



# Lektion 8

# Gegenspiel bei SA-

# Kontrakten

## Materialien:

- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „ForumD2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

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

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

### Interaktive Beispiele:

**Hinweis: Klicken Sie den Link an und dann immer auf „Next“**

[Hand 1 Ausspiel von einer Sequenz](#)

[Hand 2 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 3 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 5 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 7 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 9 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 8 – Gegenspiel bei SA-Kontrakten**

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

**N**

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

**W**

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

**O**

♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

**S**

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

**α.) Reizung**

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

**c.) Spielverlauf**

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

**d.) Ergebnis**      3SA-1   -100

**Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“**

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

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

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

## Sonderfälle

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

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

### 2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

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

♣9865

♥9654

♦6543

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

♦86542

♣65432

♥98543



## Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:  
**„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“**

### Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: <b>Ausspiel dieser Farbe</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: <b>Partnerspiele Deine Farbe aus</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: <b>Das Kontraverlangt eine andere Farbe</b>
	3SA	---	---	<b>X</b>	
	2SA	---	3SA	<b>X</b>	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : <b>Das Kontraverspricht eine lange Oberfarbe</b>
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: <b>Das Kontra verlangt genau diese Farbe</b>
3SA	<b>X</b>				
1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: <b>Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys</b>	
2SA	---	3SA	<b>X</b>		

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A.) Welche Karte spielen Sie aus?

**Bridge für Fortgeschrittene**  
**Lektion 8 – Gegenspiel bei SA-Kontrakten – Aufgaben**

**1SA --- 3SA**  
**alle passen**

**1SA --- 2♣ ---**  
**2♥ --- 3SA alle passen**

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

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

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

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

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

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

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

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

## Ausspiel gegen SA-Kontrakte

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

♠K	♠D	♠10	♠7	♠6		♣K	♣B	♣10	♣7	♣2
J							C			

♦K	♦10	♦9	♦7	♦6		♥D	♥B	♥9	♥7	♥2
	O					U				

♥A	♥B	♥9	♥7	♥6		♠A	♠B	♠10	♠7	♠2
			S				L			

♣K	♣8	♣7	♣6	♣5		♦9	♦8	♦6	♦5	♦4
			E			B				

♠10	♠9	♠7	♠5	♠4		♣A	♣8	♣7	♣5	♣4
P									E	

♦10	♦8	♦6	♦3	♦2		♥A	♥10	♥9	♥8	♥2
			H				R			

♥A	♥D	♥10	♥7	♥4		♠B	♠10	♠9	♠7	♠2
			I			T				

♣A	♣D	♣B	♣7	♣6		♦8	♦7	♦6	♦5	♦2
	N					S				

♠K	♠D	♠8	♠4	♠2		♣A	♣K	♣B	♣10	♣2
			E			O				

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	O	S	E	P	H	I	N	E	*	C	U	L	B	E	R	T	S	O	N

Berühmte amerikanische Bridge-Lehrerin und –Spielerin (1898-1956)

# Lektion 8 - Ausspiel SA

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ A B 10 9 8  
♥ 10 8 6  
♦ A B 9 2  
♣ 4



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	-	3	-	2
S	4	-	4	2	3
O	-	1	-	-	-
W	-	1	-	-	-

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

17  
10 3  
10

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♦ 7

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

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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



♠ K 5 3  
♥ K D 5  
♦ D 9 3 2  
♣ A D 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	4	1	1
W	3	4	4	1	1

♠ A B 9 6 2  
♥ 9 6 4  
♦ B 7  
♣ 6 4 2

6  
12 16  
6

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

\* Sofortauskunft

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

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

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5  
♣ A B 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	4	3	1	2
S	-	4	3	1	2
O	1	-	-	-	-
W	1	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7

9  
7 7  
17

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♣ K

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

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

16  
4 8  
12

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

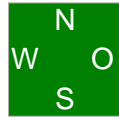
Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

## Lektion 8 - Ausspiel SA

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A K D 7  
♥ A K 5 3  
♦ A 7  
♣ K 6 4

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



♠ B 8 4 3  
♥ D 9 2  
♦ D B 10 9  
♣ 8 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	2	3	2
S	5	2	2	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

23  
8 6  
3

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

1. semiforcierende Eröffnung (Sofortauskunft)

2. Standard-Relay

3 SA von Nord

Ausspiel: ♦ D

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

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 7 5 4 2  
♥ K 8 7 3  
♦ K 10 8 6  
♣ 6

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	1	-	-
S	-	-	1	-	-
O	4	3	-	4	2
W	4	3	-	4	2

♠ 6 3  
♥ A B 9 5 4  
♦ 9 5  
♣ B 7 3 2

6  
11 17  
6

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

\* Sofortauskunft

1. Transfer (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ 5

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

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



♠ K B 7  
♥ 8 4 3  
♦ 8 4 3 2  
♣ 8 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	1	3	2
S	4	3	2	3	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

10  
9 4  
17

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

\* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 5

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

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	5	2	4	2
W	1	4	2	4	2

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

6  
10 17  
7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♣ 7

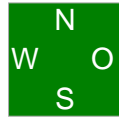
Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.

## Lektion 8 - Ausspiel SA

**Board 9**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

♠ B 10 4  
♥ B 10 7  
♦ A 6  
♣ K D 10 9 4



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4 2  
♦ 9 8 7 5  
♣ B 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	4	1	2
S	1	4	4	1	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ D 10 3  
♣ A 8 7

9  
11 3  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

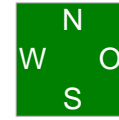
Ausspiel: ♣ K

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

**Board 10**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K B 4 2  
♣ 6 3 2

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



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	1	-	2
S	-	3	1	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5  
♦ A D 10 3  
♣ 8 7 5

9  
7 7  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

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

**Board 11**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ A 9 8 7 5  
♣ 7 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	2	1	3
S	1	2	2	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ B 10 3  
♣ A B 8

10  
7 6  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

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

**Board 12**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 6 2  
♥ D 9 8  
♦ K D 4 2  
♣ 6 3 2

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



♠ D 9 8 7  
♥ 6 4  
♦ 9 8 7 5 3  
♣ A 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	2	3	-	2
S	1	2	3	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 3  
♥ A K 5 3  
♦ A B 10  
♣ B 8 7

10  
7 6  
17

West Nord Ost Süd  
1 SA\*

Pass 3 SA alle passen

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♣ K

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

## Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

<b>Möglichkeit</b>	<b>Anforderungen</b>
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man Interesse an der ausgespielten Farbe hat.</li> <li>• a.) Man möchte die Farbe stechen.</li> <li>• b.) Man zeigt Figurenanschluss zu Partners Sequenz</li> <li>• Gezeigt wird Interesse (Zumarke, positiv) mit einer <b>hohen</b> Karte, Desinteresse (Abmarke, negativ) mit einer <b>niedrigen</b> Karte.</li> </ul>
2 Längenmarkierung <b>Bedienen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es wird markiert, ob man eine gerade (2, 4, 6) oder ungerade (3, 5, 7) Anzahl von Karten in der Farbe hat.</li> <li>• erst hoch, dann niedrig zeigt <b>gerade</b> Anzahl</li> <li>• erst niedrig, dann hoch zeigt <b>ungerade</b> Anzahl</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>9</b> 4</li> <li>• 9 <b>7</b> 2</li> <li>• 10 <b>8</b> 7 2</li> <li>• D 10 8 7 <b>2</b></li> </ul>
3 Farbvorzugssignal Lavinthal <b>Abwerfen</b> <b>Signal in der</b> <b>ausgespielten Farbe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man zeigt Interesse in der Farbe, die der Partner stechen kann.</li> <li>• In SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.</li> <li>• Beim Abwerfen (nur der 1. Abwurf!) zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben</li> <li>• Regel: hohe Karte bedeutet höhere Restfarbe, niedrige Karte zeigt Interesse an niedriger Restfarbe</li> <li>• An der abgeworfenen Farbe zeigt man kein Interesse.</li> </ul> <p>Beispiel:</p> <p>♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2</p> <p>Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6          Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6          Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3</p>

## Markierung Lavinthal

Mit der **Lavinthal-Markierung** gibt man dem Partner eine **Farbvorzugsmarkierung**.  
Damit zeigt man Präferenz für eine bestimmte Farbe.

Es gibt 4 wichtige Situationen für eine **Lavinthal-Marke**:

- beim 1. freien Abwurf zeigt man Interesse an einer der beiden Restfarben
- **in SA-Kontrakten zeigt man in der langen Farbe einen Eingang in der Nebenfarbe.**
- wenn der Partner einen Schnapper bekommt, dann zeigt man die Farbe, die zurückgespielt werden soll
- liegt ein Single am Tisch, so ist die 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)

## Bridge für Fortgeschrittene Lektion 8 – Gegenspiel bei SA-Kontrakten

Im SA-Kontrakt spielt man seine lange Farbe aus (gut sind min. 5er Längen) um Längenstiche zu entwickeln.

Der Alleinspieler duckt und versucht so, die Verbindung zwischen den Gegnern abzuschneiden. Der Ausspieler kann sich mit einem Lavinthalsignal wehren - entweder bei weiterem Nachspiel oder später bei der Zugabe. Etwas komplizierter wird es, da erstmal 3 Farben zur Auswahl stehen. Eine Farbe scheidet immer logisch aus - die Farbe, die am Tisch sehr stark ist und in der Regel keine Chance besteht, dort an Spiel zu kommen.

**Im SA-Kontrakt zeigt man in der langen Farbe durch Nachspielen oder zugeben einer hohen/niedrigen Karte, in welcher Farbe man wieder ans Spiel kommt, wenn der Alleinspieler duckt.**

### a.) Basis-Austeilung A, Teiler S, Gefahr N/S

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

### b.) Reizung

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

### c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).

Der Ausspieler setzt mit ♠D und ♠B fort und signalisiert so Interesse an der hohen Restfarbe = ♥.

Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.

Wenn W das ♣A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠10 und dann der ♠B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren ist.

Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den ♦-Schnitt. O kommt mit ♦K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♥ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den Unterfarben.

### d.) Ergebnis 3SA-2 -200

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 8 – Gegenspiel bei SA-Kontrakten

### a.) **Geänderte Austeilung B, Teiler S, Gefahr N/S**

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

**b.) Reizung**

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

### c.) **Spielverlauf**

Ausspiel ist ♠K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken).

Der Ausspieler setzt mit ♠10 und ♠B fort und signalisiert so Interesse an der niedrigen Restfarbe = ♣.

Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.

Wenn W das ♥A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠D und dann der ♠B gespielt, jeweils die höchste Karte, die zu entbehren ist.

Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den ♦-Schnitt. O kommt mit ♦K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit 5 ♦-Stichen in den Unterfarben.

### d.) **Ergebnis 3SA-2 -200**

## Lektion 8 - Markierung Lavinthal im SA-Kontrakt

### Board 1

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ B 9  
♥ A B 8 5  
♦ 8 5  
♣ A 8 7 6 5



♠ 6 5 2  
♥ 10 9 6 4  
♦ K 9 7 6 3  
♣ 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	-	3	3
S	3	1	-	3	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D 10 7  
♥ D 3  
♦ D B 10 2  
♣ K B 4 3

16  
10 3  
11

<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 ♠ 12-22 FL

Fit in ♠, 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. ♣ 8 markiert

♥ = hohe Karte = höhere Restfarbe = ♥

O sticht

... und setzt ♥ fort

Partner gewinnt mit dem ♥ A

... und gibt seinen Partner einen 2. ♣-Schnapper

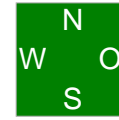
Der Kontrakt ist gefallen.

### Board 2

Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ 5 3  
♥ A K 10 9 6 4  
♦ A  
♣ 10 9 8 6

♠ 7 4  
♥ 8  
♦ K D B 8 5 2  
♣ K B 3 2



♠ A D 10 8 2  
♥ 3  
♦ 10 9 7 3  
♣ A D 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	4	-	1
S	-	-	4	-	1
O	3	4	-	1	-
W	3	4	-	1	-

♠ K B 9 6  
♥ D B 7 5 2  
♦ 6 4  
♣ 7 5

11  
10 12  
7

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

5 ♦ von West  
Ausspiel: ♥ A

5er ♠ 12-22 FL

ab 11 FL, min. 4er ♦, forcierend und selbstforcierend  
N reizt seine schöne ♥-Farbe

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. ♥ D zeigt Werte in ♠ = hohe Karte = höhere Restfarbe.

N setzt ♠ fort und der Alleinspieler ist verloren.

Er versucht den Schnitt...


O gewinnt mit dem ♠ K

... und das ♦ A geht noch verloren. Hätte N nicht P♠ fortgesetzt, wäre ein ♠-Verlierer auf ♣ abgeworfen worden und W hätte das Spiel erfüllt.

## Lektion 8 - Markierung Lavinthal im SA-Kontrakt

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ 8 5  
♥ K D 8 7  
♦ A B 10 8 3  
♣ B 8



♠ 7 6 3  
♥ 9 6 5 4  
♦ K 2  
♣ 7 6 5 3

♠ A 9 4  
♥ A B 2  
♦ D 9 4  
♣ K D 10 4

11  
10 3  
16

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

\* Sofortauskunft

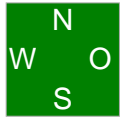
1. Stayman (Sofortauskunft)
2. keine 4er Oberfarbe

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ K

Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel (7- Anzahl eigener Karten (5) = 2 x Ducken). Der Ausspieler setzt mit ♠ 10 und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der niedrigen Restfarbe = ♣. Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch. Wenn W das ♥ A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠ D und dann der ♠ B gespielt, jeweils die höchste Karte, die zu finden ist. Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠ A und versucht den Schnitt in ♦. O kommt mit ♦ K ans Spiel und wenn er jetzt nicht ♣ spielt, gewinnt der Alleinspieler mit je 4 Stichen in den roten Farben (+ ♠ A).

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

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



♠ A B 10 8  
♥ A 10  
♦ K B 9 6  
♣ D B 3

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

♠ 7 4 3 2  
♥ K 8  
♦ 10 7 5 4 3  
♣ K 5

7  
16 11  
6

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 6

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

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

3. Position hoch

W duckt

S setzt natürlich ♥ fort

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

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

S gewinnt und setzt ♦ fort.

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

Der Kontrakt fällt 3x.

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

## Lektion 8 - Markierung Lavinthal im SA-Kontrakt

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A 10 2  
♥ A 10 9 4  
♦ D B 9  
♣ K D B

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

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

17  
5 8  
10



♠ D 6 4  
♥ 8 7 3 2  
♦ K 6  
♣ 9 8 7 4

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

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 7

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

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

N duckt  $7 - 5 = 2$  x ducken

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

N versucht den Schnitt in ♦.

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

O übernimmt ...

... und kassiert 2 Stiche in ♠

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

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 7 4 3 2  
♥ K 8  
♦ 10 7 5 4 3  
♣ K 5

♠ B 10 8 6  
♥ A 10  
♦ A K B 6  
♣ D B 3



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	3	-	3	1
W	4	3	-	3	1

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

6  
11 16  
7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♥ 6

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

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

3. Position hoch

O duckt

N setzt natürlich ♥ fort

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

Der Alleinspieler versucht den ♣-Schnitt.

N gewinnt und setzt ♠ fort.

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

Der Kontrakt fällt 3x.

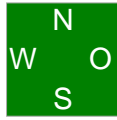
Hätte N jetzt ♦ gespielt, gewinnt der Alleinspieler mit 8 Stichen in den Unterfarben + ♥ A.

## Lektion 8 - Markierung Lavinthal im SA-Kontrakt

**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

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	2	-	2
S	4	4	2	-	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 10 2  
♥ 10 9 4  
♦ D B 9  
♣ A K D B

10  
8 5  
17

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

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 7

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

Ausspiel vierthöchste der besten Farbe, keine Sequenz.

3. Position hoch

S duckt  $7 - 5 = 2$  x ducken

Mit ♠ K markiert W nun die höhere Restfarbe = ♥. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.

S versucht den Schnitt in ♦.

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

W übernimmt ...

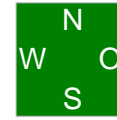
... und kassiert 2 Stiche in Pik

Der Kontrakt ist 2x gefallen.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

♠ A 9 4  
♥ B 3 2  
♦ D 9 4  
♣ A K D 4



♠ 8 5  
♥ K D 8 7  
♦ A B 10 8 3  
♣ B 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	3	1	2
W	3	4	3	-	2

♠ 7 6 3  
♥ 9 6 5 4  
♦ K 2  
♣ 7 6 5 3

10  
16 11  
3

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

\* Sofortauskunft

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

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ K

Ausspiel ist ♠ K. Der Alleinspieler duckt nach der 7er Regel ( $7 - \text{Anzahl eigener Karten } (5) = 2$  x Ducken).

Der Ausspieler setzt mit ♠ D und ♠ B fort und signalisiert so Interesse an der hohen Restfarbe = ♥.

Es stehen eigentlich 3 Farben zur Verfügung, ♦ scheidet allerdings logisch aus = ♦-Stärke am Tisch.

Wenn W das ♣ A besessen hätte, wird zum 2. Stich die ♠ 10 und dann der ♠ B gespielt, jeweils die niedrigste Karte, die zu entbehren ist.

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

## Markierung Smith-Peter

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

### 1. Lavinthal-Markierung

- Partner wirft ab (freier Abwurf, um nicht eine wichtige Karte zu verschwenden)
- Partner zeigt seinen Einstich in der Nebenfarbe, wenn der Alleinspieler z.B. durch Ducken die Kommunikation zerstört

### 2. Positiv/Negativ-Markierung

- Partner zeigt durch Zugabe einer hohen Karte Interesse an der ausgespielten Farbe (bei Ausspiel einer hohen Karte A K D)

### 3. Längenmarkierung

- Partner zeigt die Anzahl der Karten (gerade/ungerade) durch Zugabe hoch-niedrig (gerade) bzw. niedrig-hoch (ungerade)
- Das ist wichtig, um die Kommunikation des Alleinspielers zu zerstören oder eine Frabe fortzusetzen.

### 4. Smith-Peter-Markierung

- **Partner zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe (1. Ausspiel), da er im 1. Stich nicht markieren konnte, wenn eine Figur eingesetzt werden musste und der Alleinspieler den 1. Stich gewinnt.**
- Eine **hohe Karte** im 2. Stich zeigt Interesse an der ausgespielten Farbe.
- Das Signal wird **auch vom Ausspieler** verwendet werden.

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

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

# Bridge für Fortgeschrittene

## Lektion 8 – Gegenspiel bei SA-Kontrakten

### b.) geänderte Austeilung

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

#### a.) Reizung

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

### d.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♠5, Ausspiel 4-höchste von der längsten und besten Farbe. O legt den ♠B und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠K. S hat nur 5 Sofortstiche, selbst mit ♥ 3-3 und ♦-Schnitt ist der Kontrakt lange nicht erfüllt. Also muss die Treff-Farbe entwickelt werden. W nimmt das ♣A. Wie soll er fortsetzen? Wenn O ♠D hat, ist ♠ richtig (Austeilung a.)), hat der Alleinspieler ♠D (Austeilung d.)), muss versucht werden O in einer anderen Farbe ans Spiel zu bringen.

### Also raten?

**Nein.**

Bei Austeilung a.) gibt O im 2. Stich ♣8 (Smith-Peter hoch=positiv), bei Austeilung d.) ♣2 (Smith-Peter niedrig=negativ)

## Lektion 8 - Markierung Smith Peter

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

♠ 9 8 5 2  
♥ A 10 4  
♦ 8 6 5  
♣ 8 7 5



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	2	2
S	3	4	1	2	2
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

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

16  
4 8  
12

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 6

Ost spielt ♥ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt die ♥ 10, um die ♥ D am Tisch zu bewachen. Im 2. Stich zeigt W mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. Sobald O mit ♦ K am Stich ist, wird die ♥ D gefangen und N verliert.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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



♠ K 9 3  
♥ K D 9 7  
♦ A B 9  
♣ K 10 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
O	5	-	4	-	2
W	4	-	3	-	1

♠ A 10 6 5 4  
♥ 8 6 3 2  
♦ 10 7 3  
♣ A

7  
9 16  
8

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Ost  
Ausspiel: ♠ 5

S spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. N legt ♠ B, in 3. Hand niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt N mit ♣ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. S kann nun klein ♠ zur ♠ D spielen und nach dem Rückspiel noch 3 ♠-Stiche einsammeln.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ A 10 6 5 4  
♥ 8 6 3 2  
♦ 10 7 3  
♣ A



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

♠ K D 2  
♥ K D 9 7  
♦ K B 9  
♣ K 10 7

9  
8 6  
17

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 5

W spielt ♠ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W versucht in ♦, seinen Partner zu erreichen, was mit ♦ A gelingt. Nun schlägt ♠-Rückspiel den Kontrakt.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ A 10 7 6 3  
♥ 10 4  
♦ D 5 4  
♣ 7 3 2

♠ K 5 2  
♥ 9 2  
♦ A B 9 6 3  
♣ A B 5



♠ 9 8  
♥ A D 7 5 3  
♦ K 10 7  
♣ K D 8

♠ D B 4  
♥ K B 8 6  
♦ 8 2  
♣ 10 9 6 4

6  
13 14  
7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ 6

N spielt ♠ 6 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N spielt nun ♠ Pik zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

## Lektion 8 - Markierung Smith Peter

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

♠ A 10 8 4 2  
♥ 9 8 7  
♦ K 3  
♣ 9 7 3



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	3	-	-	-
S	2	2	-	1	-
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ K 6 3  
♥ A 5 3  
♦ A D B 2  
♣ 6 5 4

12  
7 7  
14

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Süd  
Ausspiel: ♠ 4

W spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. O legt ♠ B, in 3. Hand die niedrigste von gleichwertigen Karten. Im 2. Stich zeigt S mit ♣ 10 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun klein ♠ zur ♠ D seines Partners, um den Kontrakt zu schlagen.

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ A 10 8 4 2  
♥ 9 8 7  
♦ K 3  
♣ 9 7 3

♠ K D 3  
♥ K 5 3  
♦ A D B 2  
♣ 6 5 4



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	1	-
S	-	-	-	1	-
O	3	4	2	-	2
W	3	3	1	-	2

♠ B 6 5  
♥ A B 6 4  
♦ 10 9 8  
♣ 10 8 2

7  
15 12  
6

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♠ 4

N spielt ♠ 4 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♠ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt S mit ♦ 8 (positives Smith-Peter-Signal) Interesse an der ausgespielten Farbe. N versucht nun, seinen Partner in ♥ zu erreichen, damit ♠ von der richtigen Seite gespielt wird, W fällt dann.

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

♠ B 9 6 5  
♥ B 8  
♦ B 10 9 6 2  
♣ K 5



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

♠ 8 3 2  
♥ 9 4  
♦ A D 3  
♣ A 10 8 6 3

16  
6 8  
10

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

\* Sofortauskunft

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 5

O spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. W legt ♥ B, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt O mit ♣ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. W spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und S fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A B 5 2  
♥ B 7 6 5 4  
♦ 9 4 2  
♣ 10

♠ K 4 3  
♥ A K D 2  
♦ D B 7  
♣ B 8 3



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

♠ D 10 8 6  
♥ 10 8  
♦ K 3  
♣ D 7 6 5 4

6  
16 11  
7

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

\* Sofortauskunft

3 SA von West  
Ausspiel: ♥ 5

N spielt ♥ 5 aus, vierthöchste der längsten Farbe. S legt ♥ 10, in 3. Hand die höchste Karte. Im 2. Stich zeigt N mit ♦ 2 (negatives Smith-Peter-Signal) kein Interesse an der ausgespielten Farbe. S spielt nun ♠ (einzige logische Alternative) und W fällt, da rechtzeitig der richtige Wechsel gefunden ist.