**Længdemarkering (Malmømarkeringer)** *VBM november 2018*

Længdemarkering (Malmømarkeringer):Bruges oftest 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 måde:

**Lav-høj: Man viser et lige antal i farven**

**Høj-lav: Man viser et ulige antal i farven**

Hvis man lægger et højt kort, er det op til makker at regne ud, om man f.eks. har 3 eller 5 i farven.

**Længdemarkering bruges især**, når man vil hindre spilfører i at rejse en langfarve på bordet med ingen eller tvivlsomme indkomster:

**Eksempel 1:**

V/Ingen ♠ D103

♥ B873

♦ 962

♣ B109

 ♠ EB9 ♠ 876

 ♥ D102 ♥ K5

 ♦ 75 ♦ KDB103

♣ EKD73 ♣ 542

♠ K542

♥ E964

♦ E84

♣ 86

Vest åbner 1 NT og Øst springer til 3 NT pga. den gode ruderfarve.

**Kontrakt: Vest 3 UT. Udspil: Klør B.**

Udspillet klør B fra Nord, og Vest stikker og prøver at rejse ruderfarven og spiller ruder 7

Syd ser straks, at modspillet skal falde fra med ruder E for at ødelægge forbindelsen til bordet.

Men skal Syd falde fra én eller to gange? Syd har brug for makkers hjælp.

Makker (Nord) skal markere sin ruderlængde!

På ruder 7 skal Nord lægge ruder 9,et **højt** kort, en tydelig markering af et **ulige** antal ruder.

Syd kan nu regne ud, at makker har 3-farve, og at spilfører må have doubleton.

Så Syd falder fra med esset én gang, og stikker anden gang og 3 UT kan ikke vinde.

Hvis derimod Syd falder fra to gange, vinder 3 UT med 5 klør -, 2 ruder -, 1 hjerter- og 1 sparstik.

Man kan også bruge **længdemarkering, når makker starter med at tage topstik i en langfarve**, og der fx ligger doubleton på bordet.

Man bruger jo ofte farveskiftsignaler på makkers udspil; men ind imellem må man være vågen og gætte på eller regne ud, at det måske er en længdemarkering.

**Eksempel 2:**

Øst har åbnet med 1♦, **Syd har indmeldt 2**♣, og Øst ender med at spille kontrakten **5**♦,

selvom 3 UT havde været lettere, som de sidder.

|  |  |
| --- | --- |
|  | S B9753 |
| S/Ingen   | H B764 |
|   | R D2 |
|   | K 83 |
| S K1086 |  | S E4 |
| H EK93 | H 105 |
| R B98 | R EK10643 |
| K 95 | K DB6 |
|   | S D2 |
|   | H D82 |
|   | R 75 |
|   | K EK10742 |

**Kontrakt: Øst 5**♦**. Udspil Klør E**

På udspillet af klør E fra Syd er det vigtigt, at Nord lægger klør 3 for at markere **lige** antal klør.

På den tredje klør **kan Nord overtrumfe Vest**, og modspillet får de første tre stik og sætter kontrakten.

|  |  |
| --- | --- |
|  | S B9753 |
| S/Ingen   | H B76 |
|   | R D2 |
|   | K D83 |
| S K1086 |  | S E4 |
| H EK93 | H 1054 |
| R B98 | R EK10643 |
| K 95 | K B6 |
|   | S D2 |
|   | H D82 |
|   | R 75 |
|   | K EK10742 |

Havde Nord i stedet haft klør D83 skal Nord vise et **ulige** antal med klør 8 og **ikke kalde** til

klør D med klør 3.

Hvis Nord kalder til klør D med klør 3 spiller Syd en tredje gang klør til doublerenonce, og Øst trumfer på bordet og smider selv en tabshjerter.

Hvis derimod **Nord har vist ulige antal med Kl 8**, tager Syd Kl EK og **skifter til en ny farve i tredje omgang,** og kontrakten kan ikke vinde.