Lektion 6

Lavinthal im SA-Kontrakt

- **Empfohlene Materialien:**

- **R. Berthe/N. Lebely,** „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely,** „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser,** CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe,** „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky,** „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

© **Bridgeakademie Fröhner**, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8
☎ ++49-611-9600747 ☎ ++49-162-9666042 ✉ **cfroehner1@web.de**

Grundlagen Markierungen

- Markierungen dienen zur Verständigung beim Gegenspiel.

Möglichkeit	Anforderungen
1 Zumarke/Abmarke positiv/negativ markieren **Bedienen**	• 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**	• 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: • **9** 4 • 9 7 **2** • 10 **8** 7 2 • D 10 8 7 **2**
3 Farbvorzugssignal Lavinthal **Abwerfen** **Signal in der ausgespielten Farbe**	• 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. Beispiel: ♠ 9 2 ♥ 8 4 3 ♦ --- ♣ 6 3 2 Farbvorzugssignal für ♠: ♥8, ♣6 Farbvorzugssignal für ♥: ♠9, ♣6 Farbvorzugssignal für ♣: ♠2, ♥3

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

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)

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ **cfroehner1@web.de**

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 6 – Lavinthal im SA-Kontrakt

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

N
♠ 8 5
♥ K D 8 7
♦ A B 10 8 3
♣ B 8

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

O
♠ 7 6 3
♥ 9 6 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

S
♠ A 9 4
♥ B 3 2
♦ D 9 4
♣ A K D 4

b.) Reizung

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

c.) Spielverlauf

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

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

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

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

Der Alleinspieler gewinnt den 3. Stich mit dem ♠A und versucht den ♦-Schnitt. 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

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 6 – Lavinthal im SA-Kontrakt

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

N
♠ 8 5
♥ K D 8 6
♦ A B 10 8 5 3
♣ B

W
♠ K D B 10 2
♥ B 10
♦ 7 6
♣ A 9 8 2

O
♠ 7 6 3
♥ 9 7 5 4
♦ K 2
♣ 7 6 5 3

S
♠ 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

©Bridgeakademie Fröhner, 65187 Wiesbaden, Schiersteiner Str.8, ☎ 0611-9600747, 0162-9666042
✉ cfroehner1@web.de

Lektion 6 - 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	N W O S	♠ 6 5 2 ♥ 10 9 6 4 ♦ K 9 7 6 3 ♣ 2
	♠ D 10 7 ♥ D 3 ♦ D B 10 2 ♣ K B 4 3	**16** **10 3** **11**

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
	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	N W O S	♠ A D 10 8 2 ♥ 3 ♦ 10 9 7 3 ♣ A D 4
	♠ K B 9 6 ♥ D B 7 5 2 ♦ 6 4 ♣ 7 5	**11** **10 12** **7**

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
		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 6 - 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	
♠ K D B 10 2 ♥ 10 3 ♦ 7 6 5 ♣ A 9 2	N W O S	♠ 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 ♣[1]	Pass	2 ♦[2]
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

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

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

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

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
	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 niedirge Restfarbe = ♣. ♦ scheidet bei Anblick des Tisches logisch aus.
N versucht den Schnitt in ♦.
W kommt ans Spiel, kann zwar kein ♠ fortsetzen (durch das Ducken ist die Kommunikation abgeschnitten), aber der Partner wird mit a erreicht
O übernimmt ...
... und kassiert 2 Stiche in ♠
Der Kontrakt ist 2x gefallen. Bei Fortsetzung von ♥ wird der Kontrakt mit 8 Stichen in den roten Farben + ♠ A erfüllt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
		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 6 - 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	N W O S	♠ 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**

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

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
			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	N W O S	♠ 8 5 ♥ K D 8 7 ♦ A B 10 8 3 ♣ B 8
	♠ 7 6 3 ♥ 9 6 5 4 ♦ K 2 ♣ 7 6 5 3	**10** **16 11** **3**

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

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

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

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