

© by [www.bridgebooks.de](http://www.bridgebooks.de)

# Die Markierung

(Auszug aus dem Buch  
„Sammelwerk der Kartenspiel-Technik im Bridge“  
Kapitel 8)

**Yves Mucha**  
1. Ausgabe 2014  
Karlsruher Bridge Verlag

© **Karlsruher Bridge Verlag**  
Schönblick 9  
D - 76275 Ettlingen  
info@bridgebooks.de  
www.bridgebooks.de

Durch eine speziell vereinbarte Reihenfolge der gespielten Karten kann die Verteidigung sich gegenseitig über ihre verdeckten Hände gezielt Informationen austauschen. Dieses Markieren (Signalisieren) ist ein wichtiges Werkzeug, um das Gegenspiel zu lenken.

Markiert werden vor allem:

- Stärken und Unterstützung von Farben (Attitude)
- Längen von Farben (Count)
- Besonders bevorzugte Farben (Preference)

Markiert werden sollte in folgenden Situationen:

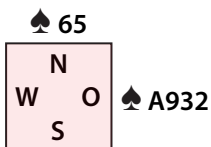
- © wenn eine Karte ausgespielt wird,
- \* wenn eine gegnerische Karte gewonnen wird,
- \* wenn eine Karte bedient bzw. zugegeben oder
- \* abgeworfen wird.

## § 1. DIE MARKIERUNG BEIM AUSSPIEL EINER FARBE

Im Prinzip gelten für Ausspiele im Laufe des Spiels die gleichen Regeln wie für das erste Ausspiel (siehe Seite 115). Da man aber nun die Karten des Tisches kennt, ergeben sich einige Besonderheiten. Hält z.B. der Tisch ein blankes Ass, kann beim Rückspiel ein Vorzugssignal gegeben werden.

### Rückspiel der Ausspielfarbe

Gewinnt man die vom Partner ausgespielte Farbe und setzt man diese fort, sollte normalerweise die höchste Karte zurückgespielt werden, z.B. vom DB die Dame. Bei mehreren kleineren Karten sollte man beim Rückspiel aber möglichst die Länge der verbliebenen Karten anzeigen. Mit Hilfe der Reizung wird dann der Partner in der Lage sein, die Anzahl der Karten in dieser Farbe beim Alleinspieler zu bestimmen.



Nachdem Ost das Ausspiel des Partners eines ♠x mit dem ♠A gewonnen hat, sollte er die ♠2 und nicht die ♠9 oder die ♠3 zurückspielen. Er zeigt damit bei der Standardmarkierung Gerade-Ungerade eine ungerade Kartenanzahl oder ein Single an.

## § 2. DIE MARKIERUNG BEIM GEWINN EINES STICHES

Kommt man in einer Farbe zu Stich, die eine Sequenz enthält, so wird ökonomisch die niedrigste Figur gespielt, z.B. von KDBx der Bube, der die 10 verneint. Das normale Rückspiel in dieser Farbe ist dann der König (die höchste Karte der Sequenz). Beim Wechsel auf eine andere Farbe wird wie nach den Regeln des ersten Ausspiels vorgegangen. Häufig kommt es hier darauf an, seine Länge zu zeigen.



### Spezialfall Schnappen

Gewinnt man den Stich durch Schnappen, wäre es ökonomisch, die kleinste Trumpfkarte einzusetzen. Es gibt aber zwei Ausnahmen:

#### 1. Die besondere Regel der Trumpfmarkierung

Um die Anzahl der Trumpfkarten zu zeigen, sollte man bei der ersten Gelegenheit mit zwei oder vier Trümpfen die kleinste Trumpfkarte und mit drei oder fünf die vorletzte Trumpfkarte spielen (anders als bei der Farbmarkierung).

**Beispiel: ♠732**

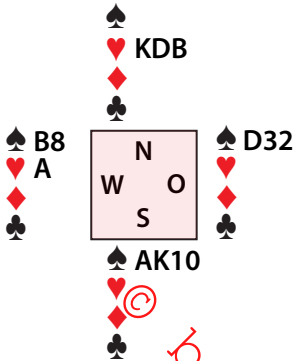
Wenn der Alleinspieler die Trümpfe zieht oder wenn man schnappen kann, wird nach dieser Konvention zuerst die ♠3 gespielt. Der Partner weiß nach der nächsten Trumpfrunde, dass man drei Trümpfe besaß.

#### 2. Der Fall der Trumpfbeförderung (Uppercut)

Befürchtet man beim Schnappen einer Farbe vom Alleinspieler übertrumpft zu werden, sollte mit der höchsten Trumpfkarte geschnappt werden. Dadurch wird möglicherweise beim Partner ein Trumpfstich hochgespielt bzw befördert.

## Beispiel:

Trumpf ist Pik und der Alleinspieler spielt den ♥K vom Tisch.



Sollte Ost ein Überschnappen durch den Alleinspieler befürchten, sollte er nicht mit der ♠3 oder der ♠2 schnappen.

Der Alleinspieler könnte dann mit der ♠10 überschnappen und drei Trumpfstiche erzielen. Wenn aber Ost mit der ♠D vorschnappt, wird der ♠B des Partners zu einem Stich befördert.

## § 3. STANDARD-MARKIERUNGEN

Es gibt für die Verteidigung verschiedene Möglichkeiten, bestimmte Farben zu- oder abzumarkieren. Dies erfolgt durch die Reihenfolge der zu bedienenden Karten. Die gebräuchlichsten Konventionen werden im Folgenden besprochen.

### I. MARKIERUNG MIT EINER HOHEN KARTE

Mit der Zugabe oder dem Abwurf einer relativ hohen Karte markiert man positiv und zeigt damit Interesse an der Farbe dieser gespielten Karte, es sei denn, es handelt sich um eine Zwangskarte. Je nach Lage der Dinge kann die gespielte Karte eine oder mehrere Figuren anzeigen oder bei Farbspielen ein Hoch-Niedrig-Signal zum Zwecke des Schnappens einleiten.

#### 1. Zugabe oder Abwurf einer Figur

Besitzt man mehrere gleichwertige Figuren, sollte zuerst die höchste zugeben oder abgeworfen werden.

**Beispiel:** ♠AKxx ♠DBx

Coeur ist Trumpf. West greift mit dem ♠A an. Auf Grund der Reizung gibt Ost dem Partner auch den König und legt deshalb die ♠D. West kann nun ohne weiteres ♠x weiterspielen, da er weiss, dass sein Partner den ♠B hält oder dass die ♠D blank war und nun geschnappt werden kann.

**Beispiel:** ♠AKxx ♠B109x

Der Gegner spielt einen SA-Kontrakt und der Partner auf West beginnt mit dem ♠A, da die Reizung der Gegner eine Schwäche in dieser Farbe vermuten läßt. Ost sollte den ♠B zugeben. Er markiert damit diese Farbe positiv und verneint die ♠D.

## 2. Zugabe oder Abwurf von hohen Mittelkarten

Die Zugabe oder der Abwurf von mittelhohen Karten wie 6, 7, 8 ist für den Partner nicht immer eindeutig zu interpretieren, da es sich je nach Situation auch um den Beginn einer Hoch-Niedrig-Markierung oder eine Längenmarke handeln kann. In der Regel ist aber eine relativ hohe Mittelkarte ein positives Signal, natürlich wieder vorausgesetzt, dass es keine Zwangskarte ist.

### Beispiele:

1. Der Partner auf West spielt in einem Farbkontrakt in einer ungereizten Farbe den ♠K aus und man legt die ♠9. Der Partner wird in der Regel diese Karte als ein positives Signal interpretieren. Je nach Lage der Dinge könnte damit eine Figur (z.B. das Ass oder der Bube) markiert werden oder der Beginn einer Hoch-Niedrig-Markierung eingeleitet werden.
2. Der Alleinspieler spielt eine hohe Gewinnkarte in einer Farbe, die man nicht bedienen kann. Dies ist eine hervorragende Situation, um zu markieren. Der Abwurf einer hohen Karte (ob Figur oder hohe Mittelkarte) ist in der Regel ein positives Signal für die abgeworfene Farbe. Umgekehrt ist dann eine sehr niedrige Karte eine Ablehnung dieser Farbe.

## II. HOCH-NIEDRIG MARKIERUNG

### 1. Positiv markieren bei Farbkontrakten

Wenn es nicht möglich ist, in der ersten Runde mit einer hohen Karte direkt positiv zu markieren, kann man in der zweiten Runde dieser Farbe durch die Zugabe einer kleineren Karte auch ein positives Signal abgeben.

Diese Hoch-Niedrig Markierung ist eine der ältesten und wichtigsten Konvention der Verteidigung. Gegenüber der direkten Markierung mit einer offensichtlichen hohen Karte wird ihre Bedeutung allerdings erst in der zweiten Runde dieser Farbe ersichtlich.

## Beispiel:

	♠ B65	
	N	
♠ AK104	W O	♠ D32
	S	

In einem Farbspiel greift der Partner mit dem ♠A an. Ost kann nicht direkt positiv markieren sondern nur versuchen, mit der ♠3 (und dann der ♠2) eine positive Hoch-Niedrig Markierung einzuleiten, um die ♠D zu zeigen. Der Alleinspieler bedient mit der ♠7.

Es ist für den Ausspielenden nicht einfach, die ♠3 seines Partners zu interpretieren. Sie könnte auch von z.B. 9,8,3 gespielt worden sein. Hält er auch die ♠2, müsste diese Farbe fortgesetzt werden, um entweder mit der ♠D oder durch einen Schnapper einen Stich zu erzielen. Für die ♠2 beim Partner spricht, dass sie nicht am Tisch liegt und auch nicht vom Alleinspieler zugegeben wurde. Es wäre dennoch eine sehr glückliche Entscheidung, wenn der Ausspielende diese Farbe fortsetzen würde. (Es wäre für den Ausspielenden sehr viel einfacher, hätte sein Partner anstatt der 3 die 7).

## 2. Negativ Markierungen bei Farbkontrakten

Die negative Markierung bzw. die Ablehnung einer Farbe wird durch die Zugabe oder den Abwurf der kleinst möglichen Karte in der entsprechenden Farbe eingeleitet. Oft wird dadurch indirekt auf eine andere Farbe hingedeutet. Im letzten Beispiel wäre nur die ♠2 ein klares Negativsignal, wenn es kein Single ist. Im Allgemeinen wird aber die Bedeutung der ersten Zugabe auch erst in der zweiten Runde dieser Farbe klar.

Das letzte Beispiel ist auch ein Beispiel dafür, dass Markierungsmanöver oft mit erheblichen Unsicherheiten behaftet sind.

## 3. Positive Markierung bei SA-Kontrakten (Foster Echo)

Wenn der Partner gegen einen SA-Kontrakt die Vierthöchste angreift, sollte man, wenn der Tisch nicht mehr als drei Karten in dieser Farbe hält, von drei beliebigen Karten die zweithöchste zugeben.

## Beispiel:

Gegen einen SA-Kontrakt greift der Partner die Pik Dame an. Am Tisch liegen in dieser Farbe 6, 5, 3. Selbst hat man darin 9, 7, 2. Spielt man diese Konvention, dann ist die Zugabe ♠7 die richtige Karte, die eine höhere Karte verspricht. Diese Information kann für den Partner wichtig sein. Allerdings sagt diese Markierung nichts über die Länge aus.

### III. NIEDRIG-HOCH MARKIERUNG

Im Gegensatz zur Markierung Hoch-Niedrig wird bei der Markierung Niedrig-Hoch ein positives Signal durch eine möglichst kleine Karte eingeleitet und ein negatives Signal durch eine entsprechend hohe. Diese Art zu markieren ist dann von Vorteil, wenn keine entsprechend hohe Karte zum Markieren vorhanden ist, wie im vorletzten Beispiel. Die Zugabe der 2 wäre dann für den Ausspielenden ein eindeutig positives Signal. Im Allgemeinen wird aber auch hier die Bedeutung der ersten Karte erst in der zweiten Runde klar.

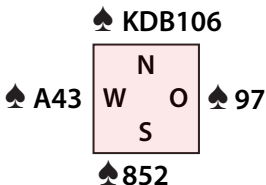
#### § 4. DIE MARKIERUNG DER VERTEILUNG

Ist auf Grund der Reizung und der Karten des Tisches eine positive oder negative Markierung überflüssig bzw. sinnlos, so kann man vereinbaren, die Längen bzw. die Kartenanzahl zu markieren.

##### I. DIE GERADE-UNGERADE- MARKIERUNG

Man zeigt in der gespielten Farbe eine gerade Anzahl von Karten, z.B. 8, 6, 5, 3 oder 8, 5, indem man zunächst eine höhere und dann in der nächsten Runde dieser Farbe eine niedrigere Karte spielt. Entsprechend wird umgekehrt bei einer ungeraden Kartenzahl, z.B. 8, 6, 5 als erstes die niedrigste und dann eine höhere Karte zugegeben.

Oft kann der Ausspielende aus diesen Marken erkennen, wie viele Karten sein Partner in dieser Farbe hat.

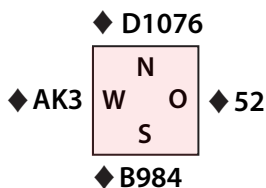


Es wird SA gespielt und der Tisch hat keinen Eingang. Für West stellt sich die Frage, wie oft er ducken muss, um den Alleinspieler vom Tisch abzuschneiden. Dazu muss er wissen, wie viele Karten sein Partner auf Ost hält.

Auch Ost ist die Problematik klar, da er davon ausgehen muss, dass der Alleinspieler nicht das ♠A besitzt. Folglich muss Ost exakt seine Länge markieren, indem er zuerst die ♠9 und dann die ♠7 bedient und damit zwei oder vier Karten signalisiert. (Eine Markierung in dieser Situation kann sinnvollerweise nur die Längen anzeigen). West wird sicherheitshalber von zwei Karten ausgehen und zweimal ducken. Die zwei hohen Coeurs am Tisch sind nun wertlos geworden.

Hätte Ost drei und folglich der Alleinspieler auf Süd nur 2 Karten in dieser Farbe, so genügte es nur einmal zu ducken. (Zweimal ducken würde einen Stich verschenken). In diesem Fall müsste Ost die kleinste Karte zugeben. (Wäre dies ein Single, so hätte der Alleinspieler vier Karten in dieser Farbe und die Längensteiche wären nicht zu vermeiden).





Pik ist Trumpf. West greift das Ass in der ungeretzten Farbe Karo an. Ost kann vermuten, dass sein Partner auch den König hat und möchte einen Schnapper realisieren. Süd bedient mit der 4.

Wenn vereinbart wurde, in einer derartigen Situation die Länge zu markieren, muss Ost versuchen, sein Double zu zeigen. Er beginnt daher mit der 5 und hofft, dass sein Partner den König spielt, um darauf die 2 zu bedienen. Aus der Sicht von West ist die Situation aber nicht eindeutig. Sein Partner könnte auch 5, 8, 9 halten und ein negatives Signal oder eine ungerade Anzahl von Karten zeigen wollen. Bei einem SA-Spiel müsste Ost zum ersten Stich die 2 legen, um die Farbe negativ zu markieren.

### Anmerkung:

Anhänger der Konvention Niedrig-Hoch zur positiven Markierung markieren oft auch die Längen umgekehrt. Danach wird eine gerade Anzahl von Karten mit der Zugabe der kleinsten Karte eingeleitet und die ungerade mit einer höheren.

## II. DIE MARKIERUNG EINES DOUBLES

Die Kenntnis eines Doubles ist oft so nützlich, dass man vereinbaren kann, von zwei Karten in einer Farbe automatisch die höhere zu spielen, es sei denn, man hat eine hohe Figur zu zweit (Kx, Dx) oder eine andere nützlich hohe Karte (B,10, 9, 8).

### Schlussfolgerungen:

1. Wenn die ausspielende Hand nach dem Auflegen des Tisches drei Karten vermisst und der Partner die kleinste der sichtbaren Karten zugibt, muss dies ein Single sein, außer der Alleinspieler ist in dieser Farbe chicane.

**Beispiel:** West spielt von ♠AKBxx das Ass aus. Auf dem Tisch liegt ♠Dxxxx. Ost bedient mit der ♠2. Er hat somit ein Single oder eine 3er Länge. Im letzten Fall wäre der Alleinspieler chicane.

2. Hält man auf ein hohes Ausspiel des Partners in einer ungeretzten Farbe vier kleine Karten, könnte bei einer Hoch-Niedrig-Markierung die automatische Zugabe einer relativ hohen Karte (um eine gerade Kartenanzahl zu zeigen) den Partner veranlassen, von einem Double auszugehen. Oft ist es richtig, in derartigen Fällen mit einer möglichst kleinen Karte zu bedienen.
3. Die double Dame sollte man auf das hohe Spiel des Partners in der Regel nicht zugeben. Es könnte Stiche kosten. Unterschiedlich sind die Meinungen über die Zugabe von Bx.
4. Ist vereinbart, bei kleinen Trümpfen nicht Hoch-Niedrig zu spielen, wird konsequenterweise von zwei kleinen Trümpfen nicht das Double angezeigt sondern die kleinste Karte gespielt.

## § 5. BESONDERE MARKIERUNGSSYSTEME

### I. DIE UMGEKEHRTE MARKIERUNG - UDCA

Positives Interesse an eine Farbe (Attitude) und die Anzahlmarkierung (Count) werden bei diese Konvention in umgekehrter Weise als in den Standardsystemen angezeigt.

Will man in der Verteidigung seine Längen markieren, so wird bei einer ungeraden Anzahl mit einer höheren Karte begonnen, z.B. wird von 753 zuerst die 5 und dann die 3 gespielt.

Entsprechend wird zur Markierung einer geraden Anzahl niedrig-hoch gespielt, z.B. von 7532 zuerst die 2 und dann die 3.

Um ein positives Signal zu geben, wird eine möglichst kleine Karte zugegeben oder abgeworfen und zwar sowohl in SA wie auch bei Farbkontrakten, wobei beim Abwurf besondere Vorzugssignale vereinbart werden können.

Diese Markierungen, auch als **UDCA** bekannt, (**Upside-Down-Count-Attitude**) wurden schon in den 30er Jahren publiziert und werden heute zunehmend beliebter.

## II. DIE ITALIENISCHE MARKIERUNG

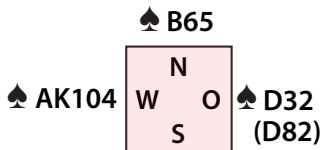
Dieses Markierungssystem wurde im Rahmen des „römischen Systems“ durch Giorgio Belladonna und Walter Avarelli entwickelt, womit sie mit ihren Partnern Chiaradia, d’Alelio, Forquet, Garozzo, Pabis Ticci und Siniscalco viermal Europameister, zehnmal Weltmeister und dreimal Olympiasieger zwischen 1956 und 1969 wurden.

Diese Konvention betrifft die Zugabe auf Partnersfarbe. Die Markierung ist:

**Zumarkierung : die tiefste ungerade Karte**  
**Negative Abmarkierung : eine gerade Karte**

Will man positiv markieren und ist keine ungerade Karte im Blatt, versucht man eine Hoch-Niedrig-Markierung mit geraden Karten einzuleiten.

**Beispiel :**



Partner spielt gegen einen Farbkontrakt das ♠A aus und hält vermutlich auch den König. Mit der ♠3 markiert man positiv. Hätte man ♠D82, müsste die ♠8 gespielt werden in der Hoffnung, dass der Partner die Karte richtig interpretiert.

Steht zur Abmarkierung keine gerade Karten zur Verfügung, sollte man die höchste ungerade Karte spielen. In Falle einer Abmarkierung durch eine gerade Karte kann auch durch die Höhe dieser Karte ein Lavinthal-Vorzugs-signal gegeben werden, falls solche Karten vorhanden sind. Eine auffällig hohe Karte würde dann Interesse für die höhere der beiden ausstehenden Farben zeigen und eine niedrige gerade Karte für die andere.

### Anmerkung

Dieses Markierungssystem verlangt (wie bei jedem Markierungssystem) einen hohen Grad an Ethik. Es ist deshalb sehr wichtig die Karten im normalen Tempo zu spielen, um keinen falschen Eindruck zu erwecken.

### III. DIE SMITH MARKIERUNG (Smith Peter)

Mit dieser Markierung zeigt der Partner des Ausspielers an, wie hoch sein Interesse an der ausgespielten Farbe ist. Sie wird hauptsächlich gegen SA-Kontrakte angewendet, da bei Farbkontrakten Schwierigkeiten entstehen, wenn auch die Länge in der gespielten Farbe markiert werden soll. Wenn der Alleinspieler das Ausspiel gewinnt und eine eigene Farbe spielt, so zeigt der Partner des Ausspielers durch die kleinst mögliche Karte in dieser Farbe kein Interesse an der ausgespielten Farbe. Wenn er aber eine hohe Karte zugeibt, natürlich ohne dabei einen Stich zu verschenken, so zeigt er seinem Partner an, dass er die ausgespielte Farbe weiterspielen soll, wenn er zum Stich kommt. Diese Markierung kann auch der Ausspieler verwenden. Er zeigt dadurch seinem Partner, dass ein Rückspiel in der ausgespielten Farbe erwünscht ist oder nicht.

Beispiel : West spielt die ♠4 gegen 3SA aus.

	♠ 97										
	♥ D102										
	♦ 7654										
	♣ AKDB										
♠ A10842	<table border="0" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="text-align: center;">O</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>	N			W	O			S		♠ DB5
N											
W	O										
	S										
♥ 987		♥ KB64									
♦ K3		♦ 1098									
♣ 973		♣ 1082									
	♠ K63										
	♥ A53										
	♦ ADB2										
	♣ 654										

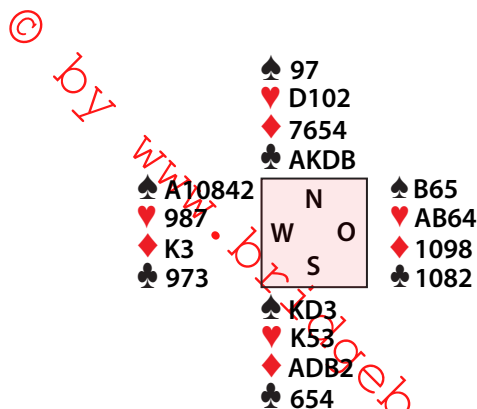
I.G.Smith

Der Alleinspieler nimmt den ♠B von Ost mit dem ♠K und geht mit ♣B zum Tisch. Ost sollte die ♣10 zugeben und damit den Besitz der ♠D bestätigen.

West kann dann, wenn er mit dem ♦K zum Stich kommt, die ♠2 unter seinem ♠A zu seinem Partner spielen, um somit fünf Stiche erzielen.

Die Smith-Markierung gegen SA-Kontrakte kommt zur Anwendung wenn:

- a) die kleinere von zwei nebeneinander liegenden Figuren gespielt wird (Beispiel),
- b) man eine Länge (4+) in Partnersfarbe hat und man ein Double oder ein Single in der Hand des Alleinspielers vermutet,
- c) überhaupt das Anspielen einer anderen Farbe Stiche verschenken könnte.



Nehmen wir an, dass die Hände im letzten Beispiel bei gleichem Kontrakt und gleichem Ausspiel etwas anders sind:

Im dritten Stich ist West erneut mit ♦K bei Stich. Dieses Mal aber gab Ost im zweiten Stich auf das hohe Treff die ♣2 zu. Nun weiss West, dass es sinnlos wäre, Pik weiter zu spielen und wird nach dem Gewinn des ♦K mit die ♥9 fortsetzen und zwei Faller notieren.

In einem Farbspiel kann man mit dieser Markierungsmethode auch ein Single zeigen, sollte der Partner die „richtige“ Farbe ausgespielt haben.

## IV. DIE LAVINTHAL MARKIERUNG

Diese Konvention (nach Hy Lavinthal, 1934) ist neben der klassischen Hoch-Niedrig Markierung ein der effektivsten Werkzeuge der Verteidigung. Sie gilt vor allem für Farbspiele. Sie ist auch unter anderen Autorennamen bekannt (Becker, McKenney z.B.).

Eine Lavinthal-Marke bezieht sich nie auf die Farbe des jeweiligen Stiches, bei dem sie abgegeben wurde. Eine Lavinthal-Marke auf einen Trumpfstich, z.B. mit drei kleinen Trümpfen, ist eine Frage der besonderen Vereinbarung. Eine Lavinthal-Marke soll dem Partner helfen, die richtige Entscheidung für sein weiteres Spiel zu treffen, falls er zur Stich kommt oder in Schwierigkeiten beim Abwerfen gerät.

Das Prinzip ist folgendes:

*Man spielt eine auffällig hohe Karte, um den Partner aufzufordern, die ranghöhere der beiden ausstehenden Farben zu spielen, wenn er zu Stich kommt. Entsprechend ist das Spiel einer auffallend niedrigen Karte ein Signal für die rangniedrigere Farbe.*

### Beispiele:

1. ♠ KD987 ♥ A10854 ♦ 82 ♣ 82

Der Gegner spielt 5♦. Der Partner reizte eine lange schwache Coeurfarbe und beginnt mit dem ♥K. Am Tisch liegt ein Single. Es liegt auf der Hand, dass er Pik nachspielen sollte, falls er bei Stich bleibt. Ein klares Signal dafür ist die ♥10, die kein positives Signal für Coeur sein kann, denn der Partner weiss, dass man das ♥A hält. Eine Markierung dafür wäre überflüssig.

2. ♠ 7 ♥ 5432 ♦ B1098 ♣ B1098

Der Gegner spielt 4♥ und man greift sein Single in Pik an. Erfreulicherweise gewinnt der Partner mit dem Ass und spielt die ♠2 zurück, die man schnappt. Diese auffällig niedrige Karte ist offensichtlich ein Signal dafür, nach dem Schnappen Treff zurückzuspielen.

Richtig angewandt wird diese Konvention kaum Missverständnisse mit den anderen Markierungssystemen hervorrufen.

## V. DIE VINTJE MARKIERUNG

Dieses sehr komplexe und anspruchsvolle Markierungssystem (Helge Vintje, 1989) ermöglicht es schwierige, nicht eindeutige Situationen besser als die Standardmarkierungen zu lösen. Folgende Konventionen werden behandelt:

1. Längenmarkierung
2. Spiel der Dritten Hand
3. Markierung in der Trumpffarbe
4. Positiv- und Negativmarkierung
5. Farbvorzugsmarkierung
6. Gemischte Markierung
7. Ausspiel gegen SA-Kontrakte
8. Ausspiel gegen Farbkontrakte
9. Anzeige einer Sequenz bei Zugabe und Abwurf

### A. Die Längenmarkierung

Die Länge einer Farbe beim ersten und weiteren Ausspiel, beim Zugeben und auch beim Abwurf wird wie folgt markiert :

<b>Farbe mit 2 Karten :</b>	hoch - nieder
<b>Farbe mit 4 Karten :</b>	vorletzte - letzte
<b>Farbe mit 6 Karten :</b>	drittletzte - letzte
<b>Farbe mit 3 Karten :</b>	letzte - vorletzte
<b>Farbe mit 5 Karten :</b>	letzte - vorletzte
<b>Farbe mit 7 Karten :</b>	letzte - drittletzte

Der Vorteil dieser Ausspielmarkierung ergibt sich allerdings nur im Zusammenhang mit den anderen Konventionen dieses Systems.

## B. Spiel der dritten Hand

Es wird nach den üblichen Standards gespielt.

## C. Die Markierung in der Trumpffarbe

Im Gegensatz zu der üblichen Trumpfmarkierung wird hier nicht die Anzahl der Trümpfe markiert, sondern die Farbverteilung. Werden die Trümpfe bei der Zugabe oder beim Stechen in der Folge hoch-niedrig gespielt, so zeigt man eine Verteilung, die nur eine einzige Farbe mit einer ungeraden Anzahl von Karten enthält, z.B. eine 4-4-3-2 oder 7-2-2-2 Verteilung.

Spielt man dagegen die Trümpfe in der Folge niedrig-hoch, so zeigt man entsprechend eine Hand mit nur einer Farbe mit einer geraden Anzahl, z.B. eine 5-4-3-1 oder 8-3-1-1 Verteilung.

Diese Markierung ermöglicht es dem Partner, die Farbverteilung des Alleinspielers zu bestimmen.

## D. Die Positiv- und Negativ-Markierung

Positive Signale für die ausgespielte Farbe werden durch die kleinste Karte gegeben. Negativ wird mit der zweitkleinsten markiert, außer sie ist eine wichtige Schlüsselkarte, die später einen Stich erzielen könnte. In diesem Fall wird die drittkleinste zugegeben. Die positiven Signale werden angewendet bei einem Ausspiel des Asses in Situationen, in denen die eigenen Stiche so schnell wie möglich entwickelt werden müssen, insbesondere gegen Schlemm Kontrakte. Dieses Ausspiel verneint den König und fordert den Partner auf, einen König in dieser oder einer anderen Farbe zu markieren.

Diese Signale werden auch angewendet bei Angriffen von einer Figur (siehe Punkt G. dieses Abschnittes).



## E. Farbvorzugs-Markierung

Markiert wird hier nach Lavinthal in Situationen, wo der bei Stich sich befindende Gegenspieler aufgefordert wird, auf eine andere Farbe zu wechseln und dabei gleichzeitig zu markieren, wo er einen Eingang hat. Eine auffällig hohe Karte verlangt die ausstehende ranghöchste Farbe, entsprechend eine auffallend niedrige Karte die rangniedrigste Farbe.

## F. Gemischte Signale

Die beschriebene Positiv-Negativ Markierung und auch die Farbvorzugs-Markierung können mit einer verzögerten Längenmarkierung kombiniert werden. Dabei gilt:

- die erste Karte ist eine Positiv-Negativmarke oder je nach Situation eine Farbvorzugsmarke
- Die zweite Marke markiert die Länge der restlichen Karten in der gespielten Farbe.

*Siehe Tabellen auf den nächsten Seiten*

## G. Ausspiel gegen Sans-Atout

AUSSPIEL		ERKLÄRUNG
AKx(x-)	A	Teilsequenz ohne eine andere Figur.
AKB(x-) KD10(x-)	K	Unterbrochene Sequenz, es fehlen die Dame oder der Bube.
AKD(x-) DB10(x-) DB9(x-)	D	Keine oder zwei Figuren höher als die Dame. Mit AKD zeigt die in der zweiten Runde gespielte Figur die ursprüngliche Verteilung der Farbe : das Ass eine gerade und der König eine ungerade Anzahl von Karten.
ADB(x-) KDB(x-) B109(x-) B108(x-)	B	Keine oder zwei Figuren höher als der Bube. Mit KDB zeigt die in der zweiten Runde gespielte Figur, die ursprüngliche Verteilung der Farbe: die Dame eine gerade und der König eine ungerade Anzahl von Karten.
AD10(9-) AB10(x-) KB10(x-) 109x	10	Keine oder zwei Figuren höher als die 10. Mit zwei höheren Figuren handelt es sich um eine innere Sequenz.
A109(x-) K109(x-) D109(x-)	9	Keine oder zwei Figuren höher als die 9. Mit zwei höheren Figuren handelt es sich um eine innere Sequenz.

### Die dazugehörige Markierung des Partners

1. Eine Figur zugeben, es sei denn dies verschenkt einen Stich
2. Die Anzahl der Karten in dieser Farbe angeben, wenn am Tisch mindestens drei Karten liegen
3. Die zur vollständigen Sequenz fehlende Figur gefolgt von der kleinsten Karte zugeben, wenn das Ausspiel eine innere Sequenz zeigt und der Tisch und der Partner exakt drei Karten in der Farbe besitzen
4. Positiv/negativ markieren, um die An- bzw. Abwesenheit einer Sequenz ergänzende Figur zu zeigen. Dies gefolgt von einer Längenmarkierung, wenn der Tisch mindestens zwei Karten in dieser Farbe hält.

## H. Ausspiel gegen Farbkontrakte

	AUSSPIEL	ERKLÄRUNG
AKx(x-)	A	Wenn man eine gerade Anzahl von Karten in dieser Farbe besitzt.
	K	Wenn man eine ungerade Kartenanzahl hält. Eine Ausnahme ist das Ausspiel gegen einen Schlemm, wo man immer den König spielt, um die Anzahl der Partnerkarten zu erfahren.
KDB(x-) KD (blank)	K	Eine nichteindeutige Situation : zuerst muss der Partner den König verstehen als das Ausspiel von AK mit einer geraden Kartenzahl, außer am Tisch liegt das Ass. Die zweite Runde in der Farbe zeigt die ursprüngliche Verteilung der angespielten Farbe: Die Dame zeigt eine gerade Kartenzahl, der Bube eine ungerade.
AKD(x-)	D	Eine nichteindeutige Situation: der Partner sollte zuerst annehmen, dass die Dame von KDX ausgespielt wurde. Mit AKD im Blatt zeigt in der zweiten Runde der König eine ungerade Anzahl und das Ass eine gerade Anzahl der Karten in dieser Farbe.
DBx(x-)	B	
B10x(x-) AB10(x-) KB10(x-)	10	
109x(x-) A109(x-) K109(x-) D109(x-)	9	
98x(x-) K98(x-) D98(x-) B98(x-)	8	

## Die dazugehörige Markierung des Partners

1. Bei einem Ausspiel von AK(x) sollte der Partner eine Längenmarkierung vornehmen, wenn am Tisch mindestens 3 Karten (D inbegriffen) in dieser Farbe liegen. In allen anderen Fällen sollte er das Stichpotential der gemeinsamen Hände markieren und zwar wie folgt:
  - a) mit dem Spiel der kleinsten Karte (niedrig-hoch) zeigt man, dass die Verteidigung drei Stiche erzielen kann. Diese können herrühren entweder von einem Schnapper, von der Dame oder von B10x.
  - b) mit dem Spiel der drittletzten Karte (oder der vorletzten, falls sie zu markieren zu wertvoll ist) zeigt der Partner, dass die Verteidigung nur zwei Stiche realisieren kann oder dass er nicht dazu beitragen kann, den dritten Stich zu erzielen.
2. Bei dem die Sequenz mit KD(B) zeigenden Ausspiel des Königs (am Tisch liegt das Ass oder man hält selbst das Ass), markiert man seine Länge oder man übernimmt.
3. Bei dem die Sequenz mit KDx oder AKD zeigenden Ausspiel des Königs sollte der Partner positiv oder negativ markieren, je nachdem ob er das Ass oder den Buben hält oder keine von beiden. Kann er nicht positiv markieren, sollte die Länge markiert werden, wenn am Tisch mindestens drei Karten mit dem Buben oder Ass und Bube liegen.

### I. Anzeige einer Sequenz bei Zugabe und Abwurf

Man zeigt bei der Zugabe einer vom Partner oder Alleinspieler gespielten Farbe eine Sequenz dann durch ihre kleinste Karte an, wenn diese die Stichgewinnung beeinflussen kann. Die Sequenz wird gezeigt durch das Spiel ihrer höchsten Karte, wenn diese den Stich nicht beeinflussen kann. Beim Abwurf spielt man die höchste Karte. Wenn eine komplette Sequenz vorhanden ist, kann auch zusätzlich die Länge markiert werden.

AKDB(x-) : Die Dame zeigt eine komplette Sequenz. In der zweiten Runde wird die Länge gezeigt, indem man den König mit einer ungeraden Anzahl und das Ass mit einer geraden Anzahl Karten spielt.

KDB (x-) : Der Bube zeigt eine komplette Sequenz. Die Dame in der zweiten Runde zeigt eine gerade Anzahl, der König eine ungerade Anzahl von Karten.

AK(x-) : Das Ass gefolgt vom König zeigt eine gerade Anzahl, der König gefolgt vom Ass, eine ungerade Anzahl von Karten.