

Jyderup Bridgeklub

Længdemarkering (Malmømarkeringer)

Bruges i modspillet, når *spilfører spiller en farve*. Her skal man ikke kalde eller afvise. I stedet kan man markere sin længde i farven. På denne måde giver man makker (og *spilfører!*) en chance for at tælle hænderne op, dvs. at regne makkers og dermed spilførers fordeling ud. Dette kan være yderst nyttigt. Man markerer på følgende vis:

Høj-lav: Man viser et ulige antal i farven Lav-høj: Man viser et lige antal i farven

Så er det op til makker at regne ud om man f.eks. har 3 eller 5 i farven.

Længdemarkeringer er værktøjet for spilleren som allerede er rimelig fortrolig med kald-afvisning. Det er ikke svært at markere længde, men det er derimod svært at bruge markeringerne. Men al begyndelse er svær! Det kommer hen ad vejen...

Eksempel:

	876		
	K5		
	KDB103		
	542		
D93	<table border="1"><tr><td>S: 3ut</td></tr></table>	S: 3ut	K542
S: 3ut			
B873		E964	
962		E84	
B109		86	
	EB10		
	D102		
	75		
	EKD73		

Meldeforløbet går som følger: Syd åbner 1NT og nord springer til 3NT pga. den gode ruderfarve. Vest spiller klør bonde ud.

Nu er det syds plan at prøve at rejse ruderfarven. Øst, som har indtaget tilstrækkelige mængder kaffe, ser straks, at dette modspil handler om at falde fra med ruder es for at ødelægge spilførers forbindelse til bordets stik. Men skal øst falde fra én eller to gange? Her har øst brug for makkers hjælp – makker skal markere sin ruderlængde!

I stik 2 spiller syd ruder 7 fra hånden. Nu skal vest være vågen og lægge ruder 9, en tydelig markering af et ulige antal ruder. Øst, som kan regne ud, at makker har 3-farve, og dermed at spilfører har doubleton, falder nu kun fra med esset én gang. Betyder det nu noget?

Ja!!! Det gør hele forskellen. Hvis øst for at være grundig falder fra to gange, kan spilfører vinde sine 9 stik ved nu at rejse et hjertesstik. Det giver ialt 5 stik i klør, 2 stik i ruder, samt 1 stik i hver af majorfarverne. Med blot et enkelt frafald går spilfører ned.