Lektion 7

Längenmarkierung

- **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
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**

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.

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

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 7 – Längenmarkierung

a.) **Austeilung, Teiler S, Gefahr alle**

N
♠ A K 7 6
♥ A K D 3
♦ B 8 6
♣ A 8

W
♠ B 10 4 2
♥ 10 8 4
♦ A 3 2
♣ K 9 4

O
♠ D 8 5
♥ B 9 5 2
♦ 9 4
♣ D B 10 7

S
♠ 9 3
♥ 7 6
♦ K D 10 7 5
♣ 6 5 3 2

b.) **Reizung**

Nord	Ost	Süd	West
2SA	---	3SA	---
---	---		

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣D. W markiert mit ♣9 positiv Der Alleinspieler duckt ♣ einmal.

O setzt mit ♣ fort. Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln. Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren. ♦ 9 zeigt gerade Länge (2 oder 4 Karten). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es genau 2♦-Karten. **W muss 2 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören.** Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners. Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 ♦-Stiche am Tisch aufgrund des fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können. W kassiert beim 3. Mal ♦A und steigt in ♣ aus.
Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zu weiteren ♦-Stichen mehr vorhanden ist.

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

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

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

DBV Onlineunterricht 2026 – „Markieren im Gegenspiel“
Lektion 7 – Längenmarkierung

a.) ****geänderte Austeilung, Teiler S, Gefahr alle

N
♠ A K 7 6
♥ A K D 3
♦ B 8
♣ A 8 6

W
♠ B 10 4 2
♥ 10 8 4
♦ A 3 2
♣ K 9 4

O
♠ D 8 5
♥ B 9 5
♦ 9 6 4
♣ D B 10 7

S
♠ 9 3
♥ 7 6 2
♦ K D 10 7 5
♣ 5 3 2

b.) Reizung

Nord	Ost	Süd	West
2SA	---	3SA	---
---	---		

c.)Spielverlauf

Ausspiel ist ♣D. W markiert mit ♣9 positiv Der Alleinspieler duckt ♣ einmal.

O setzt mit ♣ fort. Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln, diesmal können 2 ♦-Stiche schon zum Erfüllen langen, da aufgrund des 3-3 Standes in ♥ 4 ♥-Stiche erzielt werden! Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren. ♦ 4 zeigt ungerade Länge (1 oder 3 oder 5 Karten). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es 3♦-Karten. **W darf nur 1 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören und keinen Stich zu verschenken!** Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners. Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da keine weiteren ♦-Stiche am Tisch aufgrund des fehlenden Übergangs erzielt werden können. W kassiert beim 2. Mal ♦A und steigt in ♣ aus.
Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zu weiteren ♦-Stichen mehr vorhanden ist.

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

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

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

Lektion 7 - Markierung Länge

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

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

21
8 6
5

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ D

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 6 FL und ohne Oberfarbe reizt S sofort Vollspiel 3 SA.
Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.
Ausspiel ♣ D höchste einer 3er Sequenz.
W markiert hoch = positiv
Der Alleinspieler duckt einmal.
O setzt mit ♣ fort.
Der Alleinspieler versucht die ♦-Länge am Tisch zu entwickeln. Deshalb müssen die Gegenspieler exakt agieren.
♦ 9 zeigt gerade Länge (2 oder 4). Aufgrund der SA-Eröffnung von N (mindestens 2 ♦-Karten) sind es genau 2 ♦-Karten.
W muss 2 x ducken, um die Verbindung zum Tisch zu zerstören. Dabei hilft ihm die Längenmarke des Partners.
... und nochmal geduckt
Der Kontrakt ist nun nicht mehr zu gewinnen, da 2 Stiche am Tisch aufgrund fehlenden Übergangs nicht mehr gewonnen werden können.
W kassiert den Längenstich in ♥
... und steigt in ♣ aus.
Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

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

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

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

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

5
3 10
22

West	*Nord*	*Ost*	*Süd*
		Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 3

2 SA ausgeglichenes Blatt 20-21 FL
Mit 5 FL reizt N 3 SA, Vollspiel.
Ausspiel ♥ 3 vierthöchste der besten Farbe.
O legt korrekterweise die ♥ 10, um die Figur am Tisch zu bewachen.
Der Alleinspieler muss ducken.
Natürlich wird die Farbe nachgespielt, der ♥ K verhindert eventuelle Blockaden und ist die richtige Karte.
Der Alleinspieler kann nur mit 3 ♦-Stichen gewinnen.
Deshalb ist hier genaue Kommunikation bei den Gegenspielern wichtig.
Die ♦ 8 zeigt gerade Länge = 2 ♦-Karten.
O muss ducken.
... und zwar 2x, um den Übergang zum Tisch zu zerstören.
... und jetzt wird Partnersfarbe zurückgespielt.
W kassiert den Längenstich in ♥
... und steigt in ♣ aus.
Der Alleinspieler verliert noch einen ♠-Stich, da kein Übergang zum ♦-König mehr vorhanden ist.

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

Lektion 7 - Markierung Länge

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

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

5
20 6
9

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

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 6

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

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

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

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

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

4
10 17
9

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

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

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

Lektion 7 - Markierung Länge

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

	♠ A 3 ♥ K D B ♦ A K 9 5 ♣ A 7 4 2	
♠ 7 6 5 ♥ A 6 5 4 ♦ D 7 6 ♣ 8 5 3	N W O S	♠ K 9 8 4 2 ♥ 8 7 ♦ 10 8 3 2 ♣ K 6
	♠ D B 10 ♥ 10 9 3 2 ♦ B 4 ♣ D B 10 9	**21** **6 6** **7**

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

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 4

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

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

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

	♠ 7 5 4 2 ♥ K 8 7 3 ♦ K 10 8 6 ♣ 6	
♠ K D 10 9 8 ♥ 2 ♦ A D 7 3 ♣ 10 5 4	N W O S	♠ A B ♥ D 10 6 ♦ B 4 2 ♣ A K D 9 8
	♠ 6 3 ♥ A B 9 5 4 ♦ 9 5 ♣ B 7 3 2	**6** **11 17** **6**

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

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

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

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

Lektion 7 - Markierung Länge

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

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

17
3 10
10

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 6

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

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

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

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

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

10
11 17
2

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

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 5

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

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