

Die Eröffnung „2 ♠“:

Die Voraussetzungen der Eröffnung:

→ 9-10(11) HP, also Werte, die knapp keine Eröffnung „1 ♠“ erlauben

→ **Exakt eine 5er-♠** und eine Unterfarbe mit mindestens 4 Karten

„Ungefährlich“ kann die Eröffnung ab dritter Stelle aggressiv verwendet werden, insbesondere auch mal mit weniger als 9 HP, denn der Partner kann sowieso nicht mehr stark genug für ein volles Spiel sein. „Gefährlich“ sollte die Eröffnung auch an dritter Stelle solide sein, eine 4er-Unterfarbe ist aber wie auf allen Positionen erlaubt (in den Nebenfärben 2-2 aber nur, wenn die Punkte in den Hauptfarben sind).

An vierter Stelle verspricht die Ansage 10-12 HP und eine 6er-♠. Dafür zeigt die Ansage „1 ♠ - 1 NT – 2 ♠“ mindestens 6 Karten in Herz und eine gute Eröffnung (13-15 HP).

Das Folgelizit:

Bei den Antworten ist mit Blättern im ♠-Fit dieser in der Regel bekannt zu geben. Mit schwächeren Blättern und einer 5er-♠ wird direkt das volle Spiel angesagt, mit einer 4er-♠ lizitiert man „3 ♠“. Weiter hat man die Möglichkeit, mit „2 NT“ eine zum vollen Spiel forcierende Relais-Sequenz einzuleiten, um so herauszufinden, was der Partner hat. Hat man den Wunsch Partners Unterfarbe zu spielen, lizitiert man „3 ♣“.

2 ♠	pass:	Schwach, maximal 14 HP, man will „2 ♠“ spielen
	2 NT:	Relais, unlimitiert, fragt nach der Unterfarbe
	3 ♣:	Man will in der Unterfarbe des Partners spielen, ist also zu passen oder in „3 ♦“ zu korrigieren
	3 ♦:	Natürlich, zum spielen, (6)7+ Karten, kein Interesse an mehr
	3 ♥:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten, kein Interesse an mehr
	3 ♠:	4 ♠, barragierend
	3 NT:	Zum spielen, kein Schlemminteresse, meist (nicht zwingend) mit einer 5er-♥ (sonst wäre ja ein Fit vorhanden)
	4 ♣:	Barragierend, zum spielen oder korrigieren in die andere Unterfarbe
	4 ♦:	Barragierend mit eigenständiger ♦-Farbe
	4 ♥:	Zum spielen (ohne Schlemminteresse), Herz ist die eigene gute Farbe
	4 ♠:	5+ ♠, barragierend
	4 NT:	4-As-Blackwood mit eigener stehender Farbe (in der Regel wird man aber über „2 NT“ gehen)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♠“

Mit „2 ♠ - 2 NT“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Nach den Antworten des Eröffners ist immer die nächstmögliche Ansage ein weiteres Relais. Kennt man die Verteilung noch nicht ganz, dann fragt das Relais die weitere Verteilung ab; kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais As-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash** (Colour-**R**ank-**A**nd-**S**Chape):

Wenn die erste Frage auf Stufe 2, 3 oder 4 erfolgt:

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

Crash Stufe 3: 2 Asse der gleichen Farbe (rot oder schwarz)

Crash Stufe 4: 2 Asse des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

Crash Stufe 5: 2 Asse ungleicher Farbe/ungleichen Ranges, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter. Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe respektive einer Farbe, in welcher der Partner 4+ Karten gezeigt hat, ist nie Relais (dann ist die nächst höhere Ansage Relais).

Wenn die zweite oder dritte Frage mit „5 ♣“ oder höher gemacht wird:

Crash Stufe 1: 0 oder 3 Könige (Damen)

Crash Stufe 2: 1 oder 4 Könige (Damen)

Crash Stufe 3: 2 Könige (Damen) der gleichen Farbe (rot oder schwarz)

Crash Stufe 4: 2 Könige (Damen) des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

Crash Stufe 5: 2 Könige (Damen) ungleicher Farbe/ungleichen Ranges, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣

Wenn die erste Frage auf Stufe „4 NT“ erfolgt:

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

Crash Stufe 3: 2 Asse

Wenn die erste Frage auf Stufe „5 ♣“ oder höher erfolgt:

Crash Stufe 1: 0 oder 3 Asse

Crash Stufe 2: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 3: 2 Asse

Hat der Antwortende eine Figur gezeigt, kann man abklären, in welcher Farbe diese Figur ist. Statt der ersten Relaisfarbe lizitiert man einfach die nächst höhere Farbe (oder Ohne), welche nicht Trumpf sein kann (man also nicht 4+ Karten gezeigt hat). Die Antworten sind wie folgt:

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♠“

Bei einer gezeigten Figur:

- Stufe 1: Figur in der längsten Farbe (bei zwei gleich langen: In der unteren Farbe)
- Stufe 2: Figur in der zweitlängsten Farbe
- Stufe 3: Figur in der zweitkürzesten Farbe
- Stufe 4: Figur in der kürzesten Farbe

Bei zwei gezeigten Figuren:

- Stufe 1: Figuren in den beiden längeren Farben
- Stufe 2: Figuren in den beiden kürzeren Farben

Bei drei gezeigten Figuren:

- Stufe 1: Die Figur fehlt in der kürzesten Farbe
- Stufe 2: Die Figur fehlt in der zweitkürzesten Farbe
- Stufe 3: Die Figur fehlt in der zweitlängsten Farbe
- Stufe 4: Die Figur fehlt in der längsten Farbe

Auch hier bei zwei gleich langen Farben: Zuerst die untere Farbe zeigen.

Kontriert der Gegner ein Relais des Fragenden, lizitiert der Antwortende wie ohne Kontra weiter, wenn er das Ass oder mindestens den König zu zweit in der kontrierten Farbe hat. Andernfalls wartet er Partners „Rekontra“ ab und bietet dann seine Antworten. Bietet der Gegner hingegen eine Farbe, zeigt „pass“ die erste Stufe (Partners „Kontra“ ist dann wieder Relais), „Kontra“ die zweite Stufe und so weiter. Kontriert der Gegner eine Antwort auf ein Relais, so ersetzt „pass“ des Fragenden sein „Relais“ (der Antwortende rekontriert für die Stufe 1, bietet die erste Stufe für die Stufe 2 etc.), „Rekontra ist zum spielen. Bietet der Gegner nach einer Antwort innerhalb der Relais-Sequenzen, ersetzt „pass“ des Fragenden das Relais, „Kontra“ ist demgegenüber strafend. Des Antwortenden erste Stufe ist dann „Kontra“.

Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Damit wird ab der Stufe des vollen Spiels der Endkontrakt bestimmt.

2 ♠	2 NT
3 ♣:	Natürlich, 5 Karten in ♠ und 4 Karten in ♣
3 ♦:	Natürlich, 5 Karten in ♠ und 4 Karten in ♦
3 ♥:	Natürlich, je 5 Karten in ♠ und ♣
3 ♠:	Natürlich, je 5 Karten in ♠ und ♦
3 NT:	5 ♠ und 6 ♣
4 ♣:	5 ♠ und 6 ♦
4 ♦:	5 ♠ und 7 ♣
4 ♥:	5 ♠ und 7 ♦ → „4 NT“ ist nun „RKCBW 41/30“ (Exakte Verteilung kann nicht erfragt werden)
4 ♠:	5 ♠ und 8 ♣ → 5-0-0-8 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:	5 ♠ und 8 ♦ → 5-0-8-0 → „5 ♣“ ist nun „Crash“

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♠“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	3 ♦	„3 ♦“ ist Relais
3 ♥:		5-2-2-4 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		5-1-3-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		5-3-1-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		5-0-4-4 (Treff-Farbe schöner als Karo-Farbe) → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		5-4-0-4 (eigentlich nur mit 4 kleinen ♥-Karten denkbar) → „4 ♥“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥	„3 ♥“ ist Relais
3 ♠:		5-2-4-2 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		5-1-4-3 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		5-3-4-1 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		5-0-4-4 (Karo-Farbe schöner als Treff-Farbe) → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		5-4-4-0 (eigentlich nur mit 4 kleinen ♥-Karten denkbar) → „4 NT“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠	„3 ♠“ ist Relais
3 NT:		5-1-2-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		5-2-1-5 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		5-0-3-5 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		5-3-0-5 → „4 NT“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♠	4 ♣	„4 ♣“ ist Relais
4 ♦:		5-1-5-2 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		5-2-5-1 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		5-0-5-3 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		5-3-5-0 → „5 ♣“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 NT	4 ♣	„4 ♣“ ist Relais
4 ♦:		5-1-1-6 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		5-0-2-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		5-2-0-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♠“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♣	4 ♦	„4 ♦“ ist Relais
4 ♥:		5-1-6-1 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		5-0-6-2 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		5-2-6-0 → „5 ♣“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦	4 ♥	„4 ♥“ ist Relais
4 ♠:		5-0-1-7 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		5-1-0-7 → „5 ♦“ ist nun „Crash“

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♥	4 NT	Roman Key Card BW mit 5 Assen (41/30) (Hinweis: Ansagen ab „4 NT“ sind nie Anfrage nach weiterer Verteilung)

Interveniert der Gegner nach einem zum vollen Spiel forcierenden Relais mit einer Farbe, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Kontra (respektive Rekontra“) die zweite Stufe, das erstmögliche Gebot die dritte Stufe und so weiter. Kontriert der Gegner einen Relais, bietet man wie ohne „Kontra“ weiter, wenn man das As oder den König (mindestens zu zweit) in der Gegnerfarbe hat. Ansonsten wartet man auf das obligatorische „Rekontra“ des Partner ab und lizitiert dann wie gewohnt weiter.

Interveniert der Gegner sofort nach der Eröffnung „2 ♠“, so ist jedes **Kontra strafend**. Der Überruf der gegnerischen Farbe zeigt Fit in ♠, Schlemminteresse und Kürze in der Gegnerfarbe. Kontriert der Gegner unsere Eröffnung von „2 ♠“, so lizitieren wir wie ohne Kontra. „Rekontra“ verlangt vom Partner, die längere Unterfarbe anzusagen. 3 ♣ (wie auch „3 ♦“) ist demgegenüber natürlich (nicht forcierend).

Das Folgelizit nach der Eröffnung „2 ♠“ an vierter Stelle:

„2 ♠“ an vierter Stelle verspricht 10-12 HP und eine 6er-♠.

Nach Eröffnungen an vierter Stelle verwenden wir „Strahlen“. Neue Farben sind natürlich aber passbar. Der Relais von "2 NT" ist also Relais (10/11 HP, sehr guter Fit in ♠). Ungefährlich handelt es sich weiter um ein unausgeglichenes verteiltes Blatt (sonst hätte man „1 NT“ eröffnet). Die Antworten:

2 ♠	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣:		Minimum, 10-11 HP, schlechte Farbe (maximal 1 Topfigur)
3 ♦:		Minimum, 10-11 HP, gute Farbe (2 Topfiguren)
3 ♥:		Maximum, 12 HP, schlechte Farbe (maximal 1 Topfigur)
3 ♠:		Maximum, 12 HP, gute Farbe (2 Topfiguren)
3 NT:		AKQxxx in Eröffnungsfarbe

Nach diesen Antworten sind die Ansagen "3/4 in Eröffnungsfarbe" respektive "3 NT" zu passen.