

Motspelskonvention: Schneiders markeringar

Ursprung: Karl Schneider f. 1904 i Wien, Österrike

Skapat datum: ungefär 1935, först publicerat 1937 by E.K. O'Brian in *Bridge World*

Syfte: Jämfört med Culbertsons styrkemarkering med ett högt kort är idén med Schneiders omvända markering att bibehålla styrkan i färgen genom att saka ett lägre kort.

Beskrivning:

Styrkemarkeringar används för att ge partnern hjälp med försvarsspelet. De vanligaste situationerna, där en markering visar styrka eller svaghet är:

Markering på partnerns utspel av en honnör

Det första kortet som sakas i en färg, när man inte kan bekänna på den spelade färgen
Även om man därefter sakar ett kort i en annan färg är detta en styrkemarkering.

Schneiders markering innebär att lågt-högt visar styrka och tvärtom svaghet. I princip innebär det att redan ett lågt kort visar styrka, även om det inte följs av ett högre. Vad som är ett lågt kort beror förstås på vad spelaren har i färgen.

Med E-D-Kn-8-6 är sexan det lägsta kort man kan spela och visar därmed styrka.

Med 6-5-3-2 är sexan det högsta kortet och visar således svaghet.

Det är upp till medspelaren att försöka avgöra vilket som gäller i det aktuella fallet.

Motspelskonvention: Omvända längdmarkeringar (Malmö-markeringar)

Ursprung: Började först användas av en grupp yngre spelare i Malmö, med Sven Welith som främsta namn.

Skapat datum: 1950-talet

Syfte: Många spelare hade börjat använda *Omvända styrkemarkeringar*, och i kombination med dem visade sig *Omvända längdmarkeringar* fungera bättre än *Vanliga längdmarkeringar*.

Beskrivning

I situationer där man skall längdmarkera visar ett lågt kort ett jämnt antal, medan ett högt kort visar ett udda. Ibland kan partnern ha svårt att läsa en markering (en sexa kan t.ex. var det lägsta från 8-6, men även det högsta från 6-5-3), men då klarnar allt när man andra gången bekänner i färgen: ett lägre kort visar att det var fråga om ett udda antal, medan ett högre kort visar att man hade ett jämnt.

Ett vanligt användande av längdmarkeringen är när man en gång upplyst om styrkan i en färg. Säg att man har 8-7-2 och första gången lågmarkerar med åttan. Nästa gång lägger man sjuan, sitt högsta kort, för att berätta att man *ursprungligen* hade ett udda antal kort i färgen. Men från 8-7-5-2 lägger man först åttan (svaghet) och sedan tvåan (ursprungligen jämnt antal kort).

Spelare som använder *Omvända längdmarkeringar* kombinerar dessa oftast med *Omvända styrkemarkeringar*. Det deklarerar i regel som Schneider-Malmö, eller Omvända markeringar.

Motspelskonvention: Oddball-markering (Smith peter)

Ursprung:

Skapat datum:

Syfte: Denna merkeringsstyp förekommer i sang och syftar till att berätta för partnern ifall hans utspel var bra eller inte.

Beskrivning

Säg att du i sang drar för ess-tia femte. Bordet kommer upp med två hackor, partnern spelar på knekten och spelföraren tar för kungen. Två stick senare är du inne igen. Frågan är då om du skall fortsätta med färgen i hopp om att partnern har damen (eller att spelföraren har den singel kvar), eller om du skall försöka få in partnern så att han kan sätta spelförarens dam på mellanhand.

Utan hjälp av partnern är det en ren gissning. Och det är här Oddball-markeringen kommer in. Tanken är då att man genom att bekänna med *ett högt kort* första gången spelföraren spelar en färg, skickar över budskapet "Jag gillade utspelet", medan ett lågt kort visar att man inte gjorde det.

I situationer där en längdmarkering är viktigare, t.ex. när spelföraren ger sig på bordets femkortsfärg och ingångar saknas, gäller att längdmarkeringen har företräde. Ett högt kort visar då ett udda antal om ni använder omvända längdmarkeringar, ett jämnt antal annars – ingen Oddball-markering här, alltså!

Variationer: *Omvänd Oddball-markering* fungerar på likartat sätt, men med skillnaden att ett högt kort i stället ber partnern skifta färg. Används av båda spelarna i paret.

Motspelskonvention: Lavinthal-signalen

Ursprung: Hy Lavinthal

Skapat datum: 1934

Syfte: I många situationer är partnern inte behjälpt av att veta styrkan eller längden i den färg man spelar eller sakar, men har stor nytta av att veta vilken av *de andra färgerna* är stark i.

Beskrivning

När man gör en Lavinthal-signal kan man oftast bortse från en färg. Säg att det är trumfspel och man just skall ge partnern en stöld. Det viktiga är då att visa partnern vilken av de två sidofärgerna man vill att han returnerar. Principen är då enkel: ett lågt kort signalerar för den lägre färgen, ett högt kort för den högre.

Några situationer då denna markering är användbar:

- 1) när man ger partnern en stöld,
- 2) när man godspelar sin färg i sang och vill visa var man har sin ingång,
- 3) när partnern vet både längd och styrka i den färg man sakar,
- 4) när partnern inte är betjänt av en längdmarkering (t.ex. när spelföraren har en färg som E-K-D-kn-10 på bordet och börjar spela den).

Variationer: Många spelare (speciellt i USA) tycker att denna markering är så viktig att de använder den i många fler lägen än de uppräknade. Några exempel:

- 1) när man bekänner i trumf,
- 2) när man sakar.

