

## Einleitende Bemerkungen

Während man bei nationalen Turnieren – und dies weltweit – fast ausschliesslich auf Paare trifft, welche ein natürliches Lizitsystem (meist eine Version „5 card Majors“) verwenden, stellt man zunehmend fest, dass bei grossen internationalen Turnieren viele Paare der Topklasse mit künstlichen Systemen antreten – nicht selten mit ausgefeilten Relaissequenzen, welche es erlauben, die Verteilung, die Stärke und die Topkarten zu evaluieren. Diese Entwicklung entbehrt nicht einer gewissen Logik, denn einerseits erlauben es solche Systeme, noch viel präziser zu lizitieren, andererseits bieten sie auch Raum für den Gegner störende Ansagen mit punktearmen aber offensiv starken Blättern. Da ich mir sicher bin, dass das Entwicklungspotential bei den guten Spielern bei der Verbesserung des Bietsystems viel grösser als beim eigentlichen Spielen der Karten ist (sei es das Hand- oder das Gegenspiel, denn beherrscht man die allgemeinen Techniken, kann hier der entscheidende Unterschied nicht mehr erspielt werden, Experten sprechen dem „Bieten“ 80% des Erfolgs beim Bridge zu!), habe ich mich daher im ersten Halbjahr 2003 entschieden, ein starkes ♣-System zu entwickeln, welches ursprünglich auf „Precision“, später auf „The Viking Precision Club“ (in der ebenfalls weiter entwickelten Version von Goetheim Sieger der Bermuda Bowl 2007) basierte. Der vorliegenden Version liegen bereits eigene Erfahrungen mit starken Treffsystemen von fünf Jahren auf nationalem und internationalem Parket zu Grunde. Die vorliegende Version dient der Partnerschaft von Marie-Louise Zinsli und mir.

Welche Idee verfolge ich? Ich versuche, ein künstliches (und abgesehen von den Relais-Sequenzen doch soweit möglich natürliches), effizientes Bridgesystem mit den notwendigen Gadgets zusammen zu stellen. Es ist ausgerichtet auf Wettkampf-Bridge und eignet sich sowohl für Team- als auch Paarturniere. Es ist aber nur geeignet für fortgeschrittene Spieler *mit Ambitionen*. Aus pädagogischen Gründen habe ich bei dessen Beschreibung aber einen selbsterklärenden Aufbau gewählt.

Wer „Zass“ spielen will, muss bereit sein, einiges ins Hobby „Bridge“ zu investieren. Denn wenn man sich entscheidet, ein komplexes System zu spielen, muss man es beherrschen. Vergisst man Teile des Systems, sind die Folgen negativ, die Resultate schlecht. Das Vergessen des Systems bewirkt also meist ein schlechtes Score, und beispielsweise in einem Paarturnier kostet jeder Fehler meist zwischen 1 und 3 % pro Sitzung, in einem Teammatch etwa 6-13 Imp (je nach Vulnerabilität). Daher: Nur wer bereit ist, zu lernen, und wer Freude an analytischem Bridgedenken hat, sollte sich vertieft mit dem System „Zass“ befassen, fehlen diese Voraussetzungen, ist es besser, ein einfacheres „natürliches“ System zu spielen. Da die Philosophie eines Systems wie „Zass“ nicht vergleichbar mit jener eines „natürlichen Systems“ ist, muss man sich in diese Philosophie eindenken – dies bedingt viel Training, gerade auch mit Händen aus der Praxis. Und es bedarf auch eines adäquaten Handspieltrainings – denn gute Kontrakte erreichen ist das eine, man muss sie aber auch erfüllen können. Fehler sind deshalb teuer, weil die Masse der Konkurrenz die optimalen Kontrakte nicht immer auslizitiert. Ein „High Tech – Bietsystem“ einzusetzen macht nur dann Sinn, wenn es hilft, bessere Resultate zu erreichen. Jedes komplexe System, welches durchschnittlich pro Sitzung eines Paarturniers nicht mindestens 3% bringt, ist - per se - schlecht. Daran sollte jedes künstliche System gemessen werden – also auch unser System „Zass“. Die einzelnen Komponenten des Systems sind logisch aufeinander abgestimmt. Insbesondere die verwendeten Konventionen haben Auswirkungen auf das übrige Lizit. Es ist

---

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

daher nicht unbedenklich, einfach gewisse Teile zu übernehmen, ohne die restlichen Abschnitte zu überprüfen und wenn nötig anzupassen.

### Grundinformationen zum System „Zass“

Das System weist folgende Basiselemente auf:

- Wir spielen 5er-Edelfarben, weil dies einen Fit in der Edelfarbe sofort erkennen lässt und zudem das Lizit mit Fit ungemein flexibel macht.
- Da gleichzeitig beinahe alle starken Hände via „1 ♣“ eröffnet werden, ist auch die Eröffnung „1 ♦“ künstlich; theoretisch genügt ein Singleton für die Eröffnung. Dies kann beispielsweise bei Händen der Verteilung 4-4-1-4 oder bei einer schlechten 5er-♣ mit einer 4er-Edelfarbe der Fall sein, nämlich dann, wenn man mit dieser Hand nicht „2 ♣“ eröffnen möchte.
- Aus kompetitiven Gründen eröffnen wir ungefährlich an erster bis dritter Stelle mit ausgeglichen verteilten Händen (ohne 5er-Edelfarbe) der Stärke 10-12) HP → „1 NT“ (= „superschwache Ohne“). Ausgeglichen verteilte Blätter der Stärke 13-15 HP (ohne 5er-Edelfarbe) eröffnen wir damit ungefährlich an erster bis dritter Position mit „1 ♦“. Die Wiederansage von „1 NT“ zeigt dann 13-15 HP. Gefährlich sowie ungeachtet der Gefahrenlage an vierter Stelle zeigt die Eröffnung „1 NT“ 14-16 HP.
- Die Eröffnung „1 ♣“ ist stark (in der Regel 16+ HP) und künstlich; sobald der Partner des Eröffnenden positiv antworten geben kann, folgen in der Regel Relais-Sequenzen, mit welchen zuerst die exakte Verteilung, die Stärke und die Schlüsselkarten ermittelt werden können. Intervenieren die Gegner und werden die Relais-Sequenzen verunmöglicht, wenden wir nach positiven Ansagen natürliche Lizitsequenzen an.
- Alle ausgeglichen verteilten Hände werden direkt oder indirekt über „Ohne-Gebote“ gezeigt, wobei diese bei Stärken unterhalb von 21 HP nie mit einer 5er-Edelfarbe verwendet werden.
- Die Eröffnungen auf der Stufe 2 sind immer sehr beschreibend. Da diese Eröffnungen ihrer Natur entsprechend schon aggressiv sind, halten wir uns an die vereinbarten Voraussetzungen, um das Geschehen unter Kontrolle zu halten. Ziel ist es, mit einer soliden/disziplinierten Anwendung dieser Eröffnungen dem im Lizit folgenden „Gegner links“ das weitere Lizit zu erschweren. Dank der disziplinierten Anwendung dieser aggressiven - aber sehr beschreibenden - Eröffnungen hat der antwortende Partner auch bei gegnerischen Interventionen die Möglichkeit, die effektivste kompetitive Entscheidung zu treffen.
- Die Eröffnung „2 ♣“ zeigt 6+ ♣ oder 5+ ♣ plus eine zweite valable 4er-Farbe, was die Basis für ein kompetitives Lizit mit ♣ legt und weiter schon etwas gegen die gegnerischen Edelfarben barragiert.
- Die Eröffnung „2 ♥“ zeigt ein Blatt mit ♥ und einer beliebigen Unterfarbe (4+ Karten) knapp unterhalb der Eröffnungsstärke (in der Regel 9-11 HP).
- Die Eröffnung „2 ♠“ zeigt ein Blatt mit ♠ und einer beliebigen Unterfarbe (4+ Karten) knapp unterhalb der Eröffnungsstärke (in der Regel 9-11 HP), was einen barragierenden Effekt gegen ♥ hat.
- Die Eröffnung „2 NT“ zeigt ein punktearmes Blatt mit den Unterfarben, was es den Gegnern erschweren soll, ihre Edelfarben-Fits präzise zu lizitieren.
- Die Sperrgebote sind – abgesehen von „4 ♣“ und „4 ♦“ (Namyats) - natürlich, „3 NT“ ist

# Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

Gambling, „4 NT“ destruktiv mit den Unterfarben.

Nach den Eröffnungen „1 ♣“, „1 ♦“, „1 ♥“, „1 ♠“, „1 NT“, „2 ♣“, „2 ♦“, „2 ♥“, „2 ♠“ sowie „2 NT“ verwenden wir Relais-Sequenzen, damit wir einerseits die exakte Verteilung und andererseits auch die Stärke und die Schlüsselkarten des Partners in Erfahrung bringen können.

## Grundprinzipien eines erfolgreichen Bridgestils

Es gibt drei grundlegende Prinzipien, welche man immer beherzigen sollte:

- Bridge ist ein Spiel der Farben.
- Es ist besser, nicht ins „Lizitrennen“ einzusteigen, ausser man hat eine Chance, dieses zu gewinnen.
- Man sollte ein Lizit nicht machen, wenn es nur dazu führt, dass der Gegner die Hand richtig spielen kann.

### *Bridge ist ein Spiel der Farben:*

Um im kompetitiven Lizit die richtigen Entscheide treffen zu können, muss man einerseits Längen und Verteilung kennen, mindestens genau so wichtig ist aber andererseits die Qualität der Farben. Erst wenn man beides kennt, können allgemein verbreitete Bridgegesetze wie z.B. „The law of total tricks“ überhaupt effizient und erfolgreich eingesetzt werden.

Leider gelingt es im Lizitverlauf nicht immer, all die notwendigen Informationen auszutauschen. Konsequenz dieser Tatsache für ein effizientes Lizitsystem muss es daher sein, dass es so ausgestaltet ist, dass es allenfalls auftretende Probleme antizipieren kann/muss, es also durch die Struktur seiner Eröffnungen und Antworten deren Anwendern erlaubt, möglichst schnell Klarheit über Elemente wie Längen und Qualität der Farben sowie allgemeine Stärke des Blattes zu erhalten.

Wie versuchen wir dies mit unserem System zu tun:

- Alle Eröffnungen ausser „1 ♣“ (und „2 ♦“ mit ausgeglichen verteilten Händen der Stärke 23-24 HP) sind limitiert bis maximal 15 HP (weitere Ausnahme: Gefährlich sowie immer an vierter Stelle zeigt „1 NT“ ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 14-16 HP). Kombiniert mit unseren Eröffnung „2 ♥“ und „2 ♠“ erlaubt dies uns, auf der Stufe 1 auch mit vernünftigen 11 HP zu eröffnen, ohne dass das Lizit über Bord gehen sollte.
- Die Edelfarben-Eröffnungen zeigen präzise 5 oder mehr Karten, was es erlaubt, alle Hände sehr genau beschreiben zu können.
- Da „2 ♣“ Blätter mit 5+ Karten in ♣ beschreibt, wir weiter „in Gefahr“ mit ausgeglichen verteilten Händen der Stärke 14-16 HP bereits „1 NT“ eröffnen, ist das Risiko, dass die Eröffnung „1 ♦“ nicht natürlich ist, erheblich eingeschränkt. In der Regel hat man

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

ein Singleton Karo nur, wenn man eine schlechte 5er-♣ mit 4-3 oder 3-4 in den Edelfarben besitzt, und man diese Hand nicht „2 ♣“ eröffnen will. Denkbar ist auch eine Verteilung 4-4-1-4, dies ist aber statistisch (insbesondere dass man auch noch gleich Eröffner ist) selten der Fall.

→ Da die Eröffnungen auf der Stufe eins (abgesehen von „1 ♣“) auf (10)11-15 HP limitiert sind, gilt dies auch für „Revers-Ansagen“ des Eröffners: Er hat (14)15 HP, aber meist 7-8 Stiche, was eigentlich nur möglich ist, wenn eine Konzentration der Figuren in den langen Farben da ist. Ohne Revers weiss der Partner des Eröffners damit auch bereits in der zweiten Bietrunde, dass nur eine minimale Eröffnung vorhanden ist, was unser System gegenüber natürlichen Systemen vorteilhaft erscheinen lässt. Man weiss oft sehr schnell, ob die Ansage des vollen Spiels oder gar eines Schlemms zur Debatte steht.

*Es ist besser, nicht ins „Lizitrennen“ einzusteigen,  
ausser man hat eine Chance, dieses zu gewinnen:*

Unser Ziel ist es **nicht**, mit unkoordinierter Aggressivität im Lizit einen Gegner an einem Tag zu zerstören, dafür an anderen Tagen selber erfolglos zu agieren. Alle Gebote (Eröffnungen wie Antworten), welche wir machen, haben das primäre Ziel, unsere Stärke und Verteilung zu zeigen. Dabei kann es sich um konstruktive oder destruktive Ansagen handeln – aber sie sind als solche im System definiert.

Eröffnungen der Stufe 1 sollen solid sein, und die Struktur unseres Folgelizits erlaubt es auch ohne individuelle Aggressivität → auch aggressive Endkontrakte zu finden. Unsere Eröffnungen der Stufe zwei haben einen barragierenden Effekt, dennoch minimieren sie das Risiko des Eröffners, weiter sind sie so solide, dass der Antwortende bei seinen Entscheiden für ein volles Spiel oder gar einen Schlemm vor negativen Überraschungen bezüglich Länge oder Qualität der Farben geschützt ist.

Unser Ziel ist es also, mit unserem System (und dessen soliden Anwendung) das Maximum an Vorteilen zu generieren, welches uns unser aggressives System bietet, ohne unnötige Risiken einzugehen. Das bedeutet auch, dass wir nicht aggressive Aktionen unternehmen, wenn wir ein Blatt besitzen, für welches unser System keine Ansage hat: Dann passen wir halt. Um erfolgreich Bridge zu spielen, muss man nicht mit jedem Blatt das absolute Maximum erspielen, es genügt, möglichst fehlerfrei zu spielen, immer das - mit den zur Verfügung stehenden Mitteln - bestmögliche Resultat für seine Seite zu erzielen und den Gegner zu bestrafen, wenn immer er einem Irrtum erliegt und zu hoch lizitiert.

*Man sollte ein Lizit nicht machen, wenn es nur dazu führt,  
dass der Gegner die Hand richtig spielen kann:*

Wir tauschen nur Informationen im Lizit aus, wenn sie uns weiter helfen. Dienen sie nur dem Gegner, so verzichten wir darauf. Dies gilt sowohl für offensive als auch für defensive Ansagen.

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

Unser System verfügt über diverse Ansagen, welche uns Klarheit über unsere Möglichkeiten geben, ohne dass der Gegner Informationen erhält, welche Farbe er beispielsweise ausspielen kann. Und haben wir die nötigen Informationen und wissen wir, dass zum Beispiel ein Schlemm keine guten Chancen hat, sagen wir so schnell wie möglich den Endkontrakt an, um dem Gegner so wenig Informationen für das Aus- und Gegenspiel zu geben wie möglich. Daher verwenden wir auch konsequent das Prinzip „fast arrival“.

### *Relaissystem:*

Unser System ist ein Relaissystem sehr moderner Prägung. Bei den Relais-Sequenzen orientieren wir uns an „The Viking Precision club“, wobei wir diese Sequenzen teilweise noch verfeinert und gemäss unserer Bridgephilosophie weiter entwickelt haben (wie auch jenes System von seinen Erfindern permanent weiter entwickelt wird). Wichtig ist, dass diese Relais das Spiel immer bis zum vollen Spiel forcieren, man aber jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen und in natürliche Sequenzen übergehen kann. Man muss sich dabei immer die Frage stellen: „Erhalte ich die notwendigen Informationen, welche ich zur Festlegung des Kontraktes brauche, oder benötige ich aktive Hilfe des Partners bei der Wahl des Endkontrakts?“ Warum verwenden wir diese Relais-Sequenzen: Wir machen einen Spieler zum Kapitän des Lizits, er kann die exakte Verteilung und die Schlüsselkarten herausfinden, ohne dass der Gegner etwas von der Hand des Kapitäns erfährt. Ein nicht unwesentlicher Vorteil des Ganzen.

Sie werden es beim Lesen des Systems merken → alles ist auf die oben dargestellten drei Prinzipien ausgerichtet: Jede Lizitsequenz, jede Konvention. Sie können sehr präzise lizitieren, und das System verfügt über aggressive Komponenten, welche in der heutigen Zeit die Voraussetzung angestrebter Erfolge sind. Aggressivität, gepaart mit der Sicherheit des Systems, ausser sie überreizen das Ganze mit (unnötiger) eigener Aggressivität. Letzteres hat bei meinem System und meiner Bridgephilosophie keinen Platz – ausser es gehe in einem Match oder einem Turnier „um alles oder nichts“.

Doch nun wünscht der Verfasser uns (und allenfalls auch Ihnen) vor allem eines:

**→ Viel Spass und vor allem Erfolg**

## Die Eröffnungen in einer Übersicht:

<i>Eröffnung</i>	<i>Stärke in HP</i>	<i>Anzahl Karten</i>	<i>Künstlich</i>	<i>Grobe Beschreibung</i>
1 ♣	16+ HP	0	Ja	16+ HP, sämtliche Verteilungen (ausser ausgeglichen 23-24 HP) möglich, künstlich und forcierend, bei ausgeglichen verteiltem Blatt ohne 5er-Edelfarbe „gefährlich“ ab 17 HP
1 ♦	11-15 HP	1	Ja	11-15 HP, 1+ Karten in ♦, künstlich, soweit möglich aber natürlich, nicht forcierend, Singleton ♦ nur möglich, wenn man daneben eine 5er-♣ ohne Qualität hat oder eine Verteilung 4-4-1-4 besitzt.  Mit ausgeglichenen Händen ohne 5er-Edelfarbe: → Variante 1: Ungefährlich 13-15 HP an erster bis dritter Position → Variante 2: Gefährlich 11-13 HP an erster bis dritter Position sowie immer an vierter Position
1 ♥	11-15 HP	5	Nein	11-15 HP, 5+ Karten in ♥, an dritter und vierter Stelle: 5+ ♥, 8-15 HP, selten 4+ ♥ 10-15 HP
1 ♠	11-15 HP	5	Nein	11-15 HP, 5+ Karten in ♠, an dritter und vierter Stelle: 5+ ♠, 8-15 HP, selten 4+ ♠ 10-15 HP
1 NT	10-12 oder 14-16 HP	2	Nein	Ausgeglichen verteiltes Blatt, 5er-Edelfarbe <i>nicht</i> erlaubt, 5er-Unterfarbe erlaubt → <b>Variante 1:</b> Ungefährlich 10-12 HP an erster bis dritter Position → <b>Variante 2:</b> Gefährlich 14-16 HP an erster bis dritter Position sowie immer an vierter Position
2 ♣	11-15 HP	5	Ja	11-15 HP, vernünftige 5+ ♣ (in der Regel mindestens 2 Figuren) und 4er-Edelfarbe (4er-♦ nur in Kombination mit 6+ ♣ möglich, dann aber (14-15 HP), ohne 4er-Edelfarbe 6+ Karten in ♣
2 ♦	Multi	0	Ja	Weak-two in einer Edelfarbe (6-10 HP, 6er-Farbe) oder 23-24 HP mit ausgeglichen verteiltem Blatt
2 ♥	9-10(11) HP	9	Ja	Exakt 5 Karten in ♥ und eine Unterfarbe (4+ Karten), an dritter Stelle ungefährlich auch aggressiver möglich; an erster und zweiter Stelle sollten die Punkte tendenziell in den Farben sein;
	10-12 HP	6	Nein	an vierter Stelle: 10-12 HP, 6er-♥
2 ♠	9-10(11) HP	9	Ja	Exakt 5er-♠ sowie 4+ Karten in einer Unterfarbe, an dritter Stelle ungefährlich auch aggressiver möglich; an erster und zweiter Stelle sollten die Punkte tendenziell in den Farben sein;
	10-12 HP	6	Nein	an vierter Stelle: 10-12 HP, 6er-♠

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

<i>Eröffnung</i>	<i>Stärke in HP</i>	<i>Anzahl Karten</i>	<i>Künstlich</i>	<i>Grobe Beschreibung</i>
2 NT	4-9 HP, gefährlich 6-9(10) HP, an 4. Stelle 8-12 HP	10 (9+ an dritter Stelle)	Ja	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, Werte in den Farben, ungefährlich 4-9 HP, gefährlich 6-9(10) HP, an dritter Stelle 5-4 möglich, gefährlich solide; man beachte: An erster und zweiter Stelle sollten die Punkte tendenziell in den Farben sein; an vierter Stelle: 8-12 HP (ungefährlich und gefährlich), mindestens 5-5
3 ♣ / ♦	Sperransagen, natürlich	6	Nein	Natürliche Barragen gemäss Regel 2-3 (*1), 6+ Karten; an erster und zweiter Position braucht es zwei der drei Topfiguren, an dritter Stelle ist alles erlaubt.
3 ♥ / ♠	Sperransagen, natürlich	7	Nein	Natürliche Barragen gemäss Regel 2-3 (*1), 7+ Karten; an erster und zweiter Position seriös, an dritter Stelle ist alles erlaubt.
3 NT	Gambling, geschlossene ♣ oder ♦	7	Ja	Geschlossene Unterfarbe, keine valablen Werte in den Nebenfarben
4 ♣	Barrage in ♥, Namyats	8	Ja	Barrage mit schöner ♥, ungefährlich 8 Stiche, gefährlich 9 Stiche
4 ♦	Barrage in ♠, Namyats	8	Ja	Barrage mit schöner ♠, ungefährlich 8 Stiche, gefährlich 9 Stiche
4 ♥ / ♠	Barrage	(7) 8	Nein	Natürliche Barrage, Regel 2-3 (*1)
4 NT	Barrage	11	Ja	0-1 Defensiv-Stiche, Unterfarben 6+ und 5+ Karten
5 ♣ / ♦	Barrage	8	Nein	Natürliche Barrage, Regel 2-3 (*1)
5 ♥ / ♠	Barrage	11	Nein	11 Stiche, es fehlen Trumpf As und König

\*1: Regel 2-3 bedeutet, dass man gefährlich auf zwei respektive ungefährlich auf drei Faller lizitiert.

Generell gilt, dass wir an erster, zweiter und vierter Stelle seriös öffnen. An dritter Stelle ist hingegen grundsätzlich alles erlaubt.

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

Und dann noch ein kleiner Exkurs → die verschiedenen NT-Abstufungen:

10-12 HP ungefährlich 1. bis 3. Position	1 NT	<b>Keine</b> 5er-Edelfarbe erlaubt
11-13 HP gefährlich	1 <span style="color: red;">♦</span> - 1 <span style="color: red;">♥</span> / <span style="color: black;">♠</span> 1 NT	<b>Keine</b> 5er-Edelfarbe erlaubt
14-16 HP gefährlich 1. bis 3. Position	1 NT	<b>Keine</b> 5er-Edelfarbe erlaubt
14-16 HP an vierter Position	1 NT	<b>Keine</b> 5er-Edelfarbe erlaubt
Ungefährlich 16-18 HP Gefährlich 17-18 HP An 4. Stelle 17-18 HP	1 <span style="color: black;">♣</span> - 1 <span style="color: red;">♦</span> 1 NT	<b>Keine</b> 5er-Edelfarbe erlaubt
19-20 HP	1 <span style="color: black;">♣</span> - 1 <span style="color: red;">♦</span> 1 <span style="color: red;">♥</span> - 1 <span style="color: black;">♠</span> 1 NT	<b>Keine</b> 5er Edelfarbe erlaubt
21-22 HP	1 <span style="color: black;">♣</span> - 1 <span style="color: red;">♦</span> 2 NT	5er-Edelfarbe erlaubt
23-24 HP	2 <span style="color: red;">♦</span> (Multi)	5er-Edelfarbe erlaubt
25-26 HP	1 <span style="color: black;">♣</span> - 1 <span style="color: red;">♦</span> 1 <span style="color: red;">♥</span> - 1 <span style="color: black;">♠</span> 2 NT	5er-Edelfarbe erlaubt
27+ HP	1 <span style="color: black;">♣</span> - 1 <span style="color: red;">♦</span> 2 <span style="color: black;">♣</span> - 2 X 2 NT	5er-Edelfarbe erlaubt

## Grundlegende Prinzipien technischer Art:

**Fast arrival:** Ist das volle Spiel forciert, ist die Ansage des vollen Spiels schwächer als eine Ansage auf tieferer Stufe.

**Ansage des vollen Spiels = Abschluss:** Die Ansage des vollen Spiels ist zu passen.

Ausnahme: Der Partner öffnet gleich 4 ♥/♠ und haben Sie vis à vis 4 Topstiche, müssen Sie unbedingt den Schlemm suchen (mit 3½ Topstichen ist es Sache Ihres Gefühls).

Dass Mancheansagen in der Regel das Lizit abschliessen ist eine Folge des Prinzips "fast arrival".

**Lizitstil:** Wenn wir die Punktemehrheit haben, lizitieren wir langsam, besitzt sie hingegen der Gegner, sagen wir gleich auf jener Stufe an, bis zu welcher wir sowieso gehen wollen, wobei wir die Trumpfkarten addieren und auf der Höhe der Summe ansagen.

### → Law of total tricks

Grund: Mit Punkten langsam lizitieren, um den richtigen Kontrakt auf gewünschter Höhe zu finden und um dem Gegner die Chance zur Intervention zu geben, was uns die Chance zum Strafkontra eröffnet. Mit wenig Punkten nehmen wir dem Gegner den Lizitraum weg.

**Eröffnungen:** Die Eröffnungen sind an erster und zweiter Stelle solide, an dritter Stelle hingegen ist alles erlaubt. An vierter Stelle öffnen wir aggressiv, beachten dabei aber die "Pik-Regel" (vgl. hinten).

**Eröffnung 1 in Farbe:** Edelfarben eröffnen wir solide, an dritter Stelle aggressiv, und auch bei der Unterfarben „1 ♦“ (oder „2 ♣“) eröffnen wir jedes Blatt ab 12 HP. Bei der ♦-Eröffnung ab 11 HP nur dann, wenn wir 4+ Karten in ♦ haben. „1 ♣“ ist bekanntlich künstlich (16+ HP).

Grund: Die Eröffnungen sind ja auf maximal 15 HP limitiert, so dass nicht all zu viel passieren kann. Bei Edelfarbenkontrakten benötigt man zudem für ein volles Spiel nur 10 Stiche, was man teilweise durchaus auch dann erfüllen kann, wenn das volle Spiel „gezogen“ angesagt wurde. Um nicht zu überborden spielen wir spezifische Eröffnung mit „2 ♥“ respektive „2 ♠“, sodass die Edelfarbeneröffnungen durchaus seriös sind. Demgegenüber braucht man für das Gewinnen von 11 Stichen (Unterfarbenkontrakt) meist solide Werte. Daher muss man hier insbesondere im Folgelizit etwas vorsichtiger sein.

Edelfarbeneröffnungen haben einen durchaus barragierenden Charakter, „2 ♣“ in unserem System ebenfalls, während Unterfarbeneröffnungen (bei uns „1 ♦“) den Gegner meist wenig in seinen Aktionen behindern können.

---

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

**Bluffgebote:** Bluffgebote sind selten, beispielsweise an dritter Stelle aber möglich. Auch in den klassischen Situationen können sie durchaus Sinn machen. Zum Beispiel: 1 ♦ / Kontra / 1 ♥ mit 3er-♥ und ♦-Fit. Wichtig: Der Partner verhält sich wie vis à vis einer natürlichen Eröffnung respektive geht beim erwähnten Beispiel von 4+ ♥-Karten beim Partner aus. Dabei beachte man: Es gibt sinnvolle und idiotische Bluffgebote; auch hier kann man sich also technisch und taktisch geschickter oder weniger klug verhalten. Und Bluffgebote bewirken auch, dass man für den Gegner nie leicht auszurechnen ist.

**Spielstil/Technik:** Wir spielen technisch. Wir machen immer saubere Spielpläne. Das Glückspiel überlassen wir den Gegnern.

**Interventionen:** Wir intervenieren aggressiv, wenn die Intervention für den Gegner störend ist.

Beispiele: 1 ♣ - 1 ♦ zeigt eine respektable Eröffnung, da die Intervention den Gegner kaum stört

1 ♣ - 1 ♠ nimmt dem Gegner 2 Farben weg und setzt daher nur (6/7)8 Punkte voraus

1 ♣ - 2 ♦ (weak jump mit ♠) ist demgegenüber sehr störend und kann daher – wenn man wie wir „weak jump overcalls“ spielt - grün gegen rot auch schon mit ♠ Q10xxxx ♥ x ♦ 109x ♣ xxx gemacht werden (mit ♠ KQ10xx ♥ x ♦ 109xx ♣ xxx sagt man "1 ♠").

Wieso der Unterschied? Mit dem zweiten Blatt will ich, dass der Partner Pik ausspielt, mit der ersten Hand will ich nur den Gegner stören.

Die Intervention auf Stufe 2 ohne Sprung zeigt immer Eröffnungstärke und eine 6er-Farbe (oder eine exzellente 5er-Farbe).

**Vierte Farbe forciert für eine Runde:** Das Lizit der vierten Farbe forciert in der Regel für eine Runde und fragt nach einem Stopper für „Ohne“.

**Zwei fehlende Farben:** Mit dem Lizit der dritten Farbe zeigen wir, wenn die Ansage nicht mehr natürlich sein kann, einen Stopper und fragen nach dem Stopper in der vierten Farbe.

**Eine fehlende Farbe:** Das Lizit dieser Farbe fragt nach dem Stopper. Auch diese Grundregel findet sich in allen vergleichbaren Situationen umgesetzt.

**Blattbewertung:** Als Figurenpunkte zählen wir für ein As 4 HP, für einen König 3 HP, für eine Dame 2 HP und für einen Buben 1 HP. Bei den Verteilungspunkten zählen wir für eine Chicane 3 VP, für ein Singleton 2 VP und für einen Doubleton 1 VP. Dann gibt es noch folgende Längenpunkte in „Ohne“: Für eine 5er-Länge bei Eröffner ½ LP, beim Antwortenden 1 LP, für eine 6er-Länge beim Antwortenden 3 LP etc. Hält man alle 4 Asse, darf man einen HP dazuzählen. Hält man alle vier 10, so gibt dies einen halben HP zusätzlich.

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

Bei einer Verteilung 4-3-3-3 sollte man einen HP abzählen. Ebenso ist ein HP abzuzählen bei einer Singleton Figur oder einem Doubleton KQ.

Die Loserzählung ist nur von Interesse, wenn man einen Fit hat. Sie hilft uns, in Zweifelsfällen die richtigen Entscheidungen zu treffen. Beim Zählen der Verlierer (Loser) eruiert man die Zahl der fehlenden Topfiguren. Gemeint sind dabei As, König und Dame. In jeder Farbe kann man maximal so viele Verlierer wie Karten besitzen, im Maximum also deren drei. Hat man bei 3 oder mehr Karten in einer Farbe nur die Dame ohne die 10, so zählt man  $2\frac{1}{2}$  Verlierer, hat man die 10 jedoch nur 2 Verlierer.

Xxx	3 Verlierer		xxxx	3 Verlierer		A7x	2 Verlierer
J9x	3 Verlierer		Q65	$2\frac{1}{2}$ Verlierer		K105	2 Verlierer
98	2 Verlierer		QJ	2 Verlierer		AK5	1 Verlierer
AQ7	1 Verlierer		K7	1 Verlierer		A5	1 Verlierer
KQ8	1 Verlierer		K	1 Verlierer		KQ	1 Verlierer
Q	1 Verlierer		5	1 Verlierer		AK2	0 Verlierer
AKQ6	0 Verlierer		Chicane	0 Verlierer		AJ10	2 Verlierer

Nun sind folgende Korrekturen vorzunehmen:

- 1.) Bei sehr guter Trumpfunterstützung ist 1 Verlierer abzuziehen (vis à vis 5er-Farbe mind. KQxx)
- 2.)  $\frac{1}{2}$  Verlierer kann bei einer 4er-Trumpfunterstützung oder einer Nebenfarbe mit AJ10 abgezogen werden
- 3.) Hat man nur eine Dreierunterstützung in Trumpf, ist ein Verlierer hinzu zu zählen
- 4.) Hat man Qx in einer Farbe, in der der Partner eine gute 5er-Farbe (oder mehr) gezeigt hat, ist ein Verlierer abzuziehen.
- 5.) Bei einem 10-Karten-Fit kann ein Verlierer abgezogen werden, wenn Schnapperpotential bekannt ist.

Bei einer Eröffnung 1 in Farbe rechnet man mit 7 Verlierer. Daher addiert man Partners sieben Verlierer zu den eigenen Verlierer und subtrahiert den erhaltenen Wert von 24. Das Resultat entspricht der Stichzahl, die die Partnerschaft zurecht erwarten darf.

## Grundlegende Prinzipien partnerschaftlicher Art:

Sie denken nun sicher: Was soll das? Ich möchte doch bloss ein System lesen, und nun kommen hier Gedanken zur Bridge-Partnerschaft als solches. Doch glauben Sie mir: Es ist nicht Zufall, dass Sie diese Gedanken zu Beginn dieses Werkes finden. Denn wenn Sie Erfolg haben möchten, müssen Sie einen positiven "Spirit" in Ihre Partnerschaft bringen. Ohne dies werden Sie nie - oder nur in Ausnahmefällen - Erfolge feiern. Denn viel wichtiger als ein ausgefeiltes System und perfekte Technik zusammen ist der positive Geist in einer Partnerschaft. Er führt dazu, dass auch schwächere oder noch unerfahrene Spieler über sich hinaus wachsen können und plötzlich "am Tisch" Dinge können, die Ihnen niemand zugetraut hat. **Es ist kein Zufall, dass es gewisse Menschen gibt, die mit Ihren Teams immer wieder Erfolg haben.** Sei es im Business oder eben am Bridgetisch.

**We are a team:** Wir streiten nie, wir kritisieren nie. **Erklärungen geben wir nur ab, wenn der Partner sie verlangt.** Hingegen besprechen wir allfällige Missverständnisse sofort, damit sie sich nicht wiederholen.

**Wir schimpfen nicht:** Es ist wenig hilfreich, mit dem Partner zu schimpfen, wenn er ein Problem nicht optimal (oder gar nicht) löst. "Schimpfen" bewirkt meistens nur eine noch grössere Verunsicherung - der nächste Fehler ist praktisch schon programmiert.

→ **Also muntern wir den Partner auf.**

Und vergessen wir nie: Auch man selbst spielt nie fehlerfrei (und wenn das jemand von sich glaubt, sieht er die Fehler bloss nicht).

**Der Partner ist nicht präsent:** Wie soeben erwähnt: Wir streiten nicht.

Ist der Partner aber offensichtlich nicht präsent, merkt er also gar nicht, dass er soeben schlecht gespielt hat, dann sitzen wir nicht einfach schicksalsergeben da. **Tun Sie etwas,** machen Sie z.B. einen kleinen Rundgang mit Ihrem Partner. Manchmal merkt der Partner aber auch nicht, dass alles für uns läuft, und er unternimmt dennoch riskante Aktionen. Auch hier sollte man was tun, z.B. den Partner beruhigen und ihm zeigen, dass der Wettkampf aus Ihrer Sicht hervorragend verläuft.

**Tempo des eigenen Spiels:** Egal welches Tempo man spielt: Immer gleichartig spielen, sonst wird man für routinierte Spieler zum offenen Buch. Nutzen Sie die Zeit, sich auf sich stellende Situationen vorzubereiten, während der Alleinspieler seinen Spielplan macht.

Haben Sie durch Zögern dem Gegner gezeigt, dass Sie eine bestimmte Karte besitzen, legen Sie die Karten nieder und analysieren Sie die Situation richtig. Nichts ärgert den Partner mehr als wenn Sie jetzt auch noch die falsche Karte spielen.

**Denken heisst, das sich stellende Problem lösen:** Wenn man während eines Spielablaufs zu studieren beginnt, dann muss man die Sache zu Ende denken. Es gibt für den Partner nichts nervenaufreibenderes, als den Umstand, dass man sich Zeit zum Denken nimmt und dann das Problem nicht löst. Lieber schnell und falsch spielen, als lange zu denken und

---

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

dennoch einen Fehler machen. Wenn man also zu studieren beginnt, muss man sich alle Optionen überlegen, die Hände auszählen und das angesagte Spiel erfüllen, respektive den gegnerischen Kontrakt „down“ spielen.

**Fairness:** Wir kämpfen immer mit voller Härte, **aber stets ethisch und fair**. Und wenn alles nichts nützt und wir ein schlechtes Resultat akzeptieren müssen, nehmen wir diesen Verlust mit guter Haltung entgegen.

**Vorbereitung:** Konzentriert beginnen/System regelmässig repetieren/versuchen, "Bridge" zu denken. Flüchtigkeitsfehler sind zu vermeiden. Hat man dennoch einen Flüchtigkeitsfehler gemacht, sollte man ihn nicht einfach als „Ausrutscher“ behandeln und ad acta legen. Analysieren Sie vielmehr nach dem Turnier, wieso Sie den Fehler gemacht haben. Was hat Ihre Aufmerksamkeit abgelenkt? Weshalb haben Sie „gedankenlos“ gespielt? Nur wenn Sie die Ursache eruieren, können Sie sicher stellen, dass Sie inskünftig in ähnlichen Situationen fehlerfrei bleiben.

**Der Umgang mit einer Niederlage:** Wir suchen kein Alibi für die Niederlage. Wir sind ehrlich zu uns selbst und suchen den wahren Grund der Niederlage. Nur durch eine kritische Haltung uns selbst gegenüber können wir unsere Spielstärke heben. Und: Manchmal hat man Glück, manchmal eben nicht. Und nicht selten fehlt einem das Wettkampfglück dann, wenn man selber nicht optimal agiert.

**“Never bid lazy” und “Fighting spirit”:** Nie aus Denkfaulheit nicht zeigen, was man hat! Wir geben nie auf und kämpfen immer weiter.

Spielt der Gegner glücklich, machen wir etwas (aufstehen, Spieltempo ändern, sich selber das Trinken holen, tief durchatmen etc.). **Nicht sich dem Schicksal einfach ergeben!** Spielt der Gegner sehr glücklich und/oder erfolgreich, so verändern wir den Spielfluss, wir nehmen uns z.B. mehr Zeit für unsere Gebote etc.

**--> Wichtig ist: Wir machen etwas, um das Glück auf unsere Seite zu bringen.**

Auch wenn man zuerst Pech hat, wenn man kämpft, wird das Glück schon kommen! Spielen wir erfolgreich: Den Rhythmus nicht brechen lassen!

**Gewinnen heisst, Fehler vermeiden:** Nicht filigrane Technik oder Kenntnis komplexester Konventionen machen einen Spieler stark. **Wichtig ist viel mehr, Fehler zu vermeiden.**

Eine "NL A - Meisterschaft" oder ein internationales Turnier gewinnt jenes Team, welches am wenigsten Fehler macht. Sie trauen dieser Aussage nicht? Beobachten Sie doch mal Ihre Umgebung: Es ist fast unglaublich, in wie vielen - ungezählten und verhältnismässig einfachen Situationen – unnötige Fehler gemacht werden. Reduzieren Sie die Zahl Ihrer Fehler und die Erfolge kommen postwendend. Fehler vermeiden heisst aber, daran zu arbeiten, weiter setzt es körperliche Fitness und menschliche Reife voraus. Alkoholgenuss oder schwere Speisen am Vorabend bieten dabei schlechte Voraussetzungen. Aber auch das Absolvieren einer Runde Golf vor einem grösseren Turnier am selben Tag führt zu unnötigen Konzentrationsverlusten. Wichtig ist weiter aber auch seelische Ausgeglichenheit.

**Ein Fehler ist passiert:** Macht nichts: Sofort auf die nächste Hand konzentrieren. Am Verlust lässt sich sowieso nichts mehr ändern. Entspannt bleiben und nie versuchen, den Fehler "mit Gewalt" zu kompensieren - sonst ist Ihnen das nächste unerfreuliche Resultat schon fast sicher.

Selbstkritik ist gut, übertriebener Perfektionismus schädlich. Fehler passieren nun mal jedem. Doch gerade in diesem Moment muss man mit seinen Nerven sparsam umgehen. Nicht diskutieren, aber eine allfällige Entschuldigung des Partners wohlwollend akzeptieren!

**Wir haben Spass:** Bridge muss Spass machen. Bei allem Ehrgeiz vergessen wir nie, dass Bridge nur ein Spiel/Hobby ist, das Spass machen soll. Wir sind Amateure und dürfen Fehler machen. Die meisten von uns arbeiten hart und sind daher nicht optimal auf ein Turnier vorbereitet. Dennoch macht keiner gerne oder freiwillig Fehler. Jeder versucht, sein Bestes zu geben. Wir sind daher zu unserem Partner immer freundlich. Wie in der Ehe ist nur so langfristig eine erfolgreiche Partnerschaft möglich.

**Der Gegner ist ein Schlitzohr:** Erhalten wir während eines Handspiels eine unerwartete Information, die uns eigentlich zwingt, unseren Spielplan zu ändern, dann nehmen wir uns genügend Zeit zum Nachdenken, ob die neue Information auch wirklich den vorliegenden Gegebenheiten entspricht (oder ob uns der Gegner bloss auf eine falsche Fährte führen will). Oft hilfreich ist dabei das Auszählen der Hände.

**Rivalität ist Gift:** Partnerschaft heisst, **zusammen** Erfolge und Niederlagen zu erleben.

Hat ein Spieler den egoistischen Drang, überall zu demonstrieren, dass er das eigentliche Genie und damit für allfällige Erfolge verantwortlich, der Partner aber ein mehr oder weniger ahnungsloser Trottel sei, wird er einerseits bald einen neuen Partner suchen müssen, andererseits verhindert er damit partnerschaftliche Harmonie und damit Erfolg.

Eine Partnerschaft ohne Vertrauensbasis hat keine Zukunft. Es ist eminent wichtig, eng zusammen zu stehen und sich gegenseitig zu unterstützen.

**Keep it simple, stupid (Prinzip „Kiss“):** Machen Sie alles, dass der Partner ein "leichtes Leben" hat. Helfen Sie Ihrem Partner wo immer Sie können. Geben sie klare Signale, wenn dies sinnvoll ist. Auch die Reizung kann man einfach gestalten, wenn man merkt, dass der Partner gerade eine schwächere Phase durchlebt.

**Harmonie im Team – Bridge:** Kritisieren Sie nie ihr Komplementärpaar während eines Teamwettkampfs. Die wissen es meist selbst, wenn es nicht wie erhofft gelaufen ist. Andererseits ist es aber auch gerade in einem Team wichtig, dass Fehler nicht beschönigt werden. Nur bei gegenseitiger Aufrichtigkeit ist es möglich, einen fruchtbaren Teamspirit zu erreichen.

**Présence à la table:** Vergessen Sie nie, dass auch der Gegner menschliche Züge hat. Er ärgert oder freut sich - all dies dürfen und sollten Sie ausnutzen. Es gibt Spieler, die dies beherrschen und dank dieses Umstandes erstaunlich oft die einzig gewinnbringende Spiellinie finden. Dies kann und muss man üben.

## Bridgesystem „Zass“ – „Viking Precision Club“ modifiziert

---

**Ein guter Psychologe ist auch ein guter Taktiker.** Hat sich ein zaghafter Spieler beispielsweise eine Stufe zu hoch gewagt und wurde erfolgreich kontriert, kann man im nächsten Spiel ruhig etwas riskant reizen: Oft wird der Gegner unkonzentriert spielen und Ihnen den nötigen Stich schenken.

Andere Spieler verhindern mit allen Mittel, dass man Ihnen ein Spiel weg nimmt und reizen weiter. Versuchen Sie gegen eine solchen Gegner mal eine Barrage mit einem aktiv starken Blatt: Ihr nachfolgendes Strafkontra wird Ihnen Freude bereiten.

**Advance Trance:** Immer präsent sein heisst auch, sich in einem möglichst frühen Stadium des Spiels zu überlegen, was man zu tun gedenkt. Spielt der Gegner z.B. in einem „Ohne“-Spiel seine lange Farbe ab, sollten Sie sich zu Beginn die Zeit nehmen, nachzudenken, welche Karten Sie (in welcher Reihenfolge) abwerfen werden. Lösen Sie das Problem erst, wenn es eintritt, verraten Sie dem Handspieler zu viel von Ihrem Blatt.

**Ruhe bewahren beim Anblick des Dummy:** Egal ob Sie Gefallen finden am Dummy oder nicht: Verhalten Sie sich immer gleich! Unmutsäusserungen oder Kritik am Lizit des Partners sind nicht nur unhöflich, sondern vermitteln den Gegnern zusätzlich wertvolle Informationen fürs Gegenspiel.

**"Arbitre!":** Rufen Sie nicht gleich bei jedem Problemchen den Schiedsrichter. Vorallem dann nicht, wenn die Situation unklar ist. Gerade dann führt das Ganze nämlich nur zu unangenehmen Diskussionen, man verliert unnötig Energie und muss zudem die verlorene Zeit wieder aufholen, was die Gefahr einer Fehlentscheidung vergrössert.

**Und nie vergessen:** Bridge ist nur ein Spiel, welches nur dann den Begriff "Hobby" verdient, wenn es Spass macht.