

Styrkemarkeringar (Schneider)

Syd giv Alla i zonen	♠ Dkn8 ♥ 432 ♦ KD109 ♣ Dkn8	Syd spelar 3 NT
♠ 543 ♥ EKDKn ♦ 543 ♣ 543		♠ E962 ♥ 765 ♦ 8762 ♣ 62
Väst tar 4 stick i hjärter	♠ K107 ♥ 1098 ♦ Ekn ♣ EK1097	Hur ska Öst få partnern att spela Spader?

Styrkemarkering När?

- * På partners utspel
- * När du kan saka

Hur?

- * Lågt kort visar styrka
- * Högt kort visar svaghet

Längdmarkeringar (Malmö)

Syd giv Alla i zonen	♠ 543 ♥ 543 ♦ KDkn109 ♣ 32	Syd spelar 3 NT
♠ 87 ♥ Dkn87 ♦ 832 ♣ Dkn109		♠ Dkn1092 ♥ 109 ♦ E54 ♣ 874
Väst spelar ut kl D. Syd tar och spelar ru 7 till kung	♠ EK8 ♥ EK62 ♦ 76 ♣ EK65	Ska Öst vinna med esset?

Längdmarkering När?

- * Spelföraren spelar en färg och du kan bekänna med valfri hacka

Hur?

- * Lågt kort = jämnt antal
- * Högt kort = udda antal

Lavinthalmarkering!

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* han 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.