

„Niedrig - Hoch“ – Markierung und Ausspiel

Die „niedrig/hoch“ – Markierung ist vor allem in Polen und Skandinavien verbreitet. Sie wird auch bezeichnet als Upside Down Count and Attitude (UDCA).

Der Unterschied zur „Hoch/niedrig“ – Markierung besteht in der Markierung auf Partners Ausspiel, in der Längenmarkierung und im ersten Ausspiel.

Abgesehen von der Markierung auf Partners Ausspiel gibt es verschiedene Optionen in Bezug auf das Ausspiel und die Markierung im ersten freien Abwurf. Hier werden häufige Vereinbarungen beschrieben.

1. Auf das Ausspiel vom Partner:

- Erfolgt eine Zu-Abmarke: **niedrige** Karte ist **positiv**, **hohe** Karte ist **negativ**.
- Ausnahmen:
 - Die Figuren sind für beide ersichtlich, dann Längenmarke: gerade=niedrig, ungerade=hoch
 - Der Dummy hat ein Single, dann Farbvorzugssignal nach Lavinthal: kleine/hohe Karte für niedrigere/höhere Restfarbe

2. Erstes Ausspiel im Farbkontrakt:

- **Ass** von **AKx**
 - Ausnahme: **König** von **AK** blank, in diesem Fall muss Partner in der zweiten Runde ein Lavinthal-Signal geben
- **Höchste** einer 3-er Sequenz: **KDBx**, **1098x**, (**DB9x** gilt als Sequenz)
- **Zweite** einer gebrochenen Sequenz: **KB10x**, **D1097**
- **Zweite/Vierte**, mit oder ohne Figur: **10x**, **D9xx**, **Kxxx**
- **Partnerfarbe**: Partner hat Farbe gereizt oder Ausspielkontra gegeben, hier dann Dritte/Fünfte: **10xx**, **xx**
- **Single**, wenn dadurch keine Naturstiche in Trumpf verloren gehen
- **Vom Double** die niedrigere Karte, mit Figur die Höhere: **10x**, **Dx**
- **Erstes Ausspiel nie** unter dem Ass

3. Erstes Ausspiel im SA-Kontrakt:

- **Höchste einer Sequenz:** vollständig (KDBx), bei 5-er Länge (KD10xx oder DB9xx) auch durchbrochen.
- **Vierte** unter einer Figur, bevorzugt nicht gereizte Oberfarbe
- **Partnerfarbe:** Partner hat Farbe gereizt oder Ausspielkontra gegeben
- **Höchste** oder **Zweithöchste** ohne Figur von 3-er oder 4-er Länge
- **Höchste** aus innerer Sequenz: ADBx
- **9 oder 10** versprechen 0 oder 2 höhere (andere Variante siehe Journalist):
 - AB10xx, KB10xx (oder 109x)
 - A109xx, K109xx, D109xx (oder 98xx)

4. Im Verlauf des Gegenspiels:

- **Lavinthal** im ersten freien Abwurf: eine kleine/hohe Karte wünscht die niedrigere/höhere Restfarbe. 5,6,7 zeigt keine Präferenz für Restfarbe.
- **Längenmarke:** wenn der Gegner eine Farbe spielt und man nicht decken muss, gibt man grundsätzlich eine Längenmarke: gerade=niedrige Karte, ungerade=hohe Karte
- **Trumpf-Lavinthal:** wenn der Gegner Trumpf spielt, kann man durch eine niedrige/hohe Trumpfkarte evt. ein Farbvorzugssignal geben.
- **Neue Farbe** während des Spiels: hohe Karte verneint Figur, niedrige Karte verspricht Figur. Ausspiel unter dem Ass ist möglich.
- **nach Farbwechsel:** von AKxx den K ausspielen.
- **Smith-Peter** beim SA-Kontrakt: wenn Ausspiel vom Gegner übernommen wird und neue Farbe kommt: niedrige Karte in neuer Farbe=erste Farbe bei nächster Gelegenheit wieder anspielen.