



Gegenspiel Lektion 2

Markieren im Farbkontrakt

- **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 Farbkontrakte

1. Ziele:

- 1. Information: Eigenes Blatt
- 2. Information: Reizung
- Figurenstiche entwickeln
- Trümpfe nutzen
- Schnapper verhindern
- keinen Stich verschenken
- Trumpflänge kürzen

2. Gute Ausspiele

- Partners gereizte Farbe (eröffnete Oberfarbe, Farbe in Gegenreizung)
- Farbe mit min. 2er-Sequenz A K 5, D B 10 5, K D 2, B 10 7 2
- Singleton mit nützlicher Trumpfhaltung
- Trumpfausspiel

3. Riskante Ausspiele

- gereizte Nebenfarbe des Gegners
- Singleton-Trumpf
- Farbe mit As und ohne König, A 7 6
- Doubleton, vor allem mit Figur
- Farbe mit einer Gabel, A D 7 6, A B 10 4, K B 10 3

4. Wahl der Karte

- **Höchste** Karte einer Sequenz: K D B 2, K 10 9 8 7, D B 9 3, A K 7
- gerade Kartenzahl **hoch-niedrig** (3./5.): 7 5, K 7 6 2, D 6, D 8 6 4 3 2,
- ungerade Kartenzahl **niedrig-hoch** (3./5.): K 8 2, D 8 6 4 3, B 7 6, 9 6 5
- von kleinen Karten, gerade Anzahl **zweithöchste**: 8 6 5 2, 9 8 7 4 3 2

5. Wahl der Karte in Partners Farbe

Das Ausspiel einer vom Partner gereizten Farbe ändert nicht an der Ausspielvereinbarung!

6. Nutzung der Trümpfe

- günstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: A 3 2, A K 3, K 4 3
- ungünstige Trumpfhaltung für Singleton-Ausspiel: D B 3, K B 4, K 6
- ungünstig ist es, wenn Partner wenige Figurenpunkte hat

7. geleitete Ausspiele

- wesentliche Informationen können während der Reizung mit Hilfe von Kontras auf künstliche Gebote übermittelt werden

Ostern 2021 Digital – 31.03.2021 – 07.04.2021
 Lektion 2 – Markieren im Farbkontrakt – Ausspiel

a.)

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 2SA | --- | 3♣ | X |
| 3♠ | --- | 4♠ | --- |
| --- | --- | | |

Ausspiel ♣

b.)

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 2♣* | --- | 2♦* | X |
| 2♠ | --- | 4♠ | --- |
| --- | --- | | |

Ausspiel ♦

c.)

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 1♠ | --- | 4♠ | --- |
| 4SA | --- | 5♦ | X |
| 6♠ | --- | --- | --- |

Ausspiel ♦

d.)

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 1♠ | --- | 3♠ | --- |
| 4♣ | --- | 4♦ | X |
| 4♥ | --- | 4♠ | --- |
| 5♣ | --- | 6♠ | --- |
| --- | --- | --- | |

Ausspiel ♦

8. Lightner-Kontra gegen Schlemm

- das Ziel dieser Ansage ist nicht das Strafkontra (Gegner haben Schlemm aus freien Stücken gereizt), sondern die Botschaft an den Partner „Spiele etwas ungewöhnliches aus!“

| Süd | West | Nord | Ost | |
|-----|------|------|-----|----------|
| --- | --- | 1♣ | 1♥ | ♠ 32 |
| 1♠ | --- | 4♠ | --- | ♥ 84 |
| 4SA | --- | 5♦ | --- | ♦ DB10 |
| 6♠ | --- | --- | X | ♣ 876432 |
| --- | --- | --- | | |

Ausspiel ♣, Partner hat vermutlich ♣-Chicane

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Zeigt der Gegner große Stärke, gehe aggressiv zu Werke!“

„Reizt der Gegner eher schwächlich, spiele aus passiv-gemächlich!“

„Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!“

„Spiel doch nicht aus Dein Single Trumpf, denn das macht Partners Waffen stumpf!“

„Vier Trümpfe hast Du? Hör mal zu: Greif an wie gegen Sans Atout!“

„Das Single stets verlocken tut, wer`s ausspielt oft verzocken tut!“

„Wer sein Single spielt im Schlemm, der ist arm – oder plemm-plemm!“

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

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

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

- | | |
|----------|-------------|
| 1. ♥A7 | 7. ♥A83 |
| 2. ♥DB7 | 8. ♥DB93 |
| 3. ♥K82 | 9. ♥D874 |
| 4. ♥1097 | 10. ♥9762 |
| 5. ♥982 | 11. ♥98743 |
| 6. ♥94 | 12. ♥986432 |

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

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

B.) Wann ist Trumpfausspiel zu empfehlen?

C.) Was beschreibt der Spruch von Joachim Freiherr von Richthofen: "Wer Single ausspielt bei 'nem Schlemm, ist arm oder plemm plemm"?

D.) Welche Karte spielen Sie gegen 4♠ aus, wenn Sie ♥ wählen?

- | | |
|----------|-------------|
| 1. ♥A7 | 7. ♥A83 |
| 2. ♥DB7 | 8. ♥DB93 |
| 3. ♥K82 | 9. ♥D874 |
| 4. ♥1097 | 10. ♥9762 |
| 5. ♥982 | 11. ♥98743 |
| 6. ♥94 | 12. ♥986432 |

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A D 10 7 3

♥ D 8 3

♦ A 10 7

♣ B 7

♠ 9 8
♥ B 10 9 2
♦ D 9 3 2
♣ K 6 4



♠ 6 2
♥ A K 7 5
♦ K B 5 4
♣ 9 8 2

♠ K B 5 4

♥ 6 4

♦ 8 6

♣ A D 10 5 3

13
6 11
10

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | 1 ♠ | Pass | 4 ♠ |
| Pass | Pass | Pass | |

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

14 FV, Fit in ♠ (+2 VP für den 9. Trumpf, 2x1 VP für 2

Double in ♥ und)

erst ab 20 FV lohnt es sich, Schlemm zu untersuchen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, Vorteil: fast immer kann der

Tisch gesehen werden und Partners Markierung

Partner gibt die höchste Karte der Anschlußsequenz, der

♥ B verneint die ♥ D

O wechselt die Farbe, um nicht die ♥ D des

Alleinspielers hochzuspielen. Da in ♣-Abwürfe des

Alleinspielers drohen, ist es wichtig, sofort den ♦-Stich

zu entwickeln, wenn Partner ♦ D hat.

3. Mann zu hoch er kann

N zieht alle Trümpfe

...und versucht den Schnitt in ♣. Das ist erfolgreich,

wenn O den ♣ K hält. Dann wäre sogar ein Überstich

möglich.

Der Schnitt geht verloren.

W spielt ♥ 10

... und danach wird der ♦-Stich gewonnen und der

Kontrakt fällt einmal

Board 2

Teiler Ost

N-S in Gefahr

♠ A K 9 7

♥ 9 8

♦ A 10

♣ 7 5 4 3 2

♠ 6 2
♥ K 6 5
♦ B 7 4 3
♣ A D B 10



♠ D B 8
♥ A D 10 4 3
♦ 9 8 5
♣ K 6

♠ 10 5 4 3

♥ B 7 2

♦ K D 6 2

♣ 9 8

11
11 12
6

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | 1 ♥ | Pass |
| 3 ♥ | Pass | Pass | Pass |

3 ♥ von Ost

Ausspiel: ♦ K

5er ♥, 12-22 FL

♥-Fit 11-12 FV (11 FP + 1 VP für Doubleton in ♠)

keine Veranlassung. mit 14 FV weiterzugehen, da die

Vollspielstärke nicht erreicht wird.

Ausspiel ♦ K, bei Farbspielen ist das Ausspiel von 2er

Sequenzen gut möglich, da ein Spielziel oft das

Entwickeln von Figurenstichen

N nimmt das ♦ A! So sichert er für die Gegenspieler

3 ♦-Stiche, ansonsten blockiert die ♦-Farbe und der

Alleinspieler wirft den ♦-Verlierer auf ♣ ab.

...also ♦ zurück

Ost übernimmt

und gibt seinem Partner einen ♦-Schnapper

Nun werden die Gewinner in ♠ kassiert.

Der Kontrakt ist gefallen, bevor der Alleinspieler

einmal am Spiel war.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D 9 7
♥ 7 6 3
♦ A 7
♣ D 9 4 3 2

♠ B 10 8 4
♥ A 5 4
♦ D 10 6 3
♣ B 7



♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5

8
8 8
16

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | | 1 ♥ |
| Pass | 2 ♥ | Pass | 3 ♦ |
| Pass | 4 ♥ | alle passen | |

4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♥ 4

5er ♥-Farbe, 12-22 FL

6-10 FV, Fit in ♥

Versuchsgebot (= Trial Bid), 17-19 FV, Interesse am
Vollspiel und Verlierer in ♦

N akzeptiert das Vollspiel mit 9 FV (+ 1VP für
Doubleton in ♦), da er an der oberen Grenze ist und ♦-
Verlierer abdeckt.

Diese Reizung macht ein Trumpfausspiel attraktiv. Das
Vollspiel ist knapp und oft kann es mit Schnappern in
der kurzen Hand erfüllt werden. Von ♥ A x x ist es gut,
klein ♥ auszuspielen, um die Kommunikation mit dem
Partner aufrecht zu erhalten.

Der Alleinspieler versucht sein Glück mit ♦-
Schnappern.

Ost gewinnt mit dem ♦-König

...und setzt den Spielplan seines Partners fort, indem er
Trumpf nachspielt. Das ist ganz wichtig, dass die
Gegenspieler bei jeder Gelegenheit Trumpf nachspielen,
wenn dieser Spielplan erfolgversprechend aussieht.

W gewinnt mit dem ♥ A.

...und beseitigt den letzten Trumpf des Tisches

Das ♣-Ass geht verloren

...und der ♦-Stich wird auch verloren

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 8 6
♥ A K B 7
♦ D B 9 2
♣ 4 3

♠ K D 10 7 2
♥ D 10 6
♦ K 5 4
♣ K 6



♠ A B 5
♥ 8 4 2
♦ 10 7
♣ A D B 5 2

11
13 12
4

♠ 4 3
♥ 9 5 3
♦ A 8 6 3
♣ 10 9 8 7

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| 1 ♠ | Pass | 4 ♠ | Pass |
| Pass | Pass | | |

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

14 FV (12 FP + 1 VP für Doubleton in ♦ + 1 L für ♣-
Länge) und ♠-Fit

keine Veranlassung, mit 14 FV weiterzureizen, erst ab
20 FV ist hier ein Schlemmversuch möglich

Ausspiel ♥ A von ♥ AK, ist bei Farbspielen immer ein
attraktives Ausspiel

S markiert mit einer 3er ♥-Länge ohne ♥ D negativ.
Positiv wäre ein ♥-Doubleton (hoch vom Doubleton),
da die 3. Runde gestochen werden kann.

N wechselt auf ♦ D von einer 2er Sequenz DBxx.

S gewinnt mit dem ♦ A, 3. Mann so hoch er kann (am
Tisch liegt keine ♦-Figur, die man bewachen kann)

...und spielt ♥ zurück

jetzt kann der Partner 2 ♥-Stiche kassieren

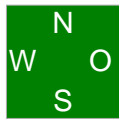
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A D 10 8

♠ B 4 ♠ A K D 6 5
♥ K D 10 5 4 2 ♥ A 7 6
♦ B 5 ♦ 8 7
♣ K 7 5 ♣ B 6 2



13 ♠ 10 3 2
10 14 ♥ B
3 ♦ D 10 6 4 3 2
♣ 9 4 3

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|------|------|
| | 1 ♣* | 1 ♠ | Pass |
| 2 ♥ | Pass | 3 ♥ | Pass |
| 4 ♥ | Pass | Pass | Pass |

* Sofortauskunft

4 ♥ von West

Ausspiel: ♦ A

verspricht 3er ♣, 12-22 FL, immer die längere Unterfarbe eröffnen (bei 3-3 ♣, bei 4-4, 5-5, 6-6 immer ♦)

5er ♠-Farbe 9-18 FL. In der Gegenreizung sollte eine 5er Farbe gereizt werden. Dabei kann bei guter Farbe auch unter Eröffnungsstärke auf der Einerstufe gegenreizt werden.

8-12 FL, gute 5er ♥-Farbe, nicht forciierend
O kann mit 15 FV einen Vollspielversuch machen
W sagt mit der schönen Verteilung (6er ♥-Länge und 2 Doubleton) das Vollspiel an.

Ausspiel ♦ A von ♦ AK

S markiert positiv mit ♦ D und legt ♦ 10

N erkennt, dass das kein ♦-Doubleton sein kann, also muss S die ♦ D haben. Wichtig ist, dass S ans Spiel kommt, um ♣ durch den ♣ König des Alleinspielers zu spielen.

...S versteht das Manöver des Partner und spielt ♣. Bei Ansicht des Tisches gibt es auch keine logische Alternative.

N gewinnt mit der ♣ D.

...und kassiert das ♣ A für einen Faller

W hätte eigentlich 11 Stiche erzielen können (6 in ♥, 5 in ♠), wenn er einmal ans Spiel gekommen wäre.

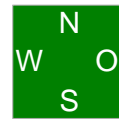
Forciertes Handeln der Gegenspieler war hier extern wichtig.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ A 6
♥ A B 5 4 3
♦ B 8 6 3 2
♣ 8

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



10 ♠ 4 2
9 14 ♥ K D 10 9
7 ♦ D 10
♣ 9 6 4 3 2

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|-----|------|
| | | 1 ♠ | Pass |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | Pass |
| Pass | Pass | | |

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ K

5er ♠-Farbe, 12-22 FL

verspricht 11-12 FV und Fit in ♠ (9 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 1 VP für Doubleton ♥) mit 15 FV spekuliert O auf ein Vollspiel.

Ausspiel ♥ K von ♥ KD109 (höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz)

N übernimmt mit dem ♥ A, um den richtigen Spielplan zu steuern.

Er kann einen ♣-Schnapper erzielen, also wird ♣ gespielt.

♣-Spiel ist bei der Haltung des Tisches normalerweise sehr schlecht, also wird Partner ein ♣-Singleton gehabt haben.

Nun muß N sofort das Trumpf A spielen, damit noch ein Trumpf zum Stechen verbleibt.

Danach kann der Partner mit ♥ erreicht werden (♥ K hat ja die ♥ D versprochen)

...und der Faller wird mit dem ♣-Schnapper realisiert

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Ausspiel Farbkontrakt

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 6 2
♥ 10 8 7
♦ K 8 3
♣ D B 9 6 2

♠ A K B 8 5
♥ 6 5 3 2
♦ 9 4
♣ 10 3



♠ D 10 9 4
♥ K B
♦ A D B 10 5
♣ 7 4

6
8 13
13

♠ 7 3
♥ A D 9 4
♦ 7 6 2
♣ A K 8 5

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|-----|------|
| 1 ♠ | 2 ♣ | 4 ♠ | 1 ♣* |
| Pass | Pass | | Pass |

* Sofortauskunft

4 ♠ von West
Ausspiel: ♣ D

3er ♣ 12-22 FL

5er ♠ 9-18 FL

6-10 FV 5er ♣, Partner kann ja nur 3 ♣-Karten für die Eröffnung haben

O reizt das Vollspiel mit 17 FV (13 FP + 2 VP für den 9. Trumpf + 2 x 1 VP für Doubletons in ♥ und ♣)

♣ D, gereizte Farbe und höchste Karte einer Sequenz

♣ DBxxx

S möchte, dass N auf ♥ wechselt. Also übernimmt er die ♣ D mit dem ♣ A und spielt klein ♣ zurück.

♣ B gewinnt

...und N wechselt brav auf ♥

S kann 2 Stiche in ♥ gewinnen und den Kontrakt schlagen

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K D 7 5
♥ B 8 7
♦ A 8
♣ K B 6

♠ 9 8 4
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5



♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2

18
6 8
8

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ D 10 8 3

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|------|------|
| Pass | 1 ♠ | Pass | 3 ♠ |
| Pass | 4 ♠ | Pass | Pass |
| Pass | | | |

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

5er ♠-Farbe und 12-22FL

11-12 FV und Fit in ♠ (8 FP + 2 VP für die 4.

Trumpfkarte in ♠, + 1 VP für Doubleton in ♦)

N sagt mit 19 FV natürlich das Vollspiel an (+ 1 VP für Doubleton in ♦)

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv mit einem Doubleton und legt ♥ 10

O setzt jetzt mit ♥ K fort

und gibt seinem Partner einen ♥-Schnapper

Nun ist ♣ A der 4. Stich für die Gegenspieler und der Kontrakt fällt einmal.

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 Laventhal 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 Nebenfarte. • 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> |

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**

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|---------------------------------|---------------|--------|---|--------------|--------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠8432 |
| ♥ <u>A</u> | ♦AK62 | ♥92 | ♦A6 | ♥B93 | ♦D743 |
| | ♣D3 | ♦D743 | ♣ <u>A</u> | ♣D8 <u>7</u> | ♣32 |
| | | ♣B987 | | | |
| Alleinspieler | | | Alleinspieler | | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 <u>7</u> | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| ♥ <u>A</u> | ♦AK62 | ♥95432 | ♦A6 | ♥B9 | ♦KD74 |
| | ♣D3 | ♦D743 | ♣ <u>A</u> | ♣D8 <u>7</u> | ♣9532 |
| | | ♣B9 | | | |
| Alleinspieler | | | Alleinspieler | | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥98 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| ♥ <u>A</u> | ♦AKB2 | ♥B62 | ♦A6 | ♥96 | ♦9874 |
| | ♣K3 | ♦D743 | ♣ <u>K</u> | ♣87 <u>2</u> | ♣B543 |
| | | ♣B98 | | | |
| Alleinspieler | | | Alleinspieler | | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥98 <u>7</u> | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| ♥ <u>A</u> | ♦AKDB | ♥DB52 | ♦A6 | ♥96 | ♦9874 |
| | ♣B3 | ♦9743 | ♣ <u>K</u> | ♣87 <u>2</u> | ♣A1043 |
| | | ♣1098 | | | |
| Alleinspieler | | | Alleinspieler | | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠AKDB | ??? |
| Ausspiel | ♥108 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| ♥ <u>A</u> | ♦AKB6 | ♥K932 | ♦76 | ♥96 | ♦9874 |
| | ♣K3 | ♦87 | ♣ <u>A</u> | ♣87 <u>2</u> | ♣DB54 |
| | | ♣AD87 | | | |
| Alleinspieler | | | Alleinspieler | | |

A.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle (Markierung Positiv oder Negativ)?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|---------------------------------|---------------|----------------|---|---------------|-----------------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠8432 |
| | ♦AK62 | ♥ <u>9</u> 2 | | ♦A6 | ♥B93 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦D743 | | ♣ <u>A</u> | ♦D743 |
| | ♣D3 | ♣B987 | | ♣D8 <u>7</u> | ♣ <u>3</u> 2 |
| | Alleinspieler | | | Alleinspieler | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 <u>7</u> | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| | ♦AK62 | ♥9543 <u>2</u> | | ♦A6 | ♥B9 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦D743 | | ♣ <u>A</u> | ♦KD74 |
| | ♣D3 | ♣B9 | | ♣D8 <u>7</u> | ♣953 <u>2</u> |
| | Alleinspieler | | | Alleinspieler | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥98 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| | ♦AKB2 | ♥B6 <u>2</u> | | ♦A6 | ♥96 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦D743 | | ♣ <u>K</u> | ♦9874 |
| | ♣K3 | ♣B98 | | ♣87 <u>2</u> | ♣B <u>5</u> 43 |
| | Alleinspieler | | | Alleinspieler | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥98 <u>7</u> | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| | ♦AKDB | ♥ <u>D</u> B52 | | ♦A6 | ♥96 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦9743 | | ♣ <u>K</u> | ♦9874 |
| | ♣B3 | ♣1098 | | ♣87 <u>2</u> | ♣A <u>10</u> 43 |
| | Alleinspieler | | | Alleinspieler | |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠AKDB | ??? |
| Ausspiel | ♥108 <u>7</u> | ♠864 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠832 |
| | ♦AKB6 | ♥K <u>9</u> 32 | | ♦76 | ♥96 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦87 | | ♣ <u>A</u> | ♦9874 |
| | ♣K3 | ♣AD87 | | ♣87 <u>2</u> | ♣ <u>D</u> B54 |
| | Alleinspieler | | | Alleinspieler | |

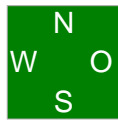
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Farbkontrakt - Positiv/Negativ

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K D 7 5
♥ B 8 7
♦ A 8
♣ K B 6

♠ 9 8 4
♥ 10 4
♦ D 10 6 3 2
♣ A 9 5



♠ 2
♥ A K 6 5 3
♦ B 9 7 4
♣ 7 4 2

18
6 8
8

♠ B 10 6 3
♥ D 9 2
♦ K 5
♣ D 10 8 3

NS 3♠; NS 2N; OW 2♦; NS 1♣; Par +140

| | | | |
|---------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| Pass | 1 ♠ | Pass | 3 ♠ |
| Pass | 4 ♠ | Pass | Pass |
| Pass | | | |
| 4 ♠ von Nord | | | |
| Ausspiel: ♥ A | | | |

5er ♠, 12-22 FL

11-12 FV, Fit in ♠, 8 Figurenpunkte und 3 Verteilungspunkte (2 Zusatzpunkte für den 9. Trumpf + Doubleton in ♦) mit 19 FV sagt N das Vollspiel an
Ausspiel ♥ A von ♥ AK
vom ♥-Doubleton markiert W positiv
O setzt die Farbe fort
...und gibt seinem Partner einen Schnapper
Schnell noch ♣ A kassiert und der Kontrakt ist gefallen

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 10 3 2
♥ B
♦ D 10 6 4 3 2
♣ 9 4 3

♠ A K D 6 5
♥ A 7 6
♦ 8 7
♣ B 6 2



♠ B 4
♥ K D 10 5 4 2
♦ B 5
♣ K 7 5

3
14 10
13

♠ 9 8 7
♥ 9 8 3
♦ A K 9
♣ A D 10 8

OW 3♠; OW 3♥; NS 2♦; NS 1♣; Par -140

| | | | |
|-------------|-------------|------------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| 4 ♥ | alle passen | 2 ♥ ¹ | Pass |
| | | Pass | Pass |

1. Weak Two (Sofortauskunft)

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♦ A

Weak Two in ♥, 6er-Länge und 5-10 F mit Fit und 17 FV sagt W das Vollspiel an
Ausspiel ♦ A von ♦ AK
N markiert positiv (♦ 10 verspricht Doubleton oder die ♦ D)
S erkennt, dass das kein ♦ Doubleton sein kann, sonst hätte O ja 6 ♦-Karten. Also muss sein Partner die ♦ D besitzen, ♦ 9 wird als nächstes gespielt, um den Partner zu erreichen.
N gewinnt und setzt mit ♣ fort, die einzige sinnvolle Farbe beim Anblick des Tisches
S kassiert die ♣ D
...und danach das ♣ A, der Kontrakt ist gefallen. Wäre der Alleinspieler ans Spiel gekommen, hätte er 11 leichte Stiche erzielen können.

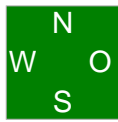
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Farbkontrakt - Positiv/Negativ

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A B 5
♥ 8 4 2
♦ 10 7
♣ A D B 5 2

♠ 9 8 6
♥ A K B 7
♦ D B 9 2
♣ 4 3



♠ 4 3
♥ 9 5 3
♦ A 8 6 3
♣ 10 9 8 7

12
11 4
13

♠ K D 10 7 2
♥ D 10 6
♦ K 5 4
♣ K 6

NS 3♠; NS 2N; NS 3♣; OW 2♦; OW 1♥;
Par +140

| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
|-------------|-------------|------------|------------|
| | | | 1 ♠ |
| Pass | 4 ♠ | Pass | Pass |
| Pass | | | |

4 ♠ von Süd
Auspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

♠-Fit und 13-14 FV, 12 FP + 1 Zusatzpunkt für

Doubleton in ♦

Auspiel ♥ A von ♥ AK

Partner markiert negativ, kein ♥-Doubleton und nicht die ♥ D

Partner wechselt auf ♦, da der Alleinspieler die ♥ D halten muss

Immer mit dem ♦ A übernehmen, Partner hat ♦ DB!

...und natürlich ♥ zurückspielen

Partner gewinnt jetzt 2 ♥-Stiche, die ♥ D sitzt in der Falle

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 10 2
♥ 8 6 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4

♠ 8 3
♥ A K D 10 7
♦ B 7
♣ K B 6 2



♠ B 7 5
♥ 3
♦ K 8 5
♣ A D 10 9 8 3

10
14 10
6

♠ K 9 6 4
♥ B 9 2
♦ D 10 3 2
♣ 7 5

OW 4♥; OW 4♣; OW 2N; NS 2♠; NS 1♦;
Par -500: NS 4♠×-2

| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
|-------------|-------------|------------|------------|
| 1 ♥ | Pass | 2 ♣ | Pass |
| 3 ♣ | Pass | 3 ♦ | Pass |
| 3 ♠ | Pass | 5 ♣ | Pass |
| Pass | Pass | | |

5 ♣ von Ost
Auspiel: ♦ 2

5er ♥, 12-22 FL

min. 4er ♣, ab 11 FL

zeigt ♣-Unterstützung, keine Reversereizung

O möchte 3 SA ansteuern und zeigt Werte in ♦

W fragt nach ♠-Stoppfern

O spielt nun 5 ♣

N gewinnt mit dem ♦ A und hat in ♠ A einen weiteren Stich. Aber wie ist der Kontrakt zu schlagen? Partner könnte den ♦ K oder ♠ K haben. Wie bekommt man das raus?

N setzt mit ♠ A fort und schaut auf die Markierung seines Partners.

S markiert hoch= positiv, da er den ♠ K besitzt. Der 3. Stich wird in ♠ gewonnen. Hätte der Partner auf ♠ A negativ markiert, müsste N sein Glück in ♦ versuchen.

S gewinnt mit dem ♠ K und der Kontrakt ist gefallen.

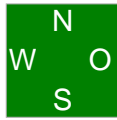
Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Farbkontrakt - Positiv/Negativ

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5



♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

12
7 7
14

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

NS 4N; N 3♠; NS 4♦; OW 4♣; S 2♠; Par +100:
OW 5♣×-1

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|------|-----|
| | 1 ♠ | Pass | 2 ♦ |
| Pass | 2 ♠ | Pass | 3 ♥ |
| Pass | 3 ♠ | Pass | 4 ♠ |

alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

min. 4er ♦ ab 11 FL, forcierend und selbstforcierend
Farbwiederholung, zeigt allerdings nicht zwingend
eine 6er Farbe

Werte in ♥, nicht unbedingt 4 ♥-Karten notwendig
nun zeigt die Wiederholung eine 6er Farbe

S sagt das Vollspiel an

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

W markiert positiv, hohe ♥-Karte vom Doubleton

O setzt mit ♥ K fort

..und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei

spielt er eine hohe ♥-Karte = Signal für ♦

(Lavinthal).

Partner sticht und ...

... setzt brav mit ♦ fort. Bei Anblick des Tisches wäre

♣-Fortsetzung natürlich gewesen.

O kann stechen und der schöne Kontrakt fällt einmal
durch exaktes Gegenspiel.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A D 10 7 6

♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ K B 4



♠ A B 10 7
♥ 6 5
♦ A K D B 4
♣ 9 2

13
10 15
2

♠ 9 4
♥ D 10 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ 8 5 3

OW 3♠; W 2N; W 2♦; NS 2♣; O 1♦; Par -140

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|----------------|------|------|
| | | 1 ♦* | Pass |
| 1 ♠ | X ¹ | 3 ♠ | Pass |
| 4 ♠ | Pass | Pass | |

* Sofortauskunft

1. Informationskontra

4 ♠ von West

Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦

ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend

X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣

♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV

W kann 14 FV Vollspiel bieten

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

S gibt die ♥ 10 = positiv, da er die ♥ D hält

N kann nun unter seinem ♥ K spielen, um den Partner
zu erreichen

S wechselt auf ♣

...und N kann ♣ D und ♣ A kassieren

Der Kontrakt ist gefallen.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Farbkontrakt - Positiv/Negativ

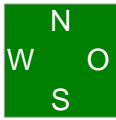
Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A B 7 6 5
♥ 10 7 3
♦ B 8
♣ 9 8 7

♠ 4
♥ D B 5 4
♦ 10 9 7 6
♣ 10 6 5 4

♠ K D 10 9 8
♥ 9 2
♦ A K D 5
♣ K B



♠ 3 2
♥ A K 8 6
♦ 4 3 2
♣ A D 3 2

6
13 3
18

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | | 1 ♠ |
| Pass | 2 ♠ | Pass | 4 ♠ |
| Pass | Pass | Pass | |

4 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ A

5er ♠, 12-22 FL

Fit in ♠, 6-10 FV

mit 20 FV kann S direkt das Vollspiel ansagen

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

O gibt die ♥ D, höchste Figur einer Anschlusssequenz

Nun kann W mit klein ♥ fortsetzen und seinen Partner ans Spiel bringen

Der Partner wechselt auf ♣ (bei Ansicht des Tisches einzig sinnvolles Nachspiel).

W gewinnt mit ♣ D ...

... und kassiert mit ♣ A den Faller

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 9 4
♥ 10 5 2
♦ 10 8 7 6 5
♣ K 9 3

♠ K D 6 3 2
♥ B 9 8 7
♦ 3
♣ D 10 4

♠ 8 5
♥ A K 4 3
♦ 9 2
♣ A B 8 7 6



♠ A B 10 7
♥ D 6
♦ A K D B 4
♣ 5 2

3
17 8
12

OW 3 ♠; OW 2 ♦; NS 2 ♣; Par -140

| | | | |
|-------------|-------------|------------|----------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| 1 ♦* | Pass | 1 ♠ | X ¹ |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | Pass |
| Pass | | | |

* Sofortauskunft

1. Informationskontra

4 ♠ von Ost

Ausspiel: ♥ A

12-22 FL, min. 3er ♦

ab 6FL, min. 4er ♠, forcierend

X zeigt Eröffnung und die Restfarben ♥ und ♣

♠-Fit mit 4 Karten und 17-19 FV

O kann 14 FV Vollspiel bieten

Ausspiel ♥ A von ♥ AK

N gibt die ♥ 2 = negativ, da er nicht die ♥ D hält und kein Doubleton in ♥ hat

S wechselt auf ♣ A

N markiert mit ♣ 9 positiv, da er den ♣ K hält

Die Bedrohung in ♦ (viele Abwürfeb drohen) liegt am Tisch

...und die Gegenspieler können ♣ K von N und

danach noch ♥ K von S kassieren

Der Kontrakt ist gefallen.

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

b.) **Reizung**

| | | | |
|-----|------|------|-----|
| Süd | West | Nord | Ost |
| 1♠ | --- | 4♠ | --- |
| --- | --- | | |

c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♦3. Die Bedingungen für ein Single-Ausspiel sind gut, wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. O gewinnt mit dem ♦A. Es ist zu erkennen, dass W ein Single ausgespielt hat, da S ♦9 bedient. Eine Fortsetzung in ♦ scheint sinnvoll, damit W überstechen kann oder Trümpfe promoviert werden. S kann aber beim Rückspiel von ♦ Verlierer abwerfen (♥). Also müssen vorher die Gewinner in ♥ kassiert werden. Aber wieviel? 1, 2 oder 3 Stiche sind möglich. Dabei helfen Längenmarken. Spielen Sie also ♥K, Partner wird nun die Länge markieren (Zugabe der ♥8 und dann ♥4 als gerade Länge 4 Karten). Sie kassieren noch einen Stich in ♥ und spielen danach ♦. W bekommt noch einen Trumpfstich.

d.) **Ergebnis** 4♠-1 -100

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</p> <p>♥ 8 4 3</p> <p>♦ ---</p> <p>♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6</p> <p>Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6</p> <p>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)

Schnapper im Gegenspiel sollten mit Farbvorzugssignalen verbunden sein, damit die Übergänge zwischen den beiden Händen perfekt genutzt werden.

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr keiner

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

b.) Reizung

| | | | |
|-----|------|------|-----|
| Süd | West | Nord | Ost |
| 1♠ | --- | 4♠ | --- |
| --- | --- | | |

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣2, ideale Bedingungen für ein Singleausspiel: wenig Punkte und sinnvolle Trümpfe zum Stechen. Partner gewinnt mit ♣A und spielt ♣5 zurück. Sie stechen, aber welche Farbe spielen Sie zurück? Die ♣5 ist ein wichtiges Signal Ihres Partners, es ist die kleinste Karte und signalisiert ♦. Sie spielen ♦2 und Partner gewinnt mit dem ♦A. Sie können nun zum 2. Mal ♣ stechen und der Kontrakt fällt.

d.) Ergebnis 4♠-1 -50

Normalerweise gibt man auf ein ausgespieltes As des Partners eine Positiv-Negativ-Markierung (Farbe gefällt mir oder gefällt mir nicht). Ist jedoch beim Farbspiel ein Single am Tisch, so ist diese Markierung nutzlos. Der Alleinspieler sticht sowieso beim nächsten Mal. Deshalb zeigt man dem Partner, welche der übriggebliebenen Farben man bevorzugt – Lavinthalmarkierung (hohe Karte – hohe Restfarbe, kleine Karte – niedrige Restfarbe)

Ein Single liegt am Tisch allein, wach auf, schlaf bitte jetzt nicht ein! Der Partner blickt auf das Signal, dass Du ihm gibst nach Lavinthal.

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

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

b.) Reizung

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----|------|------|-----|
| 1 ♥ | 2 ♠ | 3 ♥ | 4 ♠ |
| 5 ♥ | --- | --- | --- |

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠A. Am Tisch erscheint ein Single in ♠. Partner bedient die ♠9 (oder ♠B). Welche Farbe soll jetzt fortgesetzt werden? In beiden Unterfarbe besitzt W gleichwertige Karten, ohne die Markierung muss geraten werden. O hat eine hohe Karte in ♠ gegeben, also möchte er ♦-Fortsetzung. Sie spielen 10 und O kassiert 2 Stiche in ♦. Der Kontrakt fällt einmal. Ein Wechsel auf ♣ hätte den Kontrakt geschenkt, S kann 2 ♦-Verlierer nach dem Trumpfziehen abwerfen auf ♣.

d.) Ergebnis 5♥-1 -100

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|---------------------------------|----------------|------------------|---|--------------|------------------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠84 |
| ♣ <u>2</u> | ♣ <u>K</u> D43 | ♥A2 | ♣ <u>2</u> | ♣D8 <u>7</u> | ♥B9 |
| Alleinspieler | | ♦D743 | Alleinspieler | | ♦A743 |
| | | ♣ <u>A</u> 10965 | | | ♣ <u>A</u> 10943 |
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠D76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠KB2 |
| ♣ <u>2</u> | ♣ <u>K</u> D43 | ♥92 | ♣ <u>2</u> | ♦A6 | ♥9 |
| Alleinspieler | | ♦A743 | Alleinspieler | | ♦7432 |
| | | ♣ <u>A</u> 10965 | | | ♣A9532 |

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

D.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|---------------------------------|------------|--------|---|------------|--------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥ <u>8</u> | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠42 |
| ♥ <u>A</u> | ♣KDB3 | ♥10972 | ♦ <u>A</u> | ♦ <u>6</u> | ♥B9 |
| Alleinspieler | | ♦AD7 | Alleinspieler | | ♦DB743 |
| | | ♣10965 | | | ♣AD43 |

A.) Ihr Partner spielt ♣2 aus, Sie vermuten ein Single. Welche Karte spielen Sie nach Gewinn des 1. Stiches mit dem ♣A?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♣ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|---------------------------------|----------------|------------------|---|---------------|------------------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠KB76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠84 |
| ♣ <u>2</u> | ♣ <u>K</u> D43 | ♥A2 | ♣ <u>2</u> | ♦K6 | ♥B9 |
| | | ♦D743 | | ♣D8 <u>7</u> | ♦A743 |
| | | ♣ <u>A</u> 10965 | | | ♣ <u>A</u> 10943 |
| Lösung: ♣10 | Alleinspieler | | Lösung: ♣3 | Alleinspieler | |

| | | | | | |
|-------------------|----------------|------------------|-------------------|---------------|--------|
| Partner | ♠AKB7 | ??? | Partner | ♠D76 | ??? |
| Ausspiel | ♥D8 | ♠86 | Ausspiel | ♥D1082 | ♠KB2 |
| ♣ <u>2</u> | ♣ <u>K</u> D43 | ♥92 | ♣ <u>2</u> | ♦A6 | ♥9 |
| | | ♦A743 | | ♣DB8 <u>7</u> | ♦7432 |
| | | ♣ <u>A</u> 10965 | | | ♣A9532 |
| Lösung: ♣5 | Alleinspieler | | Lösung: ♣9 | Alleinspieler | |

B.) Warum ist eine Positiv/Negativ-Markierung bei einem Single am Tisch im Farbspiel nicht sinnvoll? Was markiert man stattdessen?

Der Alleinspieler wird in der nächsten Runde stechen, also bringt es nichts, positiv zu markieren. Man zeigt stattdessen, an welcher Farbe man stattdessen Interesse hat = Lavinthal.

C.) Welche Situationen für Lavinthal kennen Sie noch?

- 1. Freier Abwurf
- Single am Tisch
- wenn man Partner einen Schnapper gibt
- in der langen Farbe zeigt man, in welcher Farbe man einen Einstich hat

D.) Welche Karte legen Sie in 3. Hand?

| 1♦ --- 1♠ --- 4♠ alle passen | | | 1SA --- 2♣ --- 2♥ --- 4♥ alle passen | | |
|----------------------------------|------------|--------|---|------------|--------|
| | ♠AKB7 | ??? | | ♠KB76 | ??? |
| Partner | ♥ <u>8</u> | ♠86 | Partner | ♥D1082 | ♠42 |
| Ausspiel | ♦KB62 | ♥10972 | Ausspiel | ♦ <u>6</u> | ♥B9 |
| | ♥ <u>A</u> | ♦AD7 | | ♣KB84 | ♦DB743 |
| | ♣KDB3 | ♣10965 | | | ♣AD43 |
| Lösung: ♥10 Alleinspieler | | | Lösung: ♦3 Alleinspieler | | |

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

| | | |
|-------------|-------------|-------------|
| ♠ B 9 | ♠ A K 8 4 3 | ♠ 6 5 2 |
| ♥ A B 8 5 | ♥ K 7 2 | ♥ 10 9 6 4 |
| ♦ 8 5 | ♦ A 4 | ♦ K 9 7 6 3 |
| ♣ A 8 7 6 5 | ♣ D 10 9 | ♣ 2 |

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

| | |
|------|--|
| 16 | |
| 10 3 | |
| 11 | |

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

| | | | |
|---------------|-------------|-------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | 1 ♠ | Pass | 3 ♠ |
| Pass | 4 ♠ | alle passen | |
| 4 ♠ von Nord | | | |
| Ausspiel: ♣ 2 | | | |

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt N das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur O sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

| | | |
|---------------|----------------|--------------|
| ♠ 7 4 | ♠ 5 3 | ♠ A D 10 8 2 |
| ♥ 8 5 | ♥ A K 10 9 6 4 | ♥ 3 |
| ♦ K D B 8 5 2 | ♦ A | ♦ 10 9 7 3 |
| ♣ K B 2 | ♣ 10 9 8 6 | ♣ A D 4 |

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

| | |
|-------|--|
| 11 | |
| 10 12 | |
| 7 | |

NS 3♥; OW 4♦; NS 1N; OW 1♠; NS 1♣;

Par -130

| | | | |
|---------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | 1 ♠ | Pass |
| 2 ♦ | 2 ♥ | 3 ♦ | 3 ♥ |
| 5 ♦ | alle passen | | |
| 5 ♦ von West | | | |
| Ausspiel: ♥ A | | | |

5er Pik 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er Karo, forcierend und selbstforcierend N reizt seine schöne Coeurfarbe

W spekuliert auf das Vollspiel

Ausspiel Coeur A von AK

Single am Tisch, dann wird Lavinthal markiert.

Positiv/Negativ macht keinen Sinn, da ja am Tisch gestochen wird. Coeur D zeigt Werte in Pik = hohe Karte = höhere Restfarbe.

N setzt Pik fort und der Alleinspieler ist verloren.

Er versucht den Schnitt...

O gewinnt mit dem K

... und das Karo A geht noch verloren. Hätte N nicht Pik fortgesetzt, wäre ein Pik-Verlierer auf Treff abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 3

Teiler Süd
N-S in Gefahr

| | | |
|---------------|-------------|-----------|
| ♠ A K D 7 4 2 | ♠ 5 | ♠ B 9 6 3 |
| ♥ B 10 | ♥ D 9 8 7 | ♥ 6 4 |
| ♦ 10 9 8 | ♦ K B 4 | ♦ A D 5 3 |
| ♣ 10 9 | ♣ K B 8 4 3 | ♣ 7 5 2 |

| | |
|------|-------------|
| 10 | ♠ 10 8 |
| 10 7 | ♥ A K 5 3 2 |
| 13 | ♦ 7 6 2 |
| | ♣ A D 6 |

N 4♥; OW 3♠; S 3♥; N 4♣; S 3♣; OW 1♦;
Par +100: OW 4♠×-1

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | | 1 ♥ |
| 1 ♠ | 4 ♥ | 4 ♠ | Pass |
| Pass | 5 ♥ | alle passen | |

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthalmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

| | | |
|---------------|-------------|----------------|
| ♠ A K B 9 8 5 | ♠ 7 6 3 | ♠ D 10 |
| ♥ 5 4 3 | ♥ A K 8 6 2 | ♥ D B 9 |
| ♦ 7 6 2 | ♦ — | ♦ A K D 10 5 3 |
| ♣ A | ♣ 9 7 6 3 2 | ♣ 8 4 |

| | |
|-------|--------------|
| 7 | ♠ 4 2 |
| 12 14 | ♥ 10 7 |
| 7 | ♦ B 9 8 4 |
| | ♣ K D B 10 5 |

OW 4N; W 3♠; OW 4♦; NS 4♣; O 2♠; Par -200:
NS 5♣×-1

| | | | |
|-------------|-------------|------------|-------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| 1 ♠ | Pass | 2 ♦ | Pass |
| 2 ♠ | Pass | 3 ♥ | Pass |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | alle passen |

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 8 6 2

♥ A D B 10 4

♦ 8 4 3

♣ A K

♠ 10 3

♥ 5 2

♦ B 9 7 6 5 2

♣ 7 6 2



♠ A K B 9 4

♥ 7 6 3

♦ —

♣ D B 10 9 5

♠ D 7 5

♥ K 9 8

♦ A K D 10

♣ 8 4 3

14
1 11
14

NS 4N; N 3♥; S 2♥; NS 3♦; NS 1♠; OW 1♣;
Par +630

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | 1 ♥ | 2 ♥ | 4 ♥ |

alle passen
4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♠ A

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

O setzt Pik fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das Karo-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = Karo
W sticht

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ 5 2

♥ B 10 8 2

♦ A D 8 3

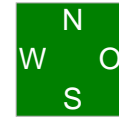
♣ 6 4 2

♠ B 9 4 3

♥ 4

♦ K B 7 6

♣ A B 7 3



♠ A K D 10

♥ D 9 5

♦ 9 5 4

♣ K D 10

♠ 8 7 6

♥ A K 7 6 3

♦ 10 2

♣ 9 8 5

7
10 16
7

OW 3♠; NS 2♥; OW 3♣; OW 2♦; Par -140

| | | | |
|------------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | 1 SA* | Pass |
| 2 ♣ ¹ | Pass | 2 ♠ | Pass |
| 4 ♠ | Pass | Pass | Pass |

1. Stayman (Sofortauskunft!)
* Sofortauskunft

4 ♠ von Ost
Ausspiel: ♥ A

S spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 4, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert N Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ B, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AD zwei Stiche.

Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 7

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K D 4

♥ D B 10

♦ D 7 6 5

♣ A D 4

♠ 5 3

♥ 9 7 6 2

♦ A K 9 8

♣ B 7 5

16
8 7
9



♠ 2

♥ A K 5 4 3

♦ 10 4

♣ 10 9 8 6 2

♠ A B 10 9 8 7 6

♥ 8

♦ B 3 2

♣ K 3

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

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------------------|------|------------------|
| | 1 SA* | Pass | 2 ♥ ¹ |
| Pass | 2 ♠ ² | Pass | 4 ♠ |
| Pass | Pass | Pass | |

1. Transfer auf ♠ (Sofortauskunft!)

2. Transfer ausgeführt

* Sofortauskunft

O spielt ♥ A von ♥ AK aus. Am Tisch erscheint ♥ 8, ein Single. Eine Positiv/Negativ-Markierung macht keinen Sinn, weil ja ♥ nun gestochen wird. Also markiert W Lavinthal, welche der Restfarben (♦+♣) er bevorzugt. Er bedient ♥ 9, Lavinthal für ♦, die höhere Restfarbe. S wechselt auf ♦ 10 (vom Double hoch) und N macht mit ♦ AK zwei Stiche.

Danach wird der Schnapper in ♦ realisiert und der Kontrakt fällt einmal.

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4

♥ B 9

♦ A 4 2

♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6

♥ A 10 8 4

♦ B 8

♣ A K D B

12
16 10
2



♠ D 8 5 3

♥ K 7 5 3 2

♦ K D 10

♣ 5

♠ 10 2

♥ D 6

♦ 9 7 6 5 3

♣ 10 7 4 3

OW 4N; OW 4♠; OW 2♥; OW 2♦; OW 2♣;
Par -430

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|-----|-------------|
| 1 SA | Pass | 2 ♣ | Pass |
| 2 ♥ | Pass | 4 ♥ | alle passen |

4 ♥ von West

Ausspiel: ♠ A

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe

Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben

4er Coeur

Fit und 14 FV

Ausspiel A von AK

S markiert hoch = positiv vom Doubleton

N setzt Pik fort

... und gibt seinem Partner einen Schnapper

Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus)

S sticht

... und setzt Karo fort

N übernimmt ...

... und setzt erneut Pik fort

Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner

Der Kontrakt fällt 2x

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ B 9
♥ A B 8 5
♦ 8 5
♣ A 8 7 6 5

♠ A K 8 4 3
♥ K 7 2
♦ A 4
♣ D 10 9



♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

16
10 3
11

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

S 4N; N 3N; NS 3♠; NS 3♣; NS 1♦; Par +430

| | | | |
|---------------|-------------|-------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | 1 ♠ | Pass | 3 ♠ |
| Pass | 4 ♠ | alle passen | |
| 4 ♠ von Nord | | | |
| Ausspiel: ♣ 2 | | | |

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt N das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

W geht auf das Spiel des Partners ein und gibt O einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. Treff 8 markiert Coeur = hohe Karte = höhere Restfarbe = Coeur
O sticht

... und setzt Coeur fort

Partner gewinnt mit dem A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 7
♥ D 3
♦ D B 10 2
♣ K B 4 3

♠ B 9
♥ B 8 5
♦ A 8 5
♣ A 8 7 6 5



♠ A K 8 4 3
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ D 10 9

10
11 16
3

♠ 6 5 2
♥ 10 9 6 4
♦ K 9 7 6 3
♣ 2

OW 4N; OW 3♠; OW 3♥; OW 3♣; OW 1♦;
Par -430

| | | | |
|---------------|-------------|------------|-------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | | 1 ♠ | Pass |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | alle passen |
| 4 ♠ von Ost | | | |
| Ausspiel: ♣ 2 | | | |

5er Pik 12-22 FL

Fit in Pik, 11-12 FV

mit 17 FV reizt O das Vollspiel

Single-Ausspiel ist attraktiv, sinnvolle Trümpfe und wenige Figurenpunkte

N geht auf das Spiel des Partners ein und gibt S einen Schnapper. Dabei wird das richtige Rückspiel markiert, damit ein weitere Schnapper realisiert wird. ♣ 5 markiert
♦ = niedrige Karte = niedrige Restfarbe = ♦

S sticht

... und setzt ♦ 3 fort (nicht ♦ K!!!)

Partner gewinnt mit dem ♦ A

... und gibt seinen Partner einen 2. Schnapper

Der Kontrakt ist gefallen.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 3
Teiler Süd
N-S in Gefahr

♠ 5
♥ D 9 8 7
♦ K B 4
♣ K B 8 4 3

♠ A K D 7 4 2
♥ B 10
♦ 10 9 8
♣ 10 9

♠ B 9 6 3
♥ 6 4
♦ A D 5 3
♣ 7 5 2

♠ 10 8
♥ A K 5 3 2
♦ 7 6 2
♣ A D 6

N 4♥; OW 3♠; S 3♥; N 4♣; S 3♣; OW 1♦;
Par +100: OW 4♠×-1

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|-------------|------|
| | | | 1 ♥ |
| 1 ♠ | 4 ♥ | 4 ♠ | Pass |
| Pass | 5 ♥ | alle passen | |

5 ♥ von Süd
Ausspiel: ♠ A

5er Coeur 12-22 FL

9-18 FL, 5er Pik

13-14 FV, Fit in Coeur

O reizt 4 Pik als Verteidigung, aufgrund der Gefahrenlage ist das eine gute Idee, 1 Faller im Kontra wäre das Resultat.

S spekuliert auf die Vollspielprämie und überreizt. Nun müssen die Gegenspieler exakt agieren.

Ausspiel A von AK.

Single am Tisch = Lavinthalmarkierung = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpf) = Karo

W setzt mit Karo fort...

O nimmt die D...

... und kassiert das A für einen Faller.

Ansonsten hätte S 2 Karo-Verlierer auf Treff abwerfen können und der Kontrakt wäre erfüllt worden.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ A K 8 6 2
♦ —
♣ 9 7 6 3 2

♠ A K B 9 8 5
♥ 5 4 3
♦ 7 6 2
♣ A

♠ D 10
♥ D B 9
♦ A K D 10 5 3
♣ 8 4

♠ 4 2
♥ 10 7
♦ B 9 8 4
♣ K D B 10 5

OW 4N; W 3♠; OW 4♦; NS 4♣; O 2♠; Par -200:
NS 5♣×-1

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------|-----|-------------|
| 1 ♠ | Pass | 2 ♦ | Pass |
| 2 ♠ | Pass | 3 ♥ | Pass |
| 3 ♠ | Pass | 4 ♠ | alle passen |

4 ♠ von West
Ausspiel: ♥ A

5er Pik 12-22 FL

min. 4er Karo, ab 11 FL

12-15 FL 5(6)er Pik, diese Reizung zeigt allerdings nicht zwingend 6 Pik-Karten. Mit 5-3-3-2 müsste W auch 2 Pik bieten, da 2 SA 15-17 FL zeigen würde.

forciert zum Vollspiel, Werte in Coeur

W zeigt nun seine 6er Farbe

O reizt Vollspiel in Pik

Ausspiel A von AK

positive Markierung (hoch-niedrig) vom Doubleton

N setzt mit Coeur fort...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei wird das gewünschte Rückspiel markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus) = Karo

Normalerweise würde S Treff spielen, aber er vertraut N und wechselt auf Karo.

N sticht und der Kontrakt ist gefallen.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 8 6 2

♥ A D B 10 4

♦ 8 4 3

♣ A K

♠ 10 3

♥ 5 2

♦ B 9 7 6 5 2

♣ 7 6 2



♠ A K B 9 4

♥ 7 6 3

♦ —

♣ D B 10 9 5

♠ D 7 5

♥ K 9 8

♦ A K D 10

♣ 8 4 3

14
1 11
14

NS 4N; N 3♥; S 2♥; NS 3♦; NS 1♠; OW 1♣;
Par +630

| | | | |
|-------------|-------------|------------|------------|
| <i>West</i> | <i>Nord</i> | <i>Ost</i> | <i>Süd</i> |
| | 1 ♥ | 2 ♥ | 4 ♥ |

alle passen

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♠ A

min. 5er Coeur, 12-22 FL

Michaels Präzis, zieht die extremen Farben = 5-5 in Pik und Treff

Mit 14 FV sagt S das Vollspiel an.

Ausspiel A von AK

W markiert positiv (hoch-niedrig) vom Doubleton

O setzt Pik fort ...

... und gibt seinem Partner einen Schnapper. Dabei markiert er Lavinthal für das Karo-Rückspiel = hohe Karte = hohe Restfarbe (ohne Trumpffarbe) = Karo
W sticht

... und setzt konsequent Karo fort

Nun sticht O und der Kontrakt ist gefallen.

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

♠ A 5

♥ D B 7 6 4 2

♦ 9 8

♣ 8 4 2

6
11 16
7

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 alle passen

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 Coeur D sondern Coeur 4

3. Position hoch

O duckt

N setzt natürlich Coeur fort

S gibt die ♥ D, Lavinthal = hohe Karte = hohe Restfarbe.

Bei SA gibt es 3 Restfarben, eine Farbe scheidet logisch aus. Hier ist es Treff, da der Tisch lange und starke Treffs hat. S markiert also Pik.

Der Alleinspieler versucht den Treff-Schnitt.

N gewinnt und setzt Pik fort.

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

Der Kontrakt fällt 3x.

Ostern Digital - Gegenspiel - Lektion 2 - Markierung Lavinthal

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

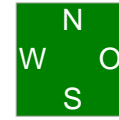
NS 4♦; NS 4♣; NS 2N; NS 2♥; Par +130
West Nord Ost Süd
Pass 3 SA alle passen
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 7

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K 7 4
♥ B 9
♦ A 4 2
♣ 9 8 6 2

♠ B 9 6
♥ A 10 8 4
♦ B 8
♣ A K D B



♠ D 8 5 3
♥ K 7 5 3 2
♦ K D 10
♣ 5

♠ 10 2
♥ D 6
♦ 9 7 6 5 3
♣ 10 7 4 3

12
16 10
2

OW 4N; OW 4♠; OW 2♥; OW 2♦; OW 2♣;
Par -430
West Nord Ost Süd
1 SA Pass 2♣ Pass
2♥ Pass 4♥ alle passen
4♥ von West
Ausspiel: ♠ A

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
S duckt 7 - 5 = 2 x ducken
Mit Pik K markiert W nun die höhere Restfarbe = Coeur.
Karo scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.
S versucht den Schnitt in Karo.
O kommt ans Spiel, kann zwar kein Pik fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit Coeur erreicht
W übernimmt ...
... und kassiert 2 Stiche in Pik
Der Kontrakt ist 2x gefallen.

15-17 FL ausgeglichenes Blatt ohne 5er Oberfarbe
Stayman ab 8 FL, mit 5-4 in Oberfarben
4er Coeur
Fit und 14 FV
Ausspiel A von AK
S markiert hoch = positiv vom Doubleton
N setzt Pik fort
... und gibt seinem Partner einen Schnapper
Dabei wird Karo markiert = hohe Karte = hohe Restfarbe (Trumpf scheidet aus)
S sticht
... und setzt Karo fort
N übernimmt ...
... und setzt erneut Pik fort
Partner sticht noch einmal und promoviert so einen weiteren Stich bei seinem Partner
Der Kontrakt fällt 2x

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)