

Die Eröffnung „2 Ohne“

Voraussetzungen der Eröffnung „2 NT“:

Die Eröffnung zeigt

- Längen in beiden Unterfarben (an erster und zweiter Stelle mindestens 5-5, an dritter Stelle mindestens 5-4 respektive 4-5)
- Ungefährlich 4-9(10) HP, gefährlich (7)8-11(12) HP
- An vierter Stelle: 8-12 HP, zwingend 5-5 in den Unterfarben (mit stärkeren Blättern öffnet man 1 ♦)

Die Punkte sollten in den Unterfarben sein, Farben sollten gefährlich vernünftig sein!

Beispiel ungefährlich: ♠ 6 ♥ 8 ♦ QJ1054 ♣ Q109543
 Minimales Beispiel gefährlich: ♠ 6 ♥ 87 ♦ KJ1054 ♣ KJ1043

Die ersten Ansagen nach der Eröffnung „2 NT“:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♣:	Zum spielen, bessere ♣-Farbe als ♦-Farbe
	3 ♦:	Zum spielen, bessere ♦-Farbe als ♣-Farbe
	3 ♥:	Relais , Schlemminteresse, startet eine Relais-Sequenz und fragt Verteilung des Eröffners ab.
	3 ♠:	Natürlich, 6+ Karten in ♠, nicht forcierend, in der Regel kein Fit in einer Unterfarbe
	3 NT:	Zum spielen, natürlich
	4 ♣:	Natürlich und barragierend, in der Regel 5 Karten in ♣
	4 ♦:	Natürlich und barragierend, in der Regel 5 Karten in ♦
	4 ♥:	Zum spielen, natürlich
	4 ♠:	Zum spielen, natürlich
	4 NT:	Fordert den Eröffner auf, die bessere Farbe auf 5er-Stufe anzusagen
	5 ♣:	Zum spielen, natürlich
	5 ♦:	Zum spielen, natürlich

Das Folgelizit nach dem Relais „3 ♥“ nach der Eröffnung „2 NT“:

Mit „2 NT – 3 ♥“ 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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 NT“

Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash** (Colour-Rank-And-SChape):

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:

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, wobei „Rekontra“ die erste Stufe ist. Andernfalls wartet er Partners „Rekontra“ ab und bietet dann seine Antworten. Bietet der Gegner hingegen nach einem Relais eine Farbe, zeigt „pass“ die erste Stufe (Partners „Kontra“ ist dann strafend, die erste Farbstufe wieder Relais), „Kontra“ ist Strafvorschlag (bietet der abfragende Partner die nächste Stufe ist dies Relais, der Partner soll also sein Blatt weiter beschreiben), die nächstmögliche Ansage zeigt die zweite Stufe der Antworten auf das Relais und so weiter. Kontriert der Gegner eine Antwort auf ein Relais, so ersetzt „pass“ des Fragenden sein „Relais“ (der Antwortende rekontriert, wenn er vorschlagen will, dass dies gespielt wird (der abfragende Spieler passt oder geht mit der Ansage der nächsten Stufe in die Relaissequenz zurück), ansonsten bietet er ganz normal in Stufen und zeigt so sein Blatt), „Rekontra“ des abfragenden Spielers ist zum spielen. Bietet der Gegner nach einer Antwort innerhalb der Relais-Sequenzen, ersetzt „pass“ des Fragenden das Relais, „Kontra“ ist demgegenüber strafend. Kontriert nun der antwortende Spieler, schlägt er ein Strafkontra vor (der fragende Spieler passt oder bietet die nächste Stufe, um wieder in die Relaissequenz zu kommen), ansonsten zeigt er seine weitere Verteilung respektive seine Schlüsselkarten.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 NT“

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♥	(„3 ♥“ ist Relais und zeigt mind. 16+ HP, Schlemminteresse)
3 ♠:		5-5 in den Unterfarben und 2-1 oder 1-2 in den Edelfarben
3 NT:		5-5 in den Unterfarben und 3-0 oder 0-3 in den Edelfarben
4 ♣:		5er-♦, 6+ Karten in ♣
4 ♦:		6+ Karten in ♦, 5er-♣
4 ♥:		0-1-6-6 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		1-0-6-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		6er-♦, 7er-♣ → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♣:		7er-♦, 6er-♣ → „5 ♥“ ist nun „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♥	
3 ♠	4 ♣	Relais
4 ♦:		1-2-5-5 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		2-1-5-5 → „4 ♠“ ist nun „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♥	
3 NT	4 ♣	Relais
4 ♦:		0-3-5-5 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		3-0-5-5 → „4 ♠“ ist nun „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♥	
4 ♣	4 ♦	Relais
4 ♥:		1-1-5-6 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		0-2-5-6 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		2-0-5-6 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♣:		0-1-5-7 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♦:		1-0-5-7 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♥:		0-0-5-8 → „5 ♠“ ist nun „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♥	
4 ♦	4 ♥	Relais
4 ♠:		1-1-6-5 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		0-2-6-5 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♣:		2-0-6-5 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♦:		0-1-7-5 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♥:		1-0-7-5 → „5 ♠“ ist nun „Crash“
5 ♠:		0-0-8-5 → „5 NT“ ist nun „Crash“

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 NT“

Das Folgelizit nach „3 ♠“:

Hat der Antwortende nach „2 NT“ nun „3 ♠“ gesagt, sollte man in der Regel passen. Nur im Misfit und mit extremer Verteilung (mindestens 6-5, eher 6-6) sollte man weiter lizitieren.

Das Folgelizit nach gegnerischen Interventionen gegen „2 NT“:

Intervenierte der Gegner (egal ob natürlich oder künstlich), **ist Kontra strafend**.

Kontriert der Gegner unsere Eröffnung, verhalten wir uns wie folgt:

Lizit wie ohne Intervention (es bleibt also alles wie bisher). Einzig „Rekontra“ erhält eine Bedeutung: **Es verlangt vom Partner, die bessere Unterfarbe anzusagen.**

Englische Kurzversion:

2 NT opening: minors, white 4-9 HCP, red 6-10 HCP, 4th position 8-12 HCP

- a.) 2 NT - 3 ♣: to play
- b.) 2 NT - 3 ♦: to play
- c.) 2 NT - 3 ♥: relay FG

Subsequent auction:

2 NT - 3 ♥ - 3 ♠: 5-5 minors and 1-2 or 2-1 MAJ (→ 4 ♣ relay: 4 ♦ = 1-2-5-5 → 4 ♥ “Crash”; 4 ♥ = 2-1-5-5 → 4 ♠ “Crash”)

2 NT - 3 ♥ - 3 NT: 5-5 minors and 0-3 or 3-0 MAJ (→ 4 ♣ relay: 4 ♦ = 0-3-5-5 → 4 ♥ “Crash”; 4 ♥ = 3-0-5-5 → 4 ♠ “Crash”)

2 NT - 3 ♥ - 4 ♣: 5 ♦ and 6+ ♣ (→ 4 ♦ relay: 4 ♥ = 1-1-5-6 → 4 ♠ “Crash”; 4 ♠ = 0-2-5-6 → 4 NT “Crash”; 4 NT = 2-0-5-6 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♣ = 0-1-5-7 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♦ = 1-0-5-7 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♥ = 0-0-5-8 → 5 ♠ “Crash”)

2 NT - 3 ♥ - 4 ♦: 6+ ♦ and 5 ♣ (→ 4 ♥ relay: 4 ♠ = 1-1-6-5 → 4 NT “Crash”; 4 NT = 0-2-6-5 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♣ = 2-0-6-5 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♦ = 0-1-7-5 → 5 ♥ “Crash”; 5 ♥ = 1-0-7-5 → 5 ♠ “Crash”; 5 ♠ = 0-0-8-0 → 5 NT “Crash”)

2 NT - 3 ♥ - 4 ♥: 0-1-6-6 → 4 ♠ “Crash”

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 NT“

2 NT - 3 ♥ - 4 ♠: 1-0-6-6 → 4 NT “Crash”

2 NT - 3 ♥ - 4 NT: 0-0-6-7 → 5 ♥ “Crash”

2 NT - 3 ♥ - 5 ♣: 0-0-7-6 → 5 ♥ “Crash”

d.) 2 NT - 3 ♠: natural, to play

e.) 2 NT – 3 NT: natural, to play

f.) 2 NT – 4/5 ♣: natural, to play

g.) 2 NT - 4/5 ♦: natural, to play

h.) 2 NT - 4 ♥: natural, to play

i.) 2 NT - 4 ♠: natural, to play

j.) 2 NT - 4 NT: minors

k.) After intervention Dbl penalty, after Dbl same style as above, RDbl asks for the better minor.