in die
richtige Richtung

Mi 21.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 5 – Antworten auf
1SA-Eröffnung I

Mi 21.04.2021 18.00 Uhr
Bridge 360° Lektion 21 – Abwerfen von Verlierern

Do 22.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Do 22.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 6 – Antworten auf
1SA-Eröffnung II

Fr 23.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Fr 23.04.2021 18.00 Uhr
Gegenreizung Lektion 3 – Informationskontra I

Sa 24.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

So 25.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

› 17. KALENDERWOCHE

Mo 26.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 7 –
Die Gegenreizung

Di 27.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV Marie**)

Di 27.04.2021 21.00 Uhr
Allein- und Gegenspiel im SA Lektion 4 – Ausspiel SA-Kontrakt

Mi 28.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 8 – Antworten auf
Gegenreizung

Mi 28.04.2021 18.00 Uhr
Bridge 360° Lektion 23 – Farbbehandlungen

Do 29.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Do 29.04.2021 16.00 Uhr
Intensivkurs Reizung für Einsteiger Lektion 9 – Wiedergebot
nach 1 über 1 I

Fr 30.04.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards, IMP, **Tisch DBV SBack**)

Fr 30.04.2021 18.00 Uhr
Gegenreizung Lektion 4 – Informationskontra II mit starken Blättern

Sa 01.05.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)

So 02.05.2021 14.30 Uhr
Turnier mit Boardbesprechung (15 Boards)