

Die Eröffnung „2 ♣“

Die Eröffnung zeigt (10)11-15 HP und mindestens 5 ♣-Karten.

„2 ♣“ ist in unserem System eine heikle Eröffnung. Ein nicht unwesentlicher Vorteil ist der barragierende Effekt der Eröffnung. Ein Nachteil ist, dass man bereits die Stufe von „1 NT“ überschritten hat, was gerade im Paarturnier manchmal (aber nicht immer) schlecht ist. Daher muss die Farbe von vernünftiger Qualität sein (sonst ist es besser „1 ♦“ oder „1 NT“ eröffnen). Das Blatt weist oft einen Singleton auf; denn mit einer 5er-♣ sowie 2-4-2- oder 4-2-2 sowie Figuren in den Kürzen ist es auch denkbar, je nach Stärke "1 ♦" oder "1 NT" zu eröffnen. Da wir in „Zass“ nach der Eröffnung „1 ♦“ alle Verteilungen heraus finden können, öffnen wir insbesondere im Paarturnier dann „1 ♦“ statt „2 ♣“, wenn eine gewisse Wahrscheinlichkeit besteht, dass „1 NT“ ein guter Endkontrakt sein könnte.

Hat man nur fünf Karten in Treff, muss man daneben eine (oder beide) 4er-Edelfarbe(n) haben. Man kann neben der ♣-Farbe mit mindestens 6 Karten auch exakt 4 Karten in ♦ haben, aber nur mit einer maximalen Hand (sonst wiederum „1 ♦“ eröffnen!). Ohne eine 4er-(Edel)farbe muss man mindestens über eine 6er-Treff verfügen.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♣	pass:	0-3 Karten in ♣, 0-7(8) HP (mit 4+ ♣-Karten barragieren)	
	2 ♦:	Relais , rundenforcing; fragt die Verteilung des Eröffners ab; zeigt 11+ HP (bei ♣-Fit ab 8 HP möglich); ein allenfalls später folgender zweites Relais wäre forcierend zum vollen Spiel.	!
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♥ und vernünftigen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing	

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♣	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♠ und vernünftigen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing	
	2 NT:	Natürlich, Einladung zu „3 NT“, 10-12 HP	
	3 ♣:	Barragierend, (3)4+ Karten in ♣, etwa 6-9 HP, einladend zu Treff-Verteidigung (konstruktiver als "4 ♣")	
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, zum spielen, nicht forcierend (mit Fit und ohne Minimum Hebung sinnvoll); verneint jegliches Interesse an Treff	!
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, schöne Farbe mit einer fehlenden Topfigur, 10-11(12) HP, einladend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣	
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, schöne Farbe mit einer fehlenden Topfigur, 10-11(12) HP, einladend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣	
	3 NT:	100 % zum spielen	
	4 ♣:	Schwach, barragierend, 0-7 HP, 5 (6) Treff-Karten, bei langer Treff kann der Eröffner Barrage verlängern	
	4 ♦:	5 As-Blackwood mit Treff als Trumpf (die Antworten sind wie jene des RKCB, 41/30); in der Regel geht man aber über das Relais von „2 ♦“	!
	4 ♥/♠:	Zum spielen, natürlich, schöne Farbe, 7+ Karten	
	4 NT:	4 As-Blackwood	
	5 ♣:	Schwach, barragierend, 0-7 HP, 6 (7) Treff-Karten, bei langer Treff kann der Eröffner die Barrage verlängern	

Wir verwenden also eine Relaisansage, nämlich "2 ♦". Dies aber nur nach einer Eröffnung an erster und zweiter Stelle. Die Ansage forciert noch nicht zum vollen Spiel, dies ist erst dann der Fall, wenn nach der Wiederansage des Eröffners ein zweites Relais verwendet wird. Mit „2 ♣ - 2 ♦ - 2/3/4 X“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Mit dem „Relais-Trigger“ gibt der Antwortende nun zu erkennen, dass er mindestens das volle Spiel erreichen will. Nun starten die Relais-Sequenzen. Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Diese Ansage ist immer natürlich, wobei das Spiel wegen dem Relais zum vollen Spiel forciert ist. Hat man in eine natürliche Sequenz gewechselt und ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids. Doch zurück zu den Relais-Sequenzen: 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):

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). Hat der Antwortende eine Figur gezeigt, kann man abklären, in welcher Farbe diese Figur ist. Statt der ersten Relaisfarbe lizitiert man einfach die nächsthöhere 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 fehlende Figur ist nicht in der kürzesten Farbe
- Stufe 2: Die fehlende Figur ist nicht in der zweitkürzesten Farbe
- Stufe 3: Die fehlende Figur ist nicht in der zweitlängsten Farbe
- Stufe 4: Die fehlende Figur ist nicht 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.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
2 ♣	2 ♦		
2 ♥:		Natürlich, 4er-Farbe → „2 ♠“ ist nun Relais „54 Pick up“ Hat man 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠, beginnt man mit „2 ♥“.	
2 ♠:		Natürlich, 4er-Farbe → „2 NT“ ist nun Relais „54 Pick up“	
2 NT:		Keine 4er-Edelfarbe, exakt 6 Karten in Treff, Maximum → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“	
3 ♣:		6+ Treff, keine 4er-Edelfarbe, im unteren Stärkebereich, → „3 ♦“ ist nun Relais „Six-shooter“	
3 ♦:		Natürlich, 6+ Treff-Karten, exakt 4 Karo-Karten, (14)15 HP (genug stark um auch bei 8-9 HP beim Partner „3 NT“ oder „4 ♣“ zu spielen) → „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“	
3 ♥:		Maximum mit 7er-♣ und daneben beliebige Verteilung 3-2-1 → „3 ♠“ ist nun „Splinter-Relais“	
3 ♠:		Maximum mit 7er-♣ und daneben beliebige Verteilung 3-3-0 → „4 ♣“ ist nun „Splinter-Relais“	
3 NT:		Maximum, 2-2-2-7 → „4 ♣ ist nun „Crash“	
4 ♣:		6+ ♣, 5er-♥, oberer Stärkebereich → „4 ♦“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW	!
4 ♦:		6+ ♣, 5er-♠, oberer Stärkebereich → „4 ♥“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW	!
4 ♥:		6+ ♣, 5er-♥, unterer Stärkebereich → „4 ♠“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW	
4 ♠:		6+ ♣, 5er-♠, unterer Stärkebereich → „4 NT“ RKCBW (denn: Es gibt keine Verteilungsanfragen über „4 ♠“)	

Das Relais ist in der Folge immer forcierend zum vollen Spiel. Ansonsten verläuft das Lizit weitgehend natürlich:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	Relais, forciierend zum vollen Spiel
	2 NT:	Natürlich, 4er-♠, einladend zu „3 NT“ oder zu „3/4 ♠“
	3 ♣:	Zum spielen, man hat wohl nach einer 5er-Edelfarbe gesucht. ♣-Fit vorhanden, der Eröffner kann mit Maximum weitergehen.
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel
	3 ♥:	Natürlich, 4+ Karten in ♥, Einladung zu „4 ♥“
	3 ♠:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♠“ geboten
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, barragierend
	4 ♦:	Cue-bid im Herz-Fit
	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpffarbe

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	„2 ♠“ ist ein zum vollen Spiel forciierendes Relais
2 NT:		Minimum, 11-12 HP → „3 ♣“ ist Relais „54-Pick-up“
3 ♣:		6+ Karten in ♣, 13-15 HP → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
3 ♦:		2-4-2-5, 13-15 HP → „3 ♥“ ist „Crash“
3 ♥:		1-4-3-5, 13-15 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		3-4-1-5, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		0-4-4-5, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-4-0-5, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	„2 ♠“ ist ein zum vollen Spiel forciierendes Relais
2 NT	3 ♣	„3 ♣“ ist Relais
3 ♦:		6+ Karten in ♣, 11-12 HP) → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
3 ♥:		2-4-2-5, 11-12 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		1-4-3-5, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		3-4-1-5, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		0-4-4-5, 11-12 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		4-4-0-5, 11-12 HP → „4 NT“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	„2 ♠“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♣	3 ♦	„3 ♦“ ist Relais
3 ♥:		1-4-2-6, 13-15 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		2-4-1-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		0-4-3-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		3-4-0-6, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		1-4-1-7, 13-15 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:		0-4-2-7, 13-15 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		2-4-0-7, 13-15 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		0-4-1-8, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:		1-4-0-8, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♦:		0-4-0-9, 13-15 HP → „5 ♠“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	„2 ♠“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
2 NT	3 ♣	„3 ♦“ ist Relais
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		1-4-2-6, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		2-4-1-6, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		0-4-3-6, 11-12 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		3-4-0-6, 11-12 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♥:		1-4-1-7, 11-12 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		0-4-2-7, 11-12 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		2-4-0-7, 11-12 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:		0-4-1-8, 11-12 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♦:		1-4-0-8, 11-12 HP → „5 ♠“ ist „Crash“
5 ♥:		0-4-0-9, 11-12 HP → „5 ♠“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT:	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
	3 ♣:	Zum spielen (entweder hat man eine 4er-♥ oder man suchte eine 5er-Edelfarbe); ♣-Fit vorhanden, der Eröffner kann mit Maximum weitergehen.
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel
	3 ♥:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♥“ geboten
	3 ♠:	Natürlich, 4+ ♠, einladend zum vollen Spiel
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, barragierend
	4 ♦:	Cue-bid im Pik-Fit
	4 ♥:	Cue-bid im Pik-Fit
	4 ♠:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpffarbe

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♣:		11-12 HP → „3 ♦“ ist Relais
3 ♦:		6+ Karten in ♣, 13-15 HP → „3 ♥“ ist Relais „54-Pick-up“
3 ♥:		4-2-2-5, 13-15 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		4-1-3-5, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		4-3-1-5, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-0-4-5, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♣	3 ♦	„3 ♦“ ist Relais
3 ♥:		6+ Karten in ♣, 11-12 HP → „3 ♠“ ist Relais
3 ♠:		4-2-2-5, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		4-1-3-5, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-3-1-5, 11-12 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		4-0-4-5, 11-12 HP → „4 ♥“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♣	3 ♦	„3 ♦“ ist Relais
3 ♥	3 ♠	„3 ♠“ ist Relais
3 NT:		4-1-2-6, 11-12 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-2-1-6, 11-12 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		4-0-3-6, 11-12 HP → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		4-3-0-6, 11-12 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:		4-1-1-7, 11-12 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		4-0-2-7, 11-12 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:		4-2-0-7, 11-12 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♦:		4-0-1-8, 11-12 HP → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♥:		4-1-0-8, 11-12 HP → „5 NT“ ist „Crash“
5 ♠:		4-0-0-9, 11-12 HP → „5 NT“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♦	3 ♥	„3 ♥“ ist Relais
3 ♠:		4-1-2-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT		4-2-1-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-0-3-6, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		4-3-0-6, 13-15 HP → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		4-1-1-7, 13-15 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 ♠:		4-0-2-7, 13-15 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		4-2-0-7, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:		4-0-1-8, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♦:		4-1-0-8, 13-15 HP → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♥:		4-0-0-9, 13-15 HP → „5 NT“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣:	Relais, forcierend zum vollen Spiel
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel
	3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Herz, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♥“ geboten
	3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Pik, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♠“ geboten
	3 NT:	Abschluss

Da dies Ansage „2 NT“ exakt 6 Karten in ♣ zeigt, weiter eine 4er-Farbe daneben verneint, gibt es nach dem Relais von „3 ♣“ nur 4 Antworten.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		6er-♣, daneben 3-2-2 mit beliebiger 3er-Farbe → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
3 ♥:		3-3-1-6 → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		3-1-3-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		1-3-3-6 → „4 ♣“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	2-2-3-6 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	2-3-2-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	3-2-2-6 → „4 ♣“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	pass:	Zum spielen, Abschluss (ev. war „2 ♦“ ein Bluffgebot)
	3 ♦:	Relais, forcierend zum vollen Spiel (Relais „Six-shooter“)
	3 ♥:	Natürlich, (5)6+ Pik, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♥“ geboten
	3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Pik, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♠“ geboten
	3 NT:	Abschluss

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥:		6er-♣, daneben 3-2-2 mit beliebiger 3er-Farbe, unterer Stärkebereich → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
3 ♠:		6er-♣, daneben 3-3-1 mit beliebigem Singleton, unterer Stärkebereich → „4 ♣“ ist „Splinter-Relais“
3 NT:		2-2-2-7 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		7er-♣, daneben 3-2-1 mit beliebigem Singleton, unterer Stärkebereich → „4 ♦“ ist „Splinter-Relais“
4 ♦:		3-3-0-7, unterer Stärkebereich → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		3-0-3-7, unterer Stärkebereich → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		0-3-3-7, unterer Stärkebereich → „4 NT“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	„3 ♠“ ist „Sidestep-Relais“
3 NT:		2-2-3-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		2-3-2-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		3-2-2-6 → „4 ♥“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
3 ♠	4 ♣	„4 ♣“ ist „Splinter-Relais“
4 ♦:		3-3-1-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		3-1-3-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		1-3-3-6 → „4 NT“ ist „Crash“

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♦	3 ♥:	Forcierend zum vollen Spiel, „Sidestep-Relais“
	3 ♠:	Natürlich, (5)6+ Pik, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♠“ geboten
	3 NT:	Zum spielen
	4/5 ♣:	Zum spielen
	4 ♦:	Natürlich, einladend
	4 ♥/♠:	Zum spielen, 7+ Karten

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		1-2-4-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		2-1-4-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		0-3-4-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		3-0-4-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		1-1-4-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		0-2-4-7 → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		2-0-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♣:		0-1-4-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♦:		1-0-4-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♥:		0-0-4-9 → „5 ♠“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♥	3 ♠:	Forcierend zum vollen Spiel, „Splinter-Relais“
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, zum spielen, einladend zum vollen Spiel
	4 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, zum spielen, einladend zum vollen Spiel
	4 ♥/♠:	Zum spielen

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♥	3 ♠	
3 NT:		3-2-1-7 oder 2-3-1-7 → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		3-1-2-7 oder 2-1-3-7 → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		1-3-2-7 oder 1-2-3-7 → „4 ♥“ ist „Crash“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♠	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Forcierend zum vollen Spiel, „Splinter-Relais“
	4 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel
	4 ♥/♠:	Zum spielen, 7+ Karten

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

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

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

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

Sofern der Gegner interveniert, lizitieren wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	Kontra	pass:	Nichts zu melden
		Rekontra:	Verteilungsanfrage analog ungestörtem Lizit „2 ♣ - 2 ♦“, ebenso die Folgen (beginnend mit der Antwort „2 ♥“)
		2 ♦:	Natürlich, nicht forcierend
		2 ♥:	Natürlich, nicht forcierend
		2 ♠:	Natürlich, nicht forcierend
		2 NT:	Einladung zu „3 NT“
		3 ♣:	Barragierend
		3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 ♥:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, Fit in Treff, forcierend
		3 NT:	Zum spielen
		4 ♣:	Barragierend
		4 ♦:	Splinter im Treff-Fit
		4 ♥:	Splinter im Treff-Fit
		4 ♠:	Splinter im Treff-Fit
		4 NT:	4 As-Blackwood
		5 ♣:	Barragierend

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♣	2 ♦	Kontra:	Informativ → es folgen die genau gleichen Antworten und Relaisstrukturen wie nach „2 ♣ - 2 ♦“	!
		2 NT:	Einladung (wie ohne Intervention)	
2 ♣	2 ♥	Kontra:	Strafkontra	
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♥“	!
2 ♣	2 ♠	Kontra:	Strafkontra	
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♠“	!
2 ♣	2 NT	Kontra:	8+ HP	
		Farbe:	Natürlich, 5+ Karten, weniger als 8 HP	
2 ♣	3 ♦	Kontra:	Informativ	
2 ♣	3 ♥	Kontra:	Informativ	
2 ♣	3 ♠	Kontra:	Informativ	

Ein Beispiel aus der Begegnung Schweiz – Frankreich beim Nationencup 2005 in Bonn:

♠ A10
 ♥ J1096
 ♦ 8
 ♣ KQ10542

♠ KQ65
 ♥ K543
 ♦ AQ9
 ♣ 63

Nach zweimal „Kontra“ kann der
 Eröffner 3 ♦ nicht kontrieren, also
 bietet man “3 ♥” und ladet
 zu “3 NT” oder “4 ♥” ein.

2 ♣	-	2 ♠	-	Kontra	-	pass
pass	-	2 NT	-	Kontra	-	3 ♦
pass	-	pass	-	3 ♥	-	pass
4 ♥	-	pass	-	pass	-	pass