

Die Eröffnung „1 ♣“

Voraussetzungen der Eröffnung „1 ♣“

Die Eröffnung „1 ♣“ wird unter folgenden Voraussetzungen verwendet:

- 16+ HP, jegliche Verteilung möglich, also auch eine ausgeglichene Verteilung
davon gibt es zwei Ausnahmen:
 - o „2 ♦“ zeigt in einer seiner Varianten 23-24 HP und ein ausgeglichenes verteiltes Blatt
 - o Gefährlich sowie generell an vierter Stelle: „1 NT“ = 14-16 HP
- Hat man 7 Kontrollen (also 3 Assen und einen König) und ein offensiv interessantes Blatt, kann auch mal mit bloss 15 HP „1 ♣“ eröffnet werden. Auch mit sehr guten 15 HP ist „1 ♣“ möglich; z.B. ♠ AKJ1096 / ♥ A / ♦ QJ109 / ♣ 65. Der Grund: Viele Stiche, viele 10 und 9. Auch mit 15 HP kann man eröffnen, wenn man mindestens eine 6er-Farbe besitzt, welche vis à vis von einem Singleton spielbar ist, und wenn man weiter daneben einen Singleton oder eine Chicane hat.
- Extreme Zweifärber mit den Punkten in den langen Farben kann man ebenfalls mal „1 ♣“ öffnen; ist man selber gefährlich und Gegner ungefährlich, ist es oft besser, solche Blätter mit „1 in Farbe“ zu eröffnen und später ein Reversgebot folgen zu lassen. Denn interveniert der Gegner, was er ungefährlich mit Leichtigkeit machen kann, wird es oft schwierig, das Blatt zu zeigen. Weiter besteht die Gefahr, dass der Partner sonst bei einem kompetitiven Lizit in unserem Blatt tendenziell von zu vielen Defensivwerten ausgehen dürfte. Ist man hingegen ungefährlich und der Gegner gefährlich, ist es meist richtig, mit „1 ♣“ zu beginnen.
- Starke Blätter mit 4-4-4-1 eröffnen wir ebenfalls via „1 ♣“; mit einer Figur in der Singletonfarbe (Ass oder König) behandeln wir sie in der Regel als ausgeglichenes verteiltes Blatt und lizitieren in der zweiten Lizitrunde „Ohne“.
- Unter Umständen eignet sich ein Blatt aber auch mit 16 HP nur bedingt für eine Eröffnung „1 ♣“. Z.B. mit ♠ KQ42 / ♥ QJ / ♦ AQJ62 / ♣ J9 kann man durchaus auch „1 ♦“ eröffnen, zumal der Wert der Figuren in den Kürzen von zweifelhafter Natur ist und man eine problemlose Wiederansage hat.

Und nicht vergessen:

Bei folgenden Blättern mit 16 oder mehr Figurenpunkten eröffnet man **nicht** „1 ♣“:

- 23-24 HP, ausgeglichene Verteilung (→ man eröffnet „2 ♦“ Multi)
- 14-16 HP mit ausgeglichener Verteilung ohne 5er-Edelfarben „gefährlich“ sowie generell an vierter Stelle: „1 NT“

Die ersten Ansagen nach der Eröffnung „1 ♣“:

Vorneweg: Da „1 ♣“ eine künstliche, unlimitierte Eröffnung ist, ist ein „pass“ des Partners ausgeschlossen. Es gibt grundsätzlich zwei Arten von ersten Antworten: Schwache Ansagen einerseits und „starke“ Ansagen (ab mindestens 8 HP) andererseits, Ansagen also, welche sofort das volle Spiel „garantieren“. Es ist somit möglich, bereits auf Stufe 1 mit der ersten Ansage bis zum Bieten des vollen Spiels zu forcieren. Vielleicht stellen Sie sich die Frage, wieso 16 HP (selten gar sehr schöne 15 HP) beim Eröffner und 8+ HP beim Antwortenden in der Regel für das volle Spiel genügen. Nun, die Erfahrung lehrt, dass sobald ein 8 Kartenfit gefunden wird, in der Regel genug Verteilungswerte vorhanden sind. Bei „Ohne“ sichern wir uns teilweise ab, indem wir die Eröffnung „1 NT“ gefährlich sowie generell an vierter Stelle mit 14-16 HP spielen, etwas grösser hier das Risiko „ungefährlich bei Eröffnungen an erster, zweiter oder dritter Stelle, da hier „1 NT“ 10-12 HP zeigt und damit mit 16 HP „1 ♣“ eröffnet wird.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦:	Negativ, 0-7 HP, keine Verteilungshände mit 3 italienischen Kontrollen (denn mit 3 Kontrollen lizitieren wir als hätten wir 8+ HP) (italienische Kontrollen: As = 2, König = 1); mit ausgeglichen verteilten Hände sind nur die Figurenpunkte entscheidend.
	1 ♥:	Variante 1: 5+ Karten (keine Qualitätsanforderung!) in ♥, 8+ HP Variante 2: 15+ HP, ausgeglichene Verteilung ohne 5er-Edelfarbe
	1 ♠:	5+ Karten (keine Qualitätsanforderung!) in ♠, 8+ HP, unlimitiert
	1 NT:	Ausgeglichene Verteilung, (8)9-14 HP, keine 5er-Edelfarbe, 5er-Unterfarbe mit beliebiger 3/3/2 in Nebenfalten erlaubt
	2 ♣:	Mindestens 5er-♣ (keine Qualitätsanforderung!), 8+ HP, diverse Verteilungen denkbar, nicht ausgeglichen (5/3/3/2) verteilt
	2 ♦:	Mindestens 5er-♦ (keine Qualitätsanforderung!), 8+ HP, diverse Verteilungen denkbar, nicht ausgeglichen (5/3/3/2) verteilt
	2 ♥:	8+ HP, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben
	2 ♠:	12+ HP, schwarzer Singleton, also 1-4-4-4 oder 4-4-4-1
	2 NT:	12+ HP, roter Singleton, also 4-1-4-4 oder 4-4-1-4
	3 ♣:	Schwarzer Singleton, also 1-4-4-4 oder 4-4-4-1, 8-11(12) HP
	3 ♦:	Roter Singleton, also 4-1-4-4 oder 4-4-1-4, 8-11(12) HP
	3 ♥:	Beliebige, solide 7er-Farbe, mit oder ohne Kontrollen in den Nebenfalten. Die Farbe muss so solide sein, dass sie vis à vis von einem Singleton spielbar ist (in der Regel AKQJxxx).
	3 ♠:	Beliebige, solide 8er-Farbe, mit oder ohne Kontrollen in den Nebenfalten. Die Farbe muss so solide sein, dass sie vis à vis von einem Singleton spielbar ist (in der Regel AKQxxxxx).
	3 NT:	Beliebige, solide 8er-Farbe, mit oder ohne Kontrollen in den Nebenfalten. Die Farbe muss so solide sein, dass sie vis à vis von einem Singleton spielbar ist (in der Regel AKQxxxxx).
	4 ♣:	4-7 HP, gebrochene 8er-♣, Punkte mehrheitlich in dieser Farbe
	4 ♦:	4-7 HP, gebrochene 8er-♦, Punkte mehrheitlich in dieser Farbe
	4 ♥:	4-7 HP, gebrochene 8er-♥, Punkte mehrheitlich in dieser Farbe
	4 ♠:	4-7 HP, gebrochene 8er-♠, Punkte mehrheitlich in dieser Farbe
	4 NT:	As-Frage (das Lizit endet wohl in „7 NT“)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Positive Ansagen in einer Farbe setzen grundsätzlich 8+ HP voraus. Besitzt man ein As und einen König, und sind diese beide in einer oder in beiden langen Farben, rechtfertigt dies ein positives Gebot. Beispiele:

- | | | | |
|--------------------------------|-----|---|-----|
| 1.) ♠ AK9543 ♥ 8 ♦ 1095 ♣ 632 | 1 ♣ | - | 1 ♠ |
| 2.) ♠ K10943 ♥ 7 ♦ A1087 ♣ 765 | 1 ♣ | - | 1 ♠ |
| 3.) ♠ 3 ♥ A9875 ♦ K8732 ♣ 87 | 1 ♣ | - | 1 ♥ |
| 4.) ♠ AK765 ♥ 10763 ♦ 754 ♣ 5 | 1 ♣ | - | 1 ♠ |

Eine Ansage in „Ohne“ verneint eine 5er-Edelfarbe, und dies ungeachtet der Qualität! Damit weiss man, dass der „Ohne“ lizitierende Antwortende irgendeine Verteilung 4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2 mit einer eine 5er-Unterfarbe mit (8)9-14 HP besitzt. Eigentlich sollte man mit einer Verteilung der Art 5/4/2/2 nicht „1 NT“ bieten; unser System lässt es aber bei einer Stärke von 8-11 HP zu, solche Hände exakt zu beschreiben, und dies auf tiefem Niveau! Die mit ausgeglichen verteilten Händen verwendeten Ansagen „1 ♣ - 2 ♠“ respektive „1 ♣ - 2 NT“ forcieren zudem bis „4 NT“, weshalb als Ausnahme in Relaissequenzen auch „3 NT“ ein Relais ist.

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦“

Mit der Ansage „1 ♦“ zeigt der Antwortende, dass er zu schwach ist, um eine positive Ansage zu machen. Das Gebot ist konventionell und zeigt 0-7 HP (hat nichts mit der Farbe ♦ zu tun).

Grundsätzlich verläuft das Folgelizit nach dieser schwachen Ansage von „1 ♦“ natürlich. Es gibt aber zwei Ausnahmen: Konventionell sind seitens des Eröffners die Ansagen „1 ♥“ sowie „2 ♣“. „1 ♥“ kann natürlich oder aber Relais sein (danach verwendet der Antwortende meistens das Relais von „1 ♠“), „2 ♣“ zeigt ein sehr starkes Blatt.

Er-öffner	Antwort-ender	Bedeutung der Ansagen	
1 ♣	1 ♦		
1 ♥:		→ Variante 1: Natürlich, 16-19(20) HP, maximal 7½ Stiche, 5+ ♥ → Variante 2: 16-19(20) HP, maximal 7½ Stiche, 5+ Karten in ♣ → Variante 3: 19-20 HP, ausgeglichene Verteilung ohne 5er-Edelfarbe (nach Partners Relais von „1 ♠“ sagt man nun „1 NT“) → Variante 4: 25+ HP, ausgeglichene Verteilung mit oder ohne 5er-Edelfarbe (nach Partners Relais von „1 ♠“ sagt man nun „2 NT“)	!
1 ♠:		Natürlich, 16-19(20) HP, maximal 7½ Stiche, 5+ ♠, passbar	
1 NT:		16-18 HP, „gefährlich“ sowie generell nach Eröffnungen an vierter Stelle 17-18 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt ohne 5er-Edelfarbe, 5er-Unterfarbe erlaubt; denkbar auch jegliche Verteilung 4-4-4-1 mit einem As oder einem König in der Singletonfarbe.	
2 ♣:		Relais, wird mit zum vollen Spiel forcierenden Händen verwendet (bei Unterfarben forcierend bis Stufe 4), verlangt vom Partner mit 0-1 Kontrollen den Relais von „2 ♦“, mit 2 Kontrollen „2 ♥“ und mit 3 Kontrollen „2 ♠“ und flachem Blatt	!
2 ♦:		16-19(20) HP, maximal 7½ Stiche, (5)6+ ♦, passbar	

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen	
2 ♥:		19-22 HP, 8-8 ½ Stiche, semiforcing, schöne ♥-Farbe mit 5+ Karten, Ein- oder Zweifärber, ausgeglichene Verteilung bei 5er-Edelfarbe möglich	
2 ♠:		19-22 HP, 8-8 ½ Stiche, semiforcing, schöne ♠-Farbe mit 5+ Karten, Ein- oder Zweifärber, ausgeglichene Verteilung bei 5er-Edelfarbe möglich	
2 NT:		21-22 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, 5er-Edelfarbe erlaubt	
3 ♣:		19-22 HP, 8-8 ½ Stiche, semiforcing, schöne ♣-Farbe mit 6+ Karten, keine 4er-Edelfarbe	
3 ♦:		19-22 HP, 8-8 ½ Stiche, semiforcing, schöne ♦-Farbe mit 6+ Karten, keine 4er-Edelfarbe	
3 ♥:		Sehr stark, setzt die ♥-Farbe als Trumpf fest, auch wenn der Partner Chicane ♥ hat. Der Partner ist aufgefordert, einen Erstrunden -Cuebid zu machen (mit Chicane nur dann, wenn er mindestens zwei Trümpfe hat). „3 NT“ zeigt, dass man eine Zweitrunderkontrolle hat, welche mit „4 ♣“ erfragt werden kann. „4 ♥“ verneint den Besitz einer Erst- oder Zweitrunderkontrolle. In diesem Fall kann der Eröffner einen modifizierten „Control Asking-bid“ machen (1. Stufe = keine Drittrundenkontrolle, 2. Stufe = Doubleton, 3. Stufe = Qxx). Beispiel: ♠ 65 / ♥ AKQ107543 / ♦ AKJ / ♣ -	!
3 ♠:		Sehr stark, setzt die ♠-Farbe als Trumpf fest, auch wenn der Partner Chicane ♠ hat. Der Partner ist aufgefordert, einen Erstrunden -Cuebid zu machen (mit Chicane nur dann, wenn er mindestens zwei Trümpfe hat). „3 NT“ zeigt, dass man eine Zweitrunderkontrolle hat, welche mit „4 ♣“ erfragt werden kann. „4 ♠“ verneint den Besitz einer Erst- oder Zweitrunderkontrolle. In diesem Fall kann der Eröffner einen modifizierten „Control Asking-bid“ machen (1. Stufe = keine Drittrundenkontrolle, 2. Stufe = Doubleton, 3. Stufe = Qxx). Beispiel: ♠ AKQJ1098 / ♥ 4 / ♦ KJ3 / ♣ AK	!
3 NT:		Geschlossene ♣- oder ♦-Farbe (7-8 Karten) im Stile „Gambling“ (aber mit Zusatzwerten in den Nebenfarben (in der Regel zu passen, für Folgelizit vergleiche man jene bei der Eröffnung „3 NT“))	
4 ♥:		Zum spielen, stärker als eine Namyats-Eröffnung („4 ♣“)	
4 ♠:		Zum spielen, stärker als eine Namyats-Eröffnung („4 ♦“) Beispiel: ♠ AKJ10654 / ♥ KQ6 / ♦ A7 / ♣ 5	

Bei der zweiten Wiederansage hängt das Lizit natürlich von der ersten Wiederansage des Eröffners, aber auch von der eigenen Stärke ab. Absolut forcierend sind des Eröffners „Relais“ von „1 ♥“ respektive „2 ♣“, aber auch seine Gebote „3 ♥“ respektive „3 ♠“.

Hat der Eröffner eine natürliche, nicht forcierende Ansage gemacht, passt der Antwortende in der Regel mit 0-4 HP, sofern man tendenziell eine ausgeglichene Verteilung (mit oder ohne Fit) hat. Mit unregelmässigen Händen und Fit ist man etwas aggressiver und gibt zumindest mit 4 HP diesen Fit zu. So lizitiert man beispielsweise mit ♠ Q76 / ♥ 9 / ♦ Q543 / ♣ 109865

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♠“ → „2 ♠“, mit ♠ Q963 / ♥ 9 / ♦ Q54 / ♣ 109865 gar → „3 ♠“. Hingegen passt man nach dieser Sequenz mit einem ausgeglichen verteilten Blatt wie ♠ QJ5 / ♥ 765 / ♦ J107 / ♣ 7632. Ein Blatt mit 4 HP behandelt man aber auch dann wie ein solches der Stärke 5-7 HP, wenn man ein As besitzt.

Die Ansage „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♠“ ist natürlich und limitiert. Besitzt der Antwortenden 5-7 HP und einen Fit, so sollte er diesen zugeben; dies gilt auch dann, wenn er daneben eine eigene Farbe besitzt. Eine eigene Farbe führt man mit 5-7 HP nur ohne Fit ein (und mit schwächeren Blättern passt man). Aggressiv bieten (auch mit Sprüngen) darf man mit gutem Fit (4+ Karten) und einem Singleton oder einer Chicane sowie 5-7 HP; mit einem Doppelsprung kann man auch einen Splinter machen (z.B. nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♠ - 4 ♣“ mit → ♠ J1098 / ♥ 93 / ♦ AJ10987 / ♣ 5). Etwas speziell ist „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥“: Die Ansage kann natürlich oder Relais sein; der Antwortende ist grundsätzlich gehalten, nun „1 ♠“ anzusagen, abgesehen von folgenden Ausnahmen:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠:	Zu 99% obligatorischer Relais. Davon darf nur mit schwachem Blatt (0-5 HP) und schlechter Länge in ♣ oder ♦, mit einer 6er-Edelfarbe und 0-3 HP oder mit einem schwachen Blatt mit 5-5 in den Edel- respektive Unterfarben abgesehen werden.
	1 NT:	0-4 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben (der Eröffner kann nun die längere Edelfarbe auf der Stufe seines Beliebens lizitieren)
	2 ♣:	0-5 HP, schlechtes Blatt, durchlöcherter Länge in ♣
	2 ♦:	0-5 HP, schlechtes Blatt, durchlöcherter Länge in ♦
	2 ♥:	6er-♥, 0-3 HP
	2 ♠:	6er-♠, 0-3 HP
	2 NT:	0-4 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben
	3 ♣/♦/♥/♠:	Natürlich, schwach, 7er-Farbe, 0-3 HP

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
1 NT:		19-20 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 5er-Edelfarbe
2 ♣:		16-20(21/22) HP (weniger als semiforcierendes Blatt), 5+ ♣
2 ♦:		16-20(21/22) HP (weniger als semiforcierendes Blatt), 5er-♥
2 ♥:		16-19 HP (weniger als semiforcierendes Blatt), 6+ ♥
2 ♠:		16-22(23) HP, 6+ ♥, 4+ ♠
2 NT:		25+ HP, ausgeglichen verteiltes Blatt

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Beispiel:

♠ QJ75	1 ♣	-	1 ♦	1 ♣	-	1 ♦
♥ AKQJ5	1 ♥	-	1 ♠	1 ♥	-	1 ♠
♦ J	2 ♦	-	2 ♥	2 ♠:	6er-♥,	4er-♠
♣ K72	2 ♠:	Das Gebot zeigt genug Werte um aus Stufe 3 zu spielen, 5 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠				

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 1 NT:

Voraussetzungen der Ansage:

- Ausgegliche Verteilung
- Gute 19-20 HP, keine 5er-Edelfarbe
- „4-3-3-3“, „4-4-3-2“, „5-3-3-2“, „6-3-2-2“ mit 6er-Unterfarbe denkbar (dann aber (18)19 HP)

Besonderheiten im Folgelizit

Beachten Sie folgende Spezialität im Folgelizit: Hat man eine Verteilung 5-2 oder 5-3 in den Edelfarben, lizitiert man via Transfer. In Ausnahmefällen ist aber auch mit 5-3 ein Stayman möglich, dann nämlich, wenn man eine Lücke in einer Nebenfarbe hat und auf der Suche nach einem guten Fit 5-3 oder 4-3 ist. Erst bei einer Verteilung 5-4 geht man via Stayman, und zwar dann, wenn man ab (5)6-7 HP besitzt. Bei dieser Variante lizitiert man nach "2 ♦" auf Stufe 3 die 4er-Farbe (Smolen-Konvention) respektive sagt das volle Spiel an, wenn der Partner nach dem Stayman eine 4er-Edelfarbe zeigt. Hat man neben der 5-4-Verteilung in den Edelfarben aber 4-5 HP, so transferiert man zuerst in die 5er-Farbe und lizitiert anschliessend die 4er-Farbe; dieses Lizit ist eine Einladung zum vollen Spiel.

Die ersten Ansagen

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
1 NT	pass:	0-4 HP
	2 ♣:	5+ HP, Stayman (mit oder ohne Edelfarbe), ab 0 HP möglich mit 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben (oder mit 4-4-5-0, selten 4-4-4-1)
	2 ♦:	Transfer ♥, 5+ ♥, 0-7 HP
	2 ♥:	Transfer ♠, 5+ ♠, 0-7 HP
	2 ♠:	Transfer ♣, 6+ ♣, 0-7 HP
	2 NT:	Transfer ♦, 6+ ♦, 0-7 HP
	3 ♣:	5+ Karten in ♦ und 5+ Karten in ♣, schwach (Partner passt oder korrigiert)
	3 ♦:	(6)7 HP, mindestens 5-5 in den Edelfarben, Interesse an mehr (der Partner lizitiert ohne Interesse 4 in der bevorzugten Edelfarbe, mit der Festlegung der Trumpffarbe auf Stufe 3 zeigt er Interesse an Cue-bids)
	3 ♥:	5-5 ♠ und ♥, 5(-6) HP, einladend zum vollen Spiel, passbar
	3 ♠:	5-5 ♣ und ♦, forcierend zu vollen Spiel, (5)6-7 HP, der Partner kann „3 NT“ sagen
	3 NT:	6-7 HP, ausgeglichen; dabei darf man in den Unterfarben Längenkarte zählen, sofern man in der Farbe Figuren besitzt. Die fünfte Karte gibt einen Punkt, die sechste zusätzlich zwei Punkte.
	4 ♣:	Texas für ♥, 5-7 Punkte, 6er-♥, Punkte eher ausserhalb der Farbe
	4 ♦:	Texas für ♠, 5-7 Punkte, 6er-♠, Punkte eher ausserhalb der Farbe
	4 ♥:	Zum spielen
	4 ♠:	Zum spielen

Man beachte:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠		1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♥		1 NT	3 ♦:	Mindestens 5-5 in ♥ und ♠, 6(7) HP, Interesse an mehr
2 ♠	4 ♥:	5 ♠ und 5 ♥, zum spielen, kein Interesse an mehr			
			1 ♣	1 ♦	
			1 ♥	1 ♠	
1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	1 NT	3 ♥:	5-5 in ♥ und ♠, 5(6) HP, bloss einladend
1 ♥	1 NT:	0-4 HP, mindestens 5-5 in ♠/♥			

Das Lizit nach dem Stayman

Den Stayman muss man alertieren, da man ihn auch schwachen Blättern oder mit ausgeglichen verteilten Blättern ohne Edelfarbe lizitiert, nämlich bei einer Stärke von 5 HP. Denn die Ansage von „2 NT“ ist ja konventionell (zeigt nämlich Transfer ♦ mit 6+ Karten in der ♦-Farbe).

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦:		Keine 4er-Edelfarbe
2 ♥:		4er-♥, 4er-♠ noch möglich
2 ♠:		4er-♠, keine 4er-♥

Und nun aufpassen: Nach der Antwort von „2 ♦“ nach dem Stayman ist die Ansage von zwei in einer Edelfarbe **zu passen**. „2 NT“ zeigt 5 HP und ladet zu „3 NT“ ein (mit oder ohne Edelfarbe).

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Achtung
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♣		
2 ♦	2 ♥:	5 ♥, 4 ♠, 0-4 HP, zu passen	!
	2 ♠:	5 ♠, 4 ♥, 0-4 HP, zu passen	!
	2 NT:	5 HP, Einladung zu „3 NT“	
	3 ♣:	5+ ♣, (5)6-7 HP, Mancheforcing	
	3 ♦:	5+ ♦, (5)6-7 HP, Mancheforcing	
	3 ♥:	5er-♠, (3)4er-♥ , Smolen-Konvention, forcing zum vollen Spiel, 5-7 HP	!
	3 ♠:	5er-♥, (3)4er-♠ , Smolen-Konvention, forcing zum vollen Spiel, 5-7 HP	!
	3 NT:	6-7 HP, ausgeglichen, mindestens eine 4er-Edelfarbe	
	4 ♥:	Zum spielen, 5-7 HP, wohl 6+ ♥ und 4 ♠	
	4 ♠:	Zum spielen, 5-7 HP, wohl 6+ ♠ und 4 ♥	

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Achtung
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♣		
2 ♥	2 ♠:	4+ ♠, 5 HP, mit absolutem Minimum und Fit passbar Bsp: ♠ K10xx ♥ xxx ♦ Q10xx ♣ xx	!
	2 NT:	5 HP, einladend zum vollen Spiel ohne 4er-Edelfarbe	
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing, 5-7 HP	
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing, 5-7 HP	
	3 ♥:	5 Punkte, 4er-♥, einladend	
	3 ♠:	♥-Fit, 7 HP, Splinter	
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 6-7 HP, 4er-Pik	!
	4 ♣:	♥-Fit, Splinter, 7 HP	
	4 ♦:	♥-Fit, Splinter, 7 HP	
	4 ♥:	♥-Fit, Abschluss, 6-7 Punkte	

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♠	pass:	Minimum, 0-4 Punkte, Fit
	2 NT:	5 HP, einladend, ausgeglichen
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing, 5-7 HP
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing, 5-7 HP
	3 ♥:	4-5 HP, Fit in ♠, ladet zu „4 ♠“ ein, wenn der Partner etwas in ♥ hat („positiver Trial-bid“, man hat selbst etwas in ♥)
	3 ♠:	5 Punkte, 4er-♠, einladend
	3 NT:	6-7, ausgeglichen mit 4er-♥
	4 ♣:	Pik-Fit, Splinter, 7 HP
	4 ♦:	Pik-Fit, Splinter, 7 HP
	4 ♥:	Pik-Fit, Splinter, 7 HP
	4 ♠:	Abschluss

Und nun einige Details zu den Transfer-Ansagen

Der Transfer ist auszuführen. Sprünge in die Transferfarbe sollten nur in ganz seltenen Ausnahmefällen gemacht werden (zeigt Maximum und schönen 4er-Fit), da der Partner ja sehr schwach sein kann. Eine neue Farbe zeigt ebenfalls Maximum, einen schönen 4er-Fit und **verneint** Werte in der angesagten Farbe. „2 NT“ zeigt 20½ HP (dank einer schönen 5er-Farbe) und einen Dreikartenfit mit zwei der drei Topfiguren; im Paarturnier ist diese Ansage nur in Ausnahmefällen anzuwenden, im Teamwettkampf hingegen immer. Nach all diesen Abweichungen von der Ausführung des Transfers **ist eine Wiederholung der Transferfarbe ein Retransfer**, der zwingend zu befolgen ist. Kontriert der Gegner den Transfer, führt ihn der Partner nur mit Fit aus (sonst passt man, „Rekontra“ verneint Fit und zeigt mindestens zwei hohe Figuren zu viert in der Transferfarbe).

Zeigt der Antwortende nach seinem Transfer eine zweite Farbe auf der Stufe 3, so entwickelt sich das weitere Lizit wie folgt: Farbansagen auf Stufe 3 sind Cue-bid mit Fit in der zweiten Farbe, Farbansagen auf Stufe 4 sind Cue-bids im Edelfarbenfit. Die Ansagen "3 NT" und "4 in der Edelfarbe" sind natürlich und verneinen Interesse an mehr.

Ein Beispiel:

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦ / ♥ / ♠:		Cue-bid im ♣-Fit, Maximum
3 NT:		Zum Spielen, kein ♠-Fit, in der Regel kein ♣-Fit (und sonst Minimum)
4 ♣ / ♦ / ♥:		Cue-bid im ♠-Fit, Maximum
4 ♠:		Zum spielen (also ♠-Fit und nicht Maximum)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Nach einem solchen Cue-bid auf der Stufe 3 ist "3 NT" Abschluss. Man suchte wohl einen 3er-Fit in der erstgenannten Farbe.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	pass:	0-4 HP, 5+ ♥
	2 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, einladend, 5 HP
	2 NT:	5er-♥, ausgeglichen verteilt, 5 HP, einladend
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel
	3 ♥:	6+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, Punkte eher ausserhalb der ♥-Farbe (sonst hätte man nach „1 ♣“ schon „2 ♥“ lizitiert)
	3 ♠:	Splinter, 7 HP, 6+ ♥
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung mit 5er-Herz, 6-7 HP
	4 ♣:	Splinter, 7 HP, 6+ ♥
	4 ♦:	Splinter, 7 HP, 6+ ♥
	4 ♥:	6er-♥, leichtes Schlemminteresse , in der Regel zu passen, 7 HP, keine Kürze im Blatt (sonst hätte man Splinter gemacht), Mittelkarten, Problem bei Topkarten, Punkte eher ausserhalb der ♥-Farbe (sonst hätte man nach „1 ♣“ schon „2 ♥“ lizitiert)

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		2er-♥, 3er-♠, Minimum
3 ♣ / ♦:		Natürlich, gute Farbe (in der Regel 5er-Farbe und Maximum, 6er-Farbe mit 18-19 HP denkbar)
3 ♥:		3er-♥, Minimum
3 ♠:		4er-♠, Minimum
3 NT:		2er-♥, 3er-♠, Maximum
4 ♥:		3+ ♥, Maximum
4 ♠:		4er-♠, Maximum

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aupassen
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♥		
2 ♠	pass:	0-4 HP, 5+ ♠	
	2 NT:	5er-♠, ausgeglichen verteilt, 5 HP, einladend	
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel, 5-7 HP	
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel, 5-7 HP	
	3 ♥:	4+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, 5 HP	
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, Einladung zu „4 ♠“, 5 HP, Punkte eher ausserhalb der ♠-Farbe (sonst hätte man nach „1 ♣“ schon „2 ♠“ lizitiert)	
	3 NT:	Ausgeglichen mit 5er-♠, 6-7 HP	
	4 ♣:	7 HP, Splinter, 6+ ♠	
	4 ♦:	7 HP, Splinter, 6+ ♠	
	4 ♥:	5 ♠, 5 ♥, zum passen oder korrigieren, (5)6(7) HP, kein Schlemminteresse	!
	4 ♠:	6er-♠, leichtes Schlemminteresse , in der Regel zu passen, 7 HP, keine Kürze (sonst verwendet man Splinter), Mittelkarten, Problem bei Topkarten, Punkte eher ausserhalb der ♠-Farbe (sonst hätte man nach „1 ♣“ schon „2 ♠“ lizitiert)	

Transfer in die Unterfarben

Mit „2 ♠“ respektive „2 NT“ transferiert man auf die Unterfarben ♣ respektive ♦.

In der Regel führt man den Transfer einfach aus. Sagt man nach „2 ♠“ → „2 NT“ respektive nach „2 NT“ → „3 ♣“, so zeigt dies Maximum und mindestens einen 4-Kartenfit oder aber mindestens Axx oder KJx (in der Unterfarbe des Partners); dies erlaubt es dem Partner, allenfalls „3 NT“ anzusagen.

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♠		
3 ♣	3 ♦:	Cue-bid	
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♣, 5-7 HP, forcierend	
	4 ♦:	Splinter ♦, schöne 6er-♣, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	
	4 ♥:	Splinter ♥, schöne 6er-♣, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	!
	4 ♠:	Splinter ♠, schöne 6er-♣, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	!

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 NT		
3 ♦	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♦, forcierend	
	4 ♥ / ♠:	Splinter, schöne 6er-♦, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	!
	5 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, kein Schlemminteresse	!
	5 ♦:	Zum spielen	

Soweit die problemlosen Ansagen. Wenn der Eröffner nach diesem Transfer in eine Unterfarbe nicht die verlangte Unterfarbe lizitiert, sondern mit "1 NT - 2 ♠ - 2 NT" respektive mit "1 NT - 2 NT - 3 ♣" Fit und Maximum zeigt, so lizitiert der Antwortende selbst seine lange Farbe, wenn er diese spielen will. Er hat aber auch weitere Möglichkeiten:

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♠		
2 NT	3 ♣:	Zum spielen	
	3 ♦:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (Achtung: Spezieller Trumpf Asking-bid)	!
	3 ♥:	6 ♣, 4 ♥, forcing, 5-7 HP	
	3 ♠:	6 ♣, 4 ♠, forcing, 5-7 HP	
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"	
	4 ♣:	5 As-Blackwood mit ♣ als Trumpf	!
	4 ♦:	Singleton ♦, Schlemminteresse in ♣ („4 NT“ ist nun zum spielen)	
	4 ♥ / ♠:	Splinter in angesagter Edelfarbe, schöne 6er-♣, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	!

Nach diesen Transfers in eine Unterfarbe verwenden wir einen speziellen „Trumpf Asking-bid“, welcher folgende Antworten hat:

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 ♠		
2 NT	3 ♦		
3 ♥:		xxxx in ♣, ev. mit dem Buben oder der 10	!
3 ♠:		König oder Dame zu viert in ♣	!
3 NT:		4 HP in ♣	!

Danach ist "4 ♣" → “5-As-Blackwood”.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Aufpassen</i>
1 ♥	1 ♠		
1 NT	2 NT		
3 ♣	3 ♦:	Zum spielen	
	3 ♥:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (Achtung: Spezieller „Trumpf Asking-bid“)	!
	3 ♠:	6 ♦, 4 ♠, forcing, 5-7 HP	
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"	
	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen), 5-7 HP	!
	4 ♦:	5-As-Blackwood mit ♦	!
	4 ♥ / ♠:	Splinter, schöne 6er-♦, (6)7 HP, leichtes Schlemminteresse (4 NT ist nun zum spielen!)	!
	5 ♣:	Mindestens 5-5 in den Unterfarben, kein Schlemminteresse	
	5 ♦:	Zum spielen	

Aufpassen muss man hier also bei der speziellen „4 ♣ - Ansage“, welche daher nochmals dargestellt wird:

!	1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
	1 ♥	1 ♠	
	1 NT	2 NT	
	3 ♣	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen)

Der hier etwas spezielle „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	
1 NT	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠:		xxxx in ♦, ev. mit dem Buben oder der 10
3 NT:		König oder Dame zu viert in ♦
4 ♣:		4 HP in ♦

Danach ist "4 ♦" → „5-As-Blackwood“.

Führt der Eröffner den Transfer in eine Unterfarbe normal aus und lizenzierte der Antwortende nun eine Edelfarbe auf der Stufe 3, so ist dies natürlich und zeigt ein 6-4-Blatt mit 4er-Edelfarbe und forciert zum vollen Spiel. Hat man als Antwortender eine solche Verteilung und zu wenig Punkte für ein volles Spiel, so transferiert man in die Unterfarbe und passt in der Folge (hierfür hat man in der Regel 0-4 HP und eine valable Unterfarbe, sonst hätte man nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥“ sofort „2 ♣“ gesagt).

Hat der Antwortende wie soeben dargestellt eine 6er-Unterfarbe und eine 4er-Edelfarbe gezeigt, ist "3 NT" respektive die Hebung der Edelfarbe auf Stufe 4 zum spielen, andere Gebote sind Cue-bid.

Springt der Antwortende, der zuvor in eine Unterfarbe transferiert hat, nach des Eröffners Antwort in eine neue Farbe, so ist - sofern die Ansage nicht speziell definiert wurde - dies Splinter.

Der Gegner interveniert nach "1 Sans Atout"

Wenn der Gegner nach der Eröffnung "1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 1 NT" in natürlicher oder künstlicher Weise interveniert, so verhalten wir uns - soweit hinten nichts anderes beschrieben ist - wie folgt:

Kontra gegen natürliche Intervention	Negatives Kontra, man will Teilkontrakt spielen, zeigt andere Farben, (0)1-4 HP
Kontra gegen künstliche Intervention	4-7 HP, optionell
Farbe auf Stufe 2 nach Intervention	Natürlich, 5+ Karten, 0-4 HP
Überruf der Farbe	5-7 HP, Stayman ohne Stopper in Gegnerfarbe
Farbe auf Stufe 3 in rangtieferer Farbe als jene der Intervention	5-7 HP, 5+ Karten, natürlich, forcing
Farbe auf Stufe 3 in ranghöherer Farbe als jene der Intervention	5-7 HP, 5+ Karten, natürlich, forcing, kein Stopper in der Gegnerfarbe (sonst via „2 NT“ und dann z.B. „3 ♠“)
2 NT	Lebensohl, Partner muss "3 ♣" sagen; danach ist die Ansage einer Farbe unterhalb der Interventionsfarbe zu passen, der Überruf der Gegnerfarbe ist Stayman mit Stopper in der Farbe des Gegners und „3 NT“ ist zum spielen (mit Stopper in des Gegners Farbe), eine ranghöhere Farbe als die Interventionsfarbe ist natürlich, zeigt weiter Stopper und 5-7 HP
3 NT	(5)6-7 HP, ausgeglichen, kein Stopper in der gegnerischen Farbe

Da wir negative Kontras gegen natürliche Interventionen spielen, kontriert der Eröffner nach „pass“ auf, wenn er 2-3 Karten in der Gegnerfarbe hat. Lizitiert der Partner nun, ist er schwach.

Intervenierte der Gegner nun im Transfer, so zeigt Kontra 4-7 HP und die für die Transferansage verwendete Farbe, das Gebot der Transferfarbe zeigt (0)1-4 HP und ist wie ein negatives Kontra (also Take-out gegen die angesagte Farbe des Gegners), alle übrigen Ansagen sind identisch wie oben bei der Verteidigung gegen die natürliche Intervention (also Lebensohl etc.). Das direkte Lizit der gegnerischen Farbe auf Stufe 3 ist also Stayman ohne Stopper, nach "2 NT" hingegen mit Stopper, beide Male mit (4)5-7 HP.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wenn der Gegner uns in den nun erreichten „1 NT“ kontriert, so ist "Rekontra" Transfer für ♣ (5+ Treff), "2 ♣" zeigt 5+ Karo, "2 ♦" zeigt 5+ Herz, "2 ♥" schliesslich zeigt 5+ Pik. Über die Stärke sagen diese Transferansagen nichts aus.

Passt man, muss der Eröffner rekontrieren. Dieses Rekontra wird gepasst, wenn man glaubt, der Partner erfülle "1 NT" (so ab (2)3 HP), ansonsten lizitiert man ökonomisch 4er-Farben von unten, bis man einen Fit gefunden hat. **Bitte beachten: Wir schenken dabei der Bedeutung des gegnerischen Kontras keine Beachtung, spielen also immer gleich.**

Etwas speziell ist es aber dann, wenn an vierter Stelle kontriert wird; auch hier schenken wir der Bedeutung des Kontras keine Beachtung!

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♦	pass	
1 ♥	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass:				Keine 5er-Unterfarbe
Rekontra:				Ansage nicht existent
2 ♣:				5+ ♣, zum spielen
2 ♦:				5+ ♦, zum spielen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	pass	1 ♦	pass	
1 ♥	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass	pass	pass:		Genügend Punkte/Stiche um den Kontrakt zu gewinnen
		Rekontra:		Baron, bitte 4er-Farben von unten her zeigen
		2 ♣:		5+ ♣, zum spielen
		2 ♦:		5+ ♦, zum spielen
		2 ♥:		Explizit 4 Karten in ♠ und 4 Karten in ♥

Es gibt unzählige Konventionen mit Zweifärbem gegen „1 NT“. Wir verhalten uns gegen diese immer gleich, egal, ob wir „1 NT“ eröffnet haben, oder aber ob wir „1 NT“ lizitiert haben nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 NT“ oder nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 1 NT“: Der einzige Unterschied liegt in der Stärke, welche es für diese Ansagen braucht – logisch, dass man nach der Eröffnung „1 NT“ mit 13-15 HP vorsichtiger sein muss als bei den anderen beiden Varianten. Details auf unser Gegenlizit gegen konventionelle Ansagen nach „1 NT“ sei auf das Kapitel „Eröffnung 1 NT“ verwiesen. (Exkurs: Nach „1 NT“ superschwach (10-12 HP) ist zu beachten, dass ein „Kontra“ gegen Farbinterventionen strafend ist.)

Kontriert der Gegner unsere Stayman-Ansage, so passen wir ohne Stopper in ♣. Alle anderen Ansagen sind wie nach dem ungestörten "Stayman", allerdings zeigen die Ansagen einen ♣-Stopper. Hat man gepasst, muss der Partner rekontrieren. Nun passt der Eröffner, wenn er 5+ schöne Karten in Treff hat, ansonsten lizitiert er wiederum wie nach ungestörtem Stayman; als Zusatzinformation weiss der Partner aber, dass der Eröffner keinen ♣-Stopper hat. Das

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

direkte Rekontra des Eröffners verneint eine 4er-Edelfarbe und zeigt 4 ♣-Karten. Der Partner kann nun allenfalls bei ♣-Support passen.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung unserer Ansage</i>
1 ♣	pass	1 ♦	pass	
1 ♥	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥	
pass:				Durch die Intervention hat der Gegner unsere Ansage verunmöglicht
Kontra:				Vorschlag zu Strafkontra, 4 Karten in ♥
2 ♠:				4 Karten in ♠

Nach einer gegnerischen Farbansage lizitieren wir nur dann, wenn die vorgesehene Ansage noch möglich ist (sonst passen oder kontrieren, was Strafvorschlag ist).

Nach Eröffners "pass" ist Partners "Kontra" ein Strafvorschlag.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♦	pass	
1 ♥	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥	
pass	pass	Kontra:		Strafvorschlag

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	pass	1 ♦	pass	
1 ♥	pass	1 ♠	pass	
1 NT	pass	2 ♣	2 ♠	
Kontra:				Strafvorschlag

Verwenden wir eine Transfer-Ansage und wird diese vom Gegner kontriert, führen wir den Transfer nur aus, wenn wir einen Fit haben. Rekontriert der Partner nach unserem "pass", so fordert er uns nun auf, den Transfer auszuführen. Rekontriert der Eröffner, so zeigt dies 5 schöne Karten (oder ausnahmsweise mal zwei Topfiguren zu viert) in der lizitierten und kontrierten Farbe, in der Regel verneint es einen Fit in Partners Farbe.

Lizitiert der Gegner nach unserem Transfer eine Farbe, führen wir den Transfer nur mit Fit aus. Die Ansage ist kompetitiv und sagt nichts über unsere Stärke aus. In der Regel haben wir einen 4-Karten-Fit (Law of total tricks). Hat der Eröffner nach der Intervention gepasst, kann der Partner den Transfer wiederholen (hat man also z.B. mit "2 ♦" transferiert, ist nun "3 ♦" nicht natürlich, sondern Transfer).

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 2 NT:

Diese Ansage zeigt ein ausgeglichenes Blatt mit 25+ HP. Die weiteren Lizitfolgen sind absolut identisch wie nach der Eröffnung → „2 ♦“, gefolgt von „2 NT“ → ausser dass die weiteren Ansagen weniger Punkte voraussetzen. Logischerweise wird ab 0 Punkten gesprochen, bei Schlemmgelüsten orientiert man sich an den Erfahrungswerten, dass „6 NT“ ab 33 HP Sinn macht, „7 NT“ ab 37 HP. Es sei daher auf die dort dargestellten Folgen verwiesen. Dies gilt auch für den Schutz gegen Interventionen, sollten sie plötzlich auf dieser Stufe erfolgen.

Das weitere Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♠“:

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	pass:	0-3(4) HP, mit oder ohne Fit in ♠
	1 NT:	5-7 HP, ausgeglichene Verteilung; Hinweis: Diese Ansage sollte man nur machen, wenn man keine andere Wahl hat, denn es spielt die falsche Seite.
	2 ♣:	(4)5-7 HP, natürlich, 5+ Karten in ♣, nicht forcierend, je länger die Farbe, desto weniger Punkte nötig
	2 ♦:	(4)5-7 HP, natürlich, 5+ Karten in ♦, nicht forcierend, je länger die Farbe, desto weniger Punkte nötig
	2 ♥:	(4)5-7 HP, natürlich, 5+ Karten in ♥, nicht forcierend, je länger die Farbe, desto weniger Punkte nötig
	2 ♠:	Fit in ♠, (4)5 HP
	2 NT:	Nicht definiert
	3 ♣:	7 HP, natürlich, lange Farbe, kein Fit
	3 ♦:	7 HP, natürlich, lange Farbe, kein Fit
	3 ♥:	7 HP, natürlich, lange Farbe, kein Fit
	3 ♠:	Fit in ♠, 6-7 Punkte, allenfalls unregelmässig verteiltes Blatt wie z.B. ♠ Q764 ♥ 9 ♦ Q54 ♣ 109865
	4 ♣:	Fit in ♠, Splinter ♣, für die Ansage von “1 ♦” eine gute Hand, z.B. ♠ J1098 ♥ 93 ♦ AJ10987 ♣ 5
	4 ♦:	Fit in ♠, Splinter ♦, für die Ansage von “1 ♦” eine gute Hand
	4 ♥:	Fit in ♠, Splinter ♥, für die Ansage von “1 ♦” eine gute Hand
	4 ♠:	4+ Karten in ♠, Maximum, zum spielen

Generell gilt bei der zweiten Ansage des Antwortenden, dass er einen Fit zugeben sollte, wenn er einen hat (statt vorneweg eine eigene Farbe einzuführen).

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♦ - 1 NT“:

Mit „1 ♣ - 1 ♦ - 1 NT“ zeigt der Eröffner ein ausgeglichenes verteiltes Blatt ohne 5er-Edelfarbe mit 16-18 HP respektive 17-18 HP bei roter Gefahrenlage sowie generell nach Eröffnungen an vierter Stelle. Wegen der Limitierung der Hand übernimmt der Antwortende das Kommando. Einladungen zu einem vollen Spiel sollten nur mit (6)7 HP gemacht werden, es sei denn, man besitze die notwendige Verteilung (sprich eine lange Farbe). Ohne lange Farbe (5+ Karten) sollte man mit 0-6 HP in der Regel passen.

Beachten Sie folgende Spezialität im Folgelizit: Hat man eine Verteilung 5-2 oder 5-3 in den Edelfarben, lizitiert man via Transfer (der Eröffner hat ja keine 5er-Edelfarbe). Erst bei einer Verteilung 5-4 geht man via Stayman, wobei man auch ganz schwach sein kann. Mit einem ausgeglichenen verteilten Blatt sollte man mit 0-6 HP in der Regel passen, ausser man besitzt 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben oder hat eine Verteilung, mit der man jede Antwort des Eröffners nach dem Stayman passen kann. Mit 7 HP hingegen sollte man einladen – man hat genügend Punkte für jeden Kontrakt der Stufe 2; bei 6 HP muss man sich bewusst sein, dass man gegen den Saal spielt, wenn man nun „Stayman“ bietet, da die meisten Spieler in natürlichen Systemen passen.

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Achtung
1 NT	pass:	0-7 HP, ausgeglichen verteilt, keine Länge, insbesondere keine 5er-Edelfarbe	
	2 ♣:	Stayman, 0-7 HP, mindestens 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben, 0-7 HP und eine Verteilung, mit der man jede Wiederansage des Eröffners passen kann, oder 7 HP mit mindestens einer Edelfarbe	
	2 ♦:	0-7 HP, Transfer ♥, 5+ ♥	
	2 ♥:	0-7 HP, Transfer ♠, 5+ ♠	
	2 ♠:	0-7 HP, Transfer ♣, 6+ ♣	
	2 NT:	0-7 HP, Transfer ♦, 6+ ♦	
	3 ♣:	Schwach, mindestens 5-5 in den Unterfarben, zum passen oder korrigieren	
	3 ♦:	Mindestens 5-5 in den Edelfarben, 7 HP, der Partner sagt auf Stufe 3 oder 4 den Endkontrakt an.	
	3 ♥:	Mindestens 5-5 in den Edelfarben, (4)5- 6 HP, zum passen oder korrigieren, der Partner sagt auf Stufe 3 den Endkontrakt an (oder das volle Spiel mit Maximum und Doppelfit).	
	3 ♠:	7 HP, mindestens 5-5 in den Unterfarben, Einladung zu „3 NT“ oder „5 in einer Unterfarbe (mit Minimum und einem Problem in einer oder beiden Edelfarben) kann der Eröffner eine Unterfarbe auf Stufe 4 ansagen).	

Bei den Antworten nach dem Stayman verwenden wir immer das gleiche Konstrukt:

1 ♣	1 ♦	
1 NT	2 ♣	
2 ♦:		Keine 4er-Edelfarbe
2 ♥:		4er-♥, 4 Karten in ♠ möglich
2 ♠:		4er-♠, keine 4er-♥

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Und nun aufpassen:

Nach der Antwort von „2 ♦“ nach dem Stayman ist die Ansage von zwei in einer Edelfarbe zum spielen (also zu passen).

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansage	Achtung
1 NT	2 ♣		
2 ♦	pass:	Schwach, in der Regel 5er-♦ und 4-4, 3-4 oder 4-3 in den Edelfarben	!
	2 ♥:	5 ♥, 4 ♠, 0-6 HP, zu passen	!
	2 ♠:	5 ♠, 4 ♥, 0-6 HP, zu passen	!
	2 NT:	7 HP, Einladung zu „3 NT“	

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansage	Achtung
1 NT	2 ♣		
2 ♥	2 ♠:	4er-♠, (6-)7 HP (z.B. ♠ Kxxx ♥ x ♦ QJxxxx ♣ xxx)	
	2 NT:	7 HP, Einladung zu „3 NT“	

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansage	Achtung
1 NT	2 ♣		
2 ♠	2 NT:	Einladung zu „3 NT“, (6-)7 HP, natürlich, kein Fit in ♠	
	3 ♠:	Einladung zu „4 ♠“, 4er-♠, (6)7 HP	
	4 ♠:	♠-Fit, Abschluss, mit was auch immer	

Ein Transfer ist immer auszuführen. Sprünge in die Transferfarbe sind verboten.

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦	
2 ♥	pass:	0-6 HP, 5+ ♥
	2 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, einladend, 7 HP
	2 NT:	5er-♥, ausgeglichen verteilt, 7 HP, einladend
	3 ♣:	5+ ♣, zum passen oder korrigieren, nicht Minimum
	3 ♦:	5+ ♦, zum passen oder korrigieren, nicht Minimum
	3 ♥:	6+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, 7 HP

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		2er-♥, 3er-♠, Minimum
3 ♥:		3er-♥, Minimum, 16-17 HP
3 ♠:		4er-♠, Minimum, 16-17 HP
4 ♥:		3-4 ♥, Maximum
4 ♠:		4er-♠, Maximum

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	
1 NT	2 ♥		
2 ♠	pass:	0-6 HP, 5+ ♠	
	2 NT:	5er-♠, ausgeglichen verteilt, 7 HP, einladend	
	3 ♣:	5+ ♣, zum passen oder korrigieren, nicht Minimum	
	3 ♦:	5+ ♦, zum passen oder korrigieren, nicht Minimum	
	3 ♥:	4 ♥, Einladung zum vollen Spiel, (6)7 HP	
	3 ♠:	6+ ♠, Einladung zu 4 ♠, 7 HP, Punkte eher ausserhalb der ♠-Farbe (sonst hätte man auf „1 ♣“ → „2 ♠“ lizitiert)	

Mit „2 ♠“ respektive „2 NT“ transferiert man auf die Unterfarben ♣ respektive ♦.

In der Regel führt man den Transfer einfach aus. Sagt man nach „2 ♠“ → „2 NT“ respektive nach „2 NT“ → „3 ♣“, so zeigt dies Maximum und mindestens einen 4-Kartenfit oder aber mindestens Axx oder KJx (in der Unterfarbe des Partners); dies erlaubt es dem Partner, allenfalls „3 NT“ anzusagen.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 ♠		
2 NT	3 ♣:	Zum spielen	
	3 ♦:	Schlemminteresse mit extremer Verteilung, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (Achtung: Spezieller „Trumpf Asking-bid“)	!
	3 ♥:	6 ♣, 4 ♥, 7 HP	
	3 ♠:	6 ♣, 4 ♠, 7 HP	
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"	

Der „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 ♠		
2 NT	3 ♦		
3 ♥:		xxxx in ♣, ev. mit dem Buben oder der 10	!
3 ♠:		König oder Dame zu viert in ♣	!
3 NT:		4 HP in ♣	!

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 NT		
3 ♣	3 ♦:	Zum spielen	
	3 ♥:	Schlemminteresse mit extremer Verteilung, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (Achtung: Spezieller „Trumpf Asking-bid“)	!
	3 ♠:	6 ♦, 4 ♠, forcing, 7 HP	
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"	
	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen), 7 HP	!

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Aufpassen muss man hier also bei der speziellen „4 ♣ - Ansage“, welche daher nochmals dargestellt wird:

!	1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
	1 NT	2 NT	
	3 ♣	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen), 7 HP

Der hier etwas spezielle „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 NT		
3 ♣	3 ♥		
3 ♠:		xxxx in ♦, ev. mit dem Buben oder der 10	!
3 NT:		König oder Dame zu viert in ♦	!
4 ♣:		4 HP in ♦	!

Hat der Antwortende nach einer positiven Ansage des Eröffners wie soeben dargestellt eine 6er-Unterfarbe und eine 4er-Edelfarbe gezeigt, ist "3 NT" respektive die Hebung der Edelfarbe auf Stufe 4 zum spielen; andere Gebote wären Cue-bids (ist aber eher unwahrscheinlich).

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♣“:

Die Sequenz „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♣“ spielen wir künstlich. „2 ♣“ ist nun ein forcierendes Relais (hat nichts mit ♣ zu tun). Wird nach einem Relais von „2 ♦“, „2 ♥“ oder „2 ♠“ nun eine Edelfarbe lizitiert, ist diese Ansage forcierend bis zum vollen Spiel, die Ansage einer Unterfarbe ist forcierend bis „3 NT“ oder „4 in dieser Unterfarbe“.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
2 ♣		„2 ♣“ ist Relais, in der Regel ab etwa 23 HP (entspricht in einem natürlichen System der zum vollen Spiel forcierenden Eröffnung)	!
	2 ♦:	Relais, 0-1 italienische Kontrollen, 0-7 HP	!
	2 ♥:	Relais, 2 italienische Kontrollen, 0-7 HP	!
	2 ♠:	Relais, 3 italienische Kontrollen, 0-7 HP, flaches Blatt (sonst hätte man mit 3 Kontrollen nicht „1 ♦“ lizitiert)	!

Interveniert der Gegner nach „2 ♣“, zeigt „pass“ 0-1 Kontrollen, „Kontra“ 2 Kontrollen und die Ansage der nächsten Stufe 3 Kontrollen.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
2 ♣		„2 ♣“ ist Relais, in der Regel ab etwa 23 HP	
	2 ♦/♥/♠	Relais mit Kontrollen	
2/3 ♥:		Natürlich, 5+ Karten in ♥, forcierend zum vollen Spiel	
2/3 ♠:		Natürlich, 5+ Karten in ♠, forcierend zum vollen Spiel	
2 NT:		Ausgeglichen verteiltes Blatt, 25+ HP	
3 ♣:		(5)6+ Karten in ♣, 4er-Edelfarbe möglich, forcing bis „3 NT“ oder „4 ♣“	
3 ♦:		(5)6+ Karten in ♦, 4er-Edelfarbe möglich, forcing bis „3 NT“ oder „4 ♦“	

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♣:	0+ HP, spezieller „Stayman“ (Romex), auch mit 3er-Edelfarbe sinnvoll, da man eine 5er-Edelfarbe des Partners herausfinden kann; wird auch mit 5 ♠ und 4 ♥ lizitiert!	
	3 ♦:	Transfer ♥, 5+ Karten in ♥, daneben 4er-Farbe möglich	
	3 ♥:	Transfer ♠, 5+ Karten in ♠, daneben 4er-Farbe möglich	
	3 ♠:	Transfer (automatisch) für → „3 NT“ ; Varianten: a.) Ausgeglichene Verteilung, man will "3 NT" spielen, 0-5 HP b.) 6-7 HP, 5-3-3-2 mit 5er-♣ c.) 5-5 Zweifärber, nebeneinander liegenden Farben, Schlemminteresse (6-7 HP)	!
	3 NT:	Transfer (automatisch) für → „4 ♣“ , unbestimmter Einfärber, Schlemminteresse (6-7 HP)	!
	4 ♣:	Transfer (automatisch) für "4 ♦" ; Varianten: a.) 6-7 HP, 5-3-3-2 mit 5er-♦, es folgt quantitatives Lizit b.) 5-5 Zweifärber, auseinander liegenden Farben, Schlemminteresse (6-7 HP)	!
	4 ♦:	Transfer für "4 ♥" ; Varianten: a.) 6er-♥ mit 2 Topfiguren, sonst nichts (maximal einen Buben daneben) b.) 7 HP, schlemmträchtiger Einfärber ♥, es folgt 5-As-Blackwood	!
	4 ♥:	Transfer für "4 ♠" ; Varianten: a.) 6er-♠ mit 2 Topfiguren, sonst nichts (maximal einen Buben daneben) b.) 7 HP, schlemmträchtiger Einfärber ♠, es folgt 5-As-Blackwood	!
	4 NT	Quantitativ, einladend zu 6 NT, 6-7 HP	!

Interveniert der Gegner erst zu diesem Zeitpunkt, so spielen wir das **Kontra informativ**. Die übrigen Ansagen sind natürlich und forcieren zum vollen Spiel. Da das Kontra informativ ist (→ zeigt also die anderen Farben und 2+ HP), muss der Eröffner - ähnlich wie beim „Sputnik-Kontra“ - nach Partners "pass" kontrieren, wenn er in der Gegnerfarbe maximal 2-3 Karten hat. Der Partner kann dies strafend abpassen, mit schwachen Händen lizitiert er seine Länge (und damit den Endkontrakt).

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		Keine 5er-♠, keine 4er- oder 5er-♥ (aber 4er-♠ noch möglich)
3 ♥:		Man besitzt eine 4er-♥ oder gar eine 5er-♥
3 ♠:		Exakt eine 5er-♠
3 NT:		Exakt 4-4 in den Edelfarben (danach zeigt „4 ♣“ die ♥-Farbe, „4 ♦“ die ♠-Farbe)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Alle weiteren Ansagen sind so ausgelegt, dass immer die starke Hand spielen kann.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	Fragt, was der Partner in ♠ hat (man selbst hat 4 oder 5 Karten in ♠)
	3 ♠:	Transfer auf „3 NT“ (man will eine 4er-Unterfarbe zeigen)
	3 NT:	Zum spielen

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		3er-♠
3 NT:		2er-♠
4 ♣/♦/♥:		4er-♠, Cue-bid in angesagter Farbe
4 ♠:		4er-♠, absolutes Minimum, uninteressantes Blatt

Man beachte weiter Folgendes:

<table border="1"> <thead> <tr> <th>1 ♣</th> <th>1 ♦</th> <th><i>Bedeutung der Ansagen</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 ♣</td> <td>2 ♦/♥/♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 NT</td> <td>3 ♣</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 ♦</td> <td>4 ♣:</td> <td>5er-♣, forcing</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4 ♦:</td> <td>5er-♦, forcing</td> </tr> </tbody> </table>	1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	2 ♣	2 ♦/♥/♠		2 NT	3 ♣		3 ♦	4 ♣:	5er-♣, forcing		4 ♦:	5er-♦, forcing		<table border="1"> <thead> <tr> <th>1 ♣</th> <th>1 ♦</th> <th><i>Bedeutung der Ansagen</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 ♣</td> <td>2 ♦/♥/♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2 NT</td> <td>3 ♣</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 ♦</td> <td>3 ♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 NT</td> <td>4 ♣:</td> <td>4er-♣, forcing</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4 ♦:</td> <td>4er-♦, forcing</td> </tr> </tbody> </table>	1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	2 ♣	2 ♦/♥/♠		2 NT	3 ♣		3 ♦	3 ♠		3 NT	4 ♣:	4er-♣, forcing		4 ♦:	4er-♦, forcing
1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>																																	
2 ♣	2 ♦/♥/♠																																		
2 NT	3 ♣																																		
3 ♦	4 ♣:	5er-♣, forcing																																	
	4 ♦:	5er-♦, forcing																																	
1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>																																	
2 ♣	2 ♦/♥/♠																																		
2 NT	3 ♣																																		
3 ♦	3 ♠																																		
3 NT	4 ♣:	4er-♣, forcing																																	
	4 ♦:	4er-♦, forcing																																	

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♥	3 ♠:	Frage, ob der Eröffner 4 oder 5 ♥-Karten hat
	3 NT:	Zum spielen, man war an der ♠-Farbe interessiert und hat kein Schlemminteresse
	4 ♣:	5er-♣, forcing
	4 ♦:	5er-♦, forcing
	4 ♥:	Zum spielen, kein Schlemminteresse
	4 ♠:	4er-♥, Schlemminteresse, Singleton ♠ (unnatürlicher Sprung → daher Splinter)
	4 NT:	Quantitative Einladung zu „6 NT“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

„4 NT“ nach „1 ♣ -1 ♦ - 2 ♣ - 2 ♦ - 2 ♥/♠ -2 NT – 3 ♣ - 3 ♥“ ist also quantitativ, „3 NT“ zum spielen. Will man die Asse fragen, muss man zuerst die ♥-Länge abfragen, und, wenn der Eröffner mit „3 NT“ eine 4er-Länge gezeigt hat, einen Cue-bid lizitieren.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♣		
3 ♥	3 ♠	„3 ♠“: Frage, ob der Eröffner 4 oder 5 ♥-Karten hat	
3 NT:		4er-♥ (die Ansage einer weiteren Farbe ist nun Cue-bid, „4 NT“ quantitativ)	
4 ♣:		Cue-bid mit 5er-♥	
4 ♦:		Cue-bid mit 5er-♥	
4 ♥:		Zum spielen, kein Schlemminteresse	
4 ♠:		Cue-bid mit 5er-♥ (eigentlich ausgeschlossen ohne Cue-bid in ♣ oder ♦), sehr schöne Werte in ♥ und ♠	

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♣		
3 ♥	4 ♣		
4 ♦ / ♥:		Cue-bid in angesagter Farbe, selbstverständlich mit Fit in ♣	
4 ♠:		Cue-bid in angesagter Farbe, selbstverständlich mit Fit in ♣	
4 NT:		Ablehnung der Schlemmeinladung ohne Fit in ♣	

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♣		
3 ♠	3 NT:	Zum spielen	
	4 ♣:	Natürlich, 5+ ♣-Karten, Schlemminteresse	
	4 ♦:	Natürlich, 5+ ♦-Karten, Schlemminteresse	
	4 ♥:	4er-♠, Schlemminteresse (es folgen allenfalls Cue-bids, 4 NT ist 5-As-Blackwood)	
	4 ♠:	3+ Karten in ♠, zum spielen	
	4 NT:	Quantitativ, Einladung zu „6 NT“	

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
3 NT	4 ♣:	Transfer, 4er-♥ (es folgen allenfalls Cue-bids)	<i>Achtung</i>
	4 ♦:	Transfer, 4er-♠ (es folgen allenfalls Cue-bids)	
	4 ♥:	5er-♣; „4 NT“ ist nun Ablehnung, Rest Cue-bid	!
	4 ♠:	5er-♦; „4 NT“ ist nun Ablehnung, Rest Cue-bid	!

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Interveniert der Gegner nach Stayman, so sagt man an, was man ohne Intervention geboten hätte, geht dies nicht mehr, passt man. Kontra vom Eröffner ist strafend, vom Partner informativ.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥:		Normaler Relais
3 ♠:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
3 NT:		3er-Fit in ♥ mit zwei Topfiguren, Maximum
4 ♣:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
4 ♦:		Maximum, schöne 4er-♥, Cue-bid
4 ♥:		Maximum, sehr schöner und langer Fit, alle Farben geschützt

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	pass:	Minimum
	3 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, forcierend zum vollen Spiel
	3 NT:	0-5 HP, 5er-♥
	4 ♣:	Natürlich, 4+ Karten (oder Advanced Cue-bid, 6+ ♥)
	4 ♦:	Natürlich, 4+ Karten (oder Advanced Cue-bid, 6+ ♥)
	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	6-7 HP, quantitativ (für As-Frage zuerst Cue-bid machen)

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♠	4 ♣:	Natürlich
	4 ♦:	Transfer ♥ (zwingend)
	4 ♥:	Lange ♥-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

4 ♦ ist also nochmals ein Transfer, welcher **zwingend** auszuführen ist. Dies gilt auch dann, wenn der Eröffner „3 NT“ lizitiert hat (und damit Maximum mit einer 3er-♥ und zwei Topfiguren gezeigt hat).

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♦	
4 ♣	4 ♦:	Transfer ♥ (zwingend)
	4 ♥:	Lange ♥-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♦	
4 ♦	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

Ähnlich verhält es sich nach dem Transfer in die ♠-Farbe:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠:	Normaler Relais	
3 NT:		3er-Fit in ♠ mit zwei Topfiguren, Maximum
4 ♣:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♣
4 ♦:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♦
4 ♥:		Maximum, schöne 4er-♠, Cue-bid in ♥
4 ♠:		Maximum, sehr schöner und langer Fit, alle Farben geschützt

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠	pass:	Schwach, unregelmässige Verteilung
	3 NT:	Zum passen oder auf "4 ♠" korrigieren
	4 ♣ / ♦ / ♥:	Natürlich oder advanced Cue-bid, Schlemminteresse
	4 ♠:	Abschluss
	4 NT:	6-7 HP, quantitativ mit 5er-♠
	5 ♣ / ♦ / ♥:	Singleton oder Chicane
	5 ♠:	AKQxxx in ♠ ohne weitere Kontrolle

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♥	
4 ♣	4 ♦:	Natürlich
	4 ♥:	Zwingender ♠-Transfer
	4 ♠:	Lange ♠-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

Diesen Retransfer von „4 ♥“ gibt es auch, wenn der Eröffner „3 NT“ lizitiert hat (und damit Maximum mit einer 3er-♠ und zwei Topfiguren gezeigt hat).

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♥	
4 ♦	4 ♥:	Zwingender ♠-Transfer
	4 ♠:	Lange ♠-Farbe
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♥	
4 ♥	4 ♠:	Abschluss
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf
	5 ♣ / ♦ / ♥:	Cue-bid

Hat der Antwortende nach seinem Edelfarben-transfer seine zweite Farbe gezeigt, ist ein „NT-Gebot“ ohne Sprung oder die Ansage des vollen Spiels in der Edelfarbe als Spielvorschlag zu werten.

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♠	„3 ♠“ verlangt vom Eröffner die Ansage von „3 NT“
3 NT	pass:	0-5 HP, mehr oder weniger ausgeglichen verteiltes Blatt
	4 ♣:	Zweifärber ♣ / ♦, Schlemminteresse, 6-7 HP, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♦:	Zweifärber ♦ / ♥, Schlemminteresse, 6-7 HP, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♥:	Zweifärber ♥ / ♠, Schlemminteresse, 6-7, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 ♠	Zweifärber ♠ / ♣, Schlemminteresse, 6-7, mindestens 5-5 (Prinzip: Genannte und nächsthöhere Farbe)
	4 NT:	6-7 HP, quantitativ mit 5er-♣ (5-3-3-2)

Das Lizit geht dann wie folgt weiter:

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
1 ♣	1 ♦		
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♠		
3 NT	4 ♣ (= ♣ und ♦)		
4 ♦:		6 As-Blackwood (4 Asse und die beiden Könige in ♣ und ♦)	!
4 ♥:		Cue-bid in ♥	
4 ♠:		Cue-bid in ♠	
4 NT:		Zum spielen	
5 ♣:		Spielvorschlag	
5 ♦:		Spielvorschlag	

Kennt man also zwei Farben, spielen wir einen 6-As-Blackwood. Die sechs Asse sind:

→ Die vier Originalasse
→ Die beiden Könige in den beiden Farbe (in obigem Beispiel also in ♦ und ♣)

Die Antworten sind:	Stufe 1:	1 oder 4 der sechs Asse
	Stufe 2:	0 oder 3 der sechs Asse
	Stufe 3:	2 oder 5 der sechs Asse
	Stufe 4:	alle sechs Asse

Interveniert der Gegner, zeigen wir dennoch unsere Asse. „Pass“ zeigt 0 oder 3 der 6 Asse, „Kontra“ eines oder vier u.s.w.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
1 ♣	1 ♦		
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♠		
3 NT	4 ♦ (zeigt 5-5 in ♦ und ♥)		
4 ♥:		Zum spielen	
4 ♠:		Cue-bid in ♠	
4 NT:		6 As-Blackwood mit ♥ und ♦ als Schlüsselfarben	!
5 ♣:		Cue-bid in ♣	
5 ♦:		Zum spielen	

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
1 ♣	1 ♦		
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♠		
3 NT	4 ♥ (zeigt 5-5 in ♥ und ♠)		
pass:		Zum spielen (eigentlich ausgeschlossen, eher „5 ♥“ lizitieren)	
4 ♠:		Zum spielen	
4 NT:		6 As-Blackwood mit ♥ und ♠ als Schlüsselfarben	!
5 ♣:		Cue-bid in ♣	
5 ♦:		Cue-bid in ♦	

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
1 ♣	1 ♦		
2 ♣	2 ♦/♥/♠		
2 NT	3 ♠		
3 NT	4 ♠ (zeigt 5-5 in ♠ und ♣)		
pass:		Zum spielen (eigentlich ausgeschlossen, eher „5 ♠“ lizitieren)	
4 NT:		6 As-Blackwood mit ♠ und ♣ als Schlüsselfarben	!
5 ♣:		Spielvorschlag	
5 ♦:		Cue-bid in ♦	
5 ♥:		Cue-bid in ♥	

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♦	
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 ♠	
3 NT	4 NT (zeigt 6-7 HP mit 5 ♣, 5-3-3-2)	
pass:		Minimum
5 ♣:		1 As, nicht Minimum
5 ♦:		Nicht Minimum, schöne 5er-♦
5 ♥:		Nicht Minimum, schöne 5er-♥
5 ♠:		Nicht Minimum, schöne 5er-♠
5 NT:		2 Asse, nicht Minimum
6 NT:		Maximum

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 NT	„3 NT“ verlangt die Ansage von „4 ♣“
4 ♣	4 ♦:	Schlemmeinladung mit 6+ ♦, forcing bis „4 NT“
	4 ♥:	Schlemmeinladung mit 6+ ♥, passbar
	4 ♠:	Schlemmeinladung mit 6+ ♠, passbar
	4 NT:	Schlemmeinladung mit 6+ ♣, passbar

Lizitiert man nach der Sequenz „2 NT – 3 NT – 4 ♣ - 4 ♦“ (→ zeigt Schlemminteresse mit ♦) direkt „4 NT“, so verneint dies Fit und ist ein Spielvorschlag.

Die auf diesem Weg (also via „3 NT“) verschickte Schlemmeinladung in den Farben ♥ oder ♠ kann bei absolutem Minimum ausnahmsweise gepasst werden; hier ist „4 NT“ nun 5-As-Blackwood.

Die erläutere ich an folgendem Beispiel:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 NT	
4 ♣	4 ♦	
4 ♥:		Einladung angenommen, Cue-bid in ♥
4 ♠:		Einladung angenommen, Cue-bid in ♠
4 NT:		Minimum oder fehlender Fit, Spielvorschlag
5 ♦:		Minimum mit Fit, Spielvorschlag

Und wie sieht es bei einer Schlemmeinladung mit ♥ aus?

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	3 NT	
4 ♣	4 ♥	
pass:		Minimum
4 ♠:		Einladung angenommen, Cue-bid in ♠
4 NT:		5 As-Blackwood
5 ♣ / ♦:		Einladung angenommen, Cue-bid in ♣ respektive ♦

Sinngemäß verhält es sich bei den restlichen Schlemmeinladungen.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
4 ♦	4 ♥:	Schlemmträchtiger Zweifärber (mindestens 5-5 in ♥ / ♣)
	4 ♠:	Schlemmträchtiger Zweifärber (mindestens 5-5 in ♠ / ♦)
	4 NT:	6-7 HP, quantitative Ansage mit 5er-♦ (5-3-3-2), Einladung zum Kleinschlemm

Nachdem ein Zweifärber gezeigt wurde, ist "4 NT" 6-As-Blackwood (mit beiden Schlüsselkarten).

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♣	
4 ♦	4 NT	
pass:		Minimum
5 ♣ :		Nicht Minimum, schöne 5er-♣
5 ♦ :		1 As, nicht Minimum
5 ♥ :		Nicht Minimum, schöne 5er-♥
5 ♠ :		Nicht Minimum, schöne 5er-♠
5 NT :		2 Asse, nicht Minimum
6 NT :		Maximum

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♦	
4 ♥	pass:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpf

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♥	
4 ♠	pass:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♠ als Trumpf

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♦	
4 NT:		Eröffner hat Schlemminteresse vis à vis schwächerer Variante, „5-As-Blackwood“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
2 NT	4 ♥	
4 NT:		Eröffner hat Schlemminteresse vis à vis schwächerer Variante, „5-As-Blackwood“

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦/♥/♠	
3 ♣/♦	3 ♥	
3 ♠:		4 Karten in ♠
3 NT:		Keine 3er-♥, keine 4er-♠
4 ♣/♦:		Stehende ♣, Schlemminteresse, keine 3er-♥, keine 4er-♠
4 ♥:		Cue-bid
4 NT		RKCBW mit ♥ als Trumpf

Zu beachten ist weiter: Hat der Gegner nach „1 ♣ - 1 ♦“ interveniert, ist des Eröffners Gebot „2 ♣“ natürlich; mit einem sehr starken Blatt lizitiert er stattdessen einen Cue-bid, indem er die gegnerische Farbe überruft.

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♦“:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
2 ♦	pass:	0-3(4) HP, mit oder ohne Fit	
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten in ♥, (3)4-7 HP	
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, (3)4-7 HP	
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, 5-7 HP	
	3 ♣:	Natürlich, 5+ Karten in ♣, (3)4-7 HP	
	3 ♦:	Fit in ♦, (4)5+ HP, oft 2 Kontrollen	
	3 ♥:	Singleton ♥, 7 HP, schöner Fit in ♦	
	3 ♠:	Singleton ♠, 7 HP, schöner Fit in ♦	
	3 NT:	Zum spielen (mit was auch immer)	
	4 ♣:	Singleton ♣, 7 HP, sehr schöner Fit in ♦	

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♥“:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
2 ♥	pass:	0-3 HP, mit oder ohne Fit	
	2 ♠:	4-7 HP, natürlich, 4+ Karten in ♠	
	2 NT:	Maximal Doubleton in ♥, 4-7 HP	
	3 ♣:	4-7 HP, 5+ Karten in ♣	
	3 ♦:	4-7 HP, 5+ Karten in ♦	
	3 ♥:	2 Kontrollen, Fit in ♥, fast arrival	!
	3 ♠:	Singleton ♠, 7 HP, schöner Fit in ♥	
	3 NT:	Zum spielen	
	4 ♣:	Singleton ♣, 7 HP, schöner Fit in ♥	
	4 ♦:	Singleton ♦, 7 HP, schöner Fit in ♥	
	4 ♥:	Fit in ♥, keine 2 Kontrollen, 4-7 HP, fast arrival	!

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♠“:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
2 ♠	pass:	0-3 HP, mit oder ohne Fit	
	2 NT:	Maximal Doubleton in ♠, 4-7 HP	
	3 ♣:	4-7 HP, 5+ Karten in ♣	
	3 ♦:	4-7 HP, 5+ Karten in ♦	
	3 ♥:	4-7 HP, 5+ Karten in ♥	
	3 ♠:	2 Kontrollen, Fit in ♠, fast arrival	!
	3 NT:	Zum spielen	
	4 ♣:	Singleton ♣, 7 HP, schöner Fit in ♠	
	4 ♦:	Singleton ♦, 7 HP, schöner Fit in ♠	
	4 ♥:	Singleton ♥, 7 HP, schöner Fit in ♠	
	4 ♠:	Fit in ♠, keine 2 Kontrollen, 4-7- HP, fast arrival	!

Das Folgelizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 NT“:

Mit dieser Lizitfolge zeigt der Eröffner ein Blatt folgender Art:

- Ausgeglichen verteiltes Blatt (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2. selten 6-3-2-2)
- 21-22 HP
- Eine 5er-Edelfarbe ist möglich, schöne 6er-Unterfarbe möglich (eher vermeiden)
- In der Regel sind alle Farben gedeckt, sinnvollerweise hat man 8-9 Figuren

Die ersten Antworten

1 ♣	1 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 NT	pass:	0-2 (3) HP, keine Hoffnung auf das volle Spiel
	3 ♣:	(3)4+ HP, spezieller „Stayman“ (Romex), auch mit 3er-Edelfarbe sinnvoll, da man eine 5er-Edelfarbe des Partners herausfinden kann
	3 ♦:	0-7 HP, Transfer ♥, 5+ Karten in ♥, daneben 4er-Farbe möglich
	3 ♥:	0-7 HP, Transfer ♠, 5+ Karten in ♠, daneben 4er-Farbe möglich
	3 ♠:	Transfer (automatisch) für → „3 NT“ ; Varianten: a.) Ausgeglichene Verteilung, man will "3 NT" spielen, (3)4-7 HP b.) 6-7 HP, 5-5 Zweifärber, nebeneinander liegende Farben, Schlemminteresse
	3 NT:	Transfer (automatisch) für → „4 ♣“ , unbestimmter Einfärber, Schlemminteresse, 6-7 HP
	4 ♣:	Transfer (automatisch) für "4 ♦" , 5-5 Zweifärber, auseinander liegende Farben, Schlemminteresse
	4 ♦:	Transfer für "4 ♥" ; Varianten: a.) 6er-♥ mit Werten in den Nebenfalten (sonst hätte man nach „1 ♣“ direkt „2 ♥“ lizitiert) b.) 6-7 HP, Schlemmträchtiger Einfärber ♥, es folgt 5-As-Blackwood
	4 ♥:	Transfer für "4 ♠" ; Varianten: a.) 6er-♠ mit Werten in den Nebenfalten (sonst hätte man nach „1 ♣“ direkt „2 ♠“ lizitiert) b.) 6-7 HP, Schlemmträchtiger Einfärber ♠, es folgt 5-As-Blackwood
	4 ♠:	As-Frage (Frage nach den 4 Originalassen, eigentlich ausgeschlossen)

Intervenierte der Gegner erst jetzt, so spielen wir das **Kontra informativ**. Die übrigen Ansagen sind natürlich und forcieren zum vollen Spiel. Da das Kontra informativ ist (→ zeigt also die anderen Farben und 3+ HP), muss der Eröffner - ähnlich wie beim „Sputnik-Kontra“ - nach Partners "pass" kontrieren, wenn er in der Gegnerfarbe maximal 2-3 Karten hat. Der Partner kann dies strafend abpassen, mit schwachen Händen lizitiert er seine Länge (und damit den Endkontrakt).

Die weiteren Lizitfolgen sind – abgesehen von der verlangten Punktezahl - absolut identisch wie jene nach „1 ♣ - 1 ♦ - 2 ♣ - 2 ♦/♥/♠ - 2 NT“ – es sei für die Details daher auf die dort behandelten Lizitfolgen verwiesen (einige Seiten weiter vorne).

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 3 ♣“:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
3 ♣	pass:	0-2(3) HP, mit oder ohne Fit	
	3 ♦:	3-7 HP, 5+ Karten in ♦	
	3 ♥:	3-7 HP, 5+ Karten in ♥	
	3 ♠:	3-7 HP, 5+ Karten in ♠	
	3 NT:	3-7 HP, kein ♣-Fit, keine 5er-Edelfarbe, tendenziell ausgeglichen verteilt	
	4 ♣:	Fit in ♣, 2 Kontrollen	!
	4 ♦:	7 HP, Singleton ♦, sehr guter Fit in ♣	
	4 ♥:	7 HP, Singleton ♥, sehr guter Fit in ♣	
	4 ♠:	7 HP, Singleton ♠, sehr guter Fit in ♣	

Das Lizit nach „1 ♣ - 1 ♦ - 3 ♦“:

1 ♣	1 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
3 ♦	pass:	0-2(3) HP, mit oder ohne Fit	
	3 ♥:	3-7 HP, 5+ Karten in ♥	
	3 ♠:	3-7 HP, 5+ Karten in ♠	
	3 NT:	3-7 HP, kein ♦-Fit, keine 5er-Edelfarbe, tendenziell ausgeglichen verteilt	
	4 ♣:	2 Kontrollen, Fit in ♦, 4+ ♣	!
	4 ♦:	2 Kontrollen, Fit in ♦	
	4 ♥:	7 HP, Singleton ♥, sehr guter Fit in ♦	
	4 ♠:	7 HP, Singleton ♠, sehr guter Fit in ♦	
	4 NT:	Nicht definiert, wohl 5 As-Blackwood (eher unwahrscheinlich)	
	5 ♣:	7 HP, Singleton ♣, sehr guter Fit in ♦	

Das Folgelizit nach positiven Antworten auf „1 ♣“ - Grundsätze:

Es gibt grundsätzlich drei Typen von positiven Ansagen (also allen *direkten* Ansagen des Antwortenden, mit denen 8 oder mehr HP gezeigt werden): Solche mit langen Farben (mindestens eine Farbe mit 5+ Karten), solche mit ausgeglichen verteilten - für „Ohne“ geeigneten - Blättern sowie Dreifärber (4-4-4-1). Bitte beachten Sie, dass man ein positives Blatt der Verteilung 5-4-2-2 als Antwortender nach „1 ♣“ nie als „Ohne-Blatt“ behandeln sollte, viel wichtiger ist es, die korrekte Verteilung zu zeigen und den Vorteil des Systems zu nutzen, dass man dies in Ruhe tun kann, da der Vorteil eines starken Treff-Systems ist, dass man in diesen Fällen schon mit der ersten Ansage zum vollen Spiel forciert hat.

Nach positiven Ansagen, übernimmt der Eröffner umgehend die Kontrolle über das weitere Lizit. Er bestimmt, in welcher Reihe er was erfragen will. Davon wird nur abgewichen, wenn der Eröffner mit einem „Support Asking-bid“ (SAB) beginnt und eine absolut negative Antwort erhält (also der Partner die erste Stufe verwendet, mit der er einerseits einen Fit verneint und andererseits maximal 3 Kontrollen zeigt). In diesem Fall wird das weitere Lizit natürlich.

Aber auch hier gibt es zwei Ausnahmen: Hat der Eröffner eben diese negative Antwort erhalten, kann er (was Fit voraussetzt) mit dem sofort folgenden Gebot der Partnerfarbe einen „Trumpf Asking-bid“ (TAB) machen – in diesem Fall bleibt er ungeachtet von Partners Antwort im „Lead“ und kann nach wie vor Control-Asking-bids (CAB, auch in seiner Hauptfarbe!) folgen lassen.

Die zweite Ausnahme ist die folgende: Lizitiert der Eröffner in der Folge natürlich eine zweite Farbe und gibt der Partner nun einen Fit zu (sei es, dass er in die SAB-Farbe geht und damit drei kleine Karten zeigt oder er die zweite Farbe hebt), so hat der Eröffner wieder alle Werkzeuge zur Verfügung (TAB, CAB und so weiter).

Hat der Eröffner aber auf seinen SAB eine zumindest in irgendeiner Form positive Antwort erhalten (wenn also entweder ein Fit oder zumindest 4+ Kontrollen gezeigt wurden), bleibt er für das Lizit verantwortlich und kann seinem Partner die Fragen stellen, die er zur Bestimmung des richtigen Kontraktes benötigt. Lizitiert er die Partnerfarbe, ist dies TAB (egal ob der Partner Fit gezeigt hat oder nicht). Hat der Partner einen Fit in SAB-Farbe gezeigt, ist eine neue Farbe Control Asking-bid (CAB), lizitiert er später die Partnerfarbe, ist dies Asking-bid (man beachte also: Ein TAB muss sofort gemacht werden). Hat der Antwortende zwar auf einen SAB positiv geantwortet, aber einen Fit verneint, ist eine neue Farbe wieder SAB. Wiederholt der Eröffner im Verlaufe des Lizits seine Farbe unterhalb der Stufe des vollen Spiels, hat er keine vernünftige Anfrage (aber sicherlich zusätzliche Länge in dieser Farbe); der Antwortende wird dadurch in die Entscheidungsfindung mit einbezogen. Hat er nicht mehr als bereits gezeigt, schliesst er ab, ansonsten zeigt er in natürlicher Art und Weise seine Zusatzwerte.

Beginnt der Eröffner aber mit einer reinen „Kontrollanfrage“, einem „Trumpf-Asking-bid“ oder einer „Verteilungsanfrage“, bleibt er ungeachtet der Antwort des Partners im „Lead“ und hat alle konventionellen „Abfragemöglichkeiten“ zur Verfügung.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

In der Regel wird der Eröffner aber in eine Relaissequenz einsteigen. Damit kann er der Reihe nach die exakte Verteilung und anschliessend die Schlüsselkarten herausfinden. Vorsicht ist geboten, wenn er eine Chicane und einen Fit hat: Dann lohnt es sich nicht selten, aus den Relais-Sequenzen auszusteigen. Er kann z.B. die Trumpffarbe nennen, ist es eine Farbe, die der Partner genannt hat. Ab diesem Moment folgen Cue-bid-Sequenzen, allenfalls gefolgt von einem „Roman Key Card Blackwood“. Auch wenn er eine andere Farbe als Trumpf vorschlägt, folgen bei Fit Cue-bids.

Dies alles zeigt aber auch, welche Verantwortung der Eröffner trägt: Er sammelt alle Informationen, die er benötigt, um den richtigen Kontrakt zu bestimmen. Der Partner kann in den meisten Fällen nicht mehr mitentscheiden, er liefert nur Informationen. Weiss der Eröffner, welcher nicht über eine Relais-Ssequenz gestartet ist, sondern stattdessen die Precision-Abfragetool verwendet hat, nicht weiter, hat aber zu viel, um einfach ein volles Spiel anzusagen, lizitiert er die via SAB oder TAB bereits definierte Trumpffarbe und überlässt so dem Partner das weitere Lizit.

Der Eröffner muss sich beim Einsetzen der Abfragerelais SAB, TAB und CAB sehr gut überlegen, in welcher Reihenfolge er seine Fragen stellt, so dass er möglichst ökonomisch alle Informationen erhält, die er benötigt. Dies bedingt, dass er sich vor der ersten Frage überlegt, in welcher Reihenfolge er seine Informationen sammeln will.

Noch ein Wort zu den positiven Dreifärbern: Sie kommen zwar relativ selten vor – wenn aber, dann gehören sie zu den dynamischsten und effektivsten Werkzeugen des Systems überhaupt. Eröffnet nämlich ein Spieler „1 ♣“ und zeigt der Partner sein 4-4-4-1-Blatt, weiss der Eröffner einerseits oft sofort, wo er seinen Fit hat, andererseits kennt er sofort das enorme Potential des Antwortenden, der ja einen guten Fit und ein Singleton besitzt. Andererseits erkennt man sofort fragliche Werte im eigenen Blatt, z.B. wenn man KJ52 in der Singletonfarbe des Antwortenden besitzt. Wir können zwei unterschiedliche Stärken mit diesen 4-4-4-1-Blättern zeigen: Solche mit 8-12 HP (und in der Regel weniger als 4 italienischen Kontrollen), und jene mit (12)13+ HP (und in der Regel mit 4+ italienischen Kontrollen).

Welche Möglichkeiten hat der Eröffner? Sehen wir uns dies vorneweg rein theoretisch an – weiter hinten finden Sie alles in Details dargestellt. Sie sollten die Konventionen aber nicht bei den detaillierten Darstellungen lernen, sondern sich die abstrakten Werkzeuge merken und sie dann richtig einsetzen. In der Praxis können Sie so immer herleiten, was eine Antwort des Partners bedeutet.

Der Eröffner hat folgende Konventionen zur Verfügung:

Relais-Sequenz

Der Eröffner hat nach einer positiven Antwort immer ein Relais zur Verfügung, welches gleich zum vollen Spiel forcierend ist. In der Folge wird zuerst die exakte Verteilung abgefragt, anschliessend werden die Schlüsselkarten erforscht (mit der Konvention „Crash“, Details siehe weiter unten). Die anderen Abfragemöglichkeiten machen aufgrund der Effektivität der Relais-Sequenzen, welche sich weitgehend an „The Viking Precision Club“ orientieren, nur selten Sinn. Sie kommen insbesondere dann zur Anwendung, wenn die Gegner durch eine Intervention uns den Einstieg in eine Relaissequenz verunmöglichen.

Anfrage nach der Zahl der italienischen Kontrollen

Diese Frage kann man nach „1 ♣ -2 ♣“ respektive „1 ♣ - 2 ♦“ mit einem Ohne-Gebot ohne Sprung stellen. Erfragt werden die italienischen Kontrollen, wobei ein As 2 und ein König als eine Kontrolle zählt. Die Antworten sind:

1. Stufe: 0-2 Kontrollen
2. Stufe: 3 Kontrollen
3. Stufe: 4 Kontrollen, alle in den roten oder den schwarzen Farben
4. Stufe: 4 Kontrollen, verteilt in den schwarzen und den roten Farben
5. Stufe: 5+ Kontrollen

Nach dieser Kontrollenanfrage ist eine neue Farbe „Support Asking bid“ (SAB, vergleiche unten), wobei es wegen der bereits erfragten Kontrollen aber modifizierte Antworten zu berücksichtigen gilt: Die 1. Stufe verneint Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mind. eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe. Danach können ein „Trumpf-Asking-bid“ (TAB) oder „Control Asking-bids“ (CAB) folgen.

Kontriert der Gegner die Kontrollanfrage „2 NT“, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Rekontra die zweite Stufe, „3 ♣“ ist die dritte Stufe und so weiter. Lizitiert der Gegner nach „2 NT“ eine Farbe, so zeigt pass die erste Stufe (oder den Wunsch, dem Gegner ein Strafkontra zu verpassen, der Partner sollte nun also mit Kürze ein negatives „Kontra“ in Erwägung ziehen), „Kontra“ zeigt die zweite Stufe, die nächste Lizitstufe zeigt die dritte Stufe und so weiter.

Support Asking-bid

Die Antworten des „Support Asking-bids“ (SAB):

- 1. Stufe: Keine Unterstützung (also keine 3 Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum, maximal Jxx, 0-3 Kontrollen
- 2. Stufe: Keine Unterstützung (als keine 3 Karten mit einer der drei Topfiguren), maximal Jxx, aber 4+ Kontrollen
- 3. Stufe: Gute Unterstützung, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, aber Minimum (also 0-3 Kontrollen)
- 4. Stufe: Gute Unterstützung, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

→ 5. Stufe: 4 kleine (xxxx oder Jxxx) Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Nach einer trotz fehlendem Fit positiven Antwort auf den SAB (2. Stufe, also bei 4+ Kontrollen ohne Fit) ist eine neue Farbe „Support Asking bid“, wobei es wegen der bereits erfragten Kontrollen aber modifizierte Antworten zu berücksichtigen gilt:

- Die 1. Stufe verneint Fit,
- die zweite Stufe bejaht Fit (mind. eine der drei Topfiguren zu dritt),
- die 3. Stufe zeigt mindestens eine Figur zu viert,
- die 4. Stufe zeigt vier kleine Karten (xxxx oder Jxxx) in der erfragten Farbe.

Wird ein Fit auf den ersten SAB verneint, ist die sofort folgende Ansage der Partnerfarbe nach wie vor TAB und definiert diese Farbe als Trumpffarbe; damit sind später wieder „Control Asking-bids“ möglich.

Kontriert der Gegner unseren „Support Asking-bid“, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Rekontra die zweite Stufe, die nächste Lizistufe zeigt die dritte Stufe unserer Antworten und so weiter. Lizitiert der Gegner nach „Support Asking-bid“ eine Farbe, so zeigt pass die erste Stufe (oder den Wunsch, dem Gegner ein Strafkontra zu verpassen, der Partner sollte nun also mit Kürze ein negatives „Kontra“ in Erwägung ziehen), „Kontra“ zeigt die zweite Stufe, die nächste Lizistufe zeigt die dritte Stufe und so weiter.

Trumpf Asking-bid

In klar definierten Situationen verwenden wir den „Trumpf Asking bid“ (TAB). In der Regel wird ein TAB erst verwendet, wenn zuvor ein Support Asking-bid (SAB) gemacht wurde. Direkt einen TAB macht der Eröffner nur, wenn er Fit und keine eigene Farbe hat, mit anderen Worten also die Trumpffarbe bereits klar ist. Denn nach einem TAB kann er keinen SAB mehr machen, neue Farben sind immer CAB. Hilfreich bei der Entscheidung, ob man sofort einen TAB machen sollte oder nicht, ist folgendes: Besitzt man zwei Farben ausserhalb der Trumpffarbe, bei welchen man eine Erstrundenkontrolle beim Partner für den Schlemm benötigt, sollte man den TAB nicht direkt (allenfalls aber später) verwenden.

Beim TAB gelangen folgende Antworten zur Anwendung:

- 1. Stufe: 5+ Karten in der Trumpffarbe ohne eine der drei Topfiguren (5/0)
- 2. Stufe: 5er-Farbe mit einer der drei Topfiguren (5/1)
- 3. Stufe: 5er-Farbe mit zwei der drei Topfiguren (5/2)
- 4. Stufe: 6+ Karten in der Trumpffarbe mit einer der drei Topfiguren (6/1)
- 5. Stufe: 6+ Karten in der Trumpffarbe mit zwei der drei Topfiguren (6/2)
- 6. Stufe: 5+ Karten in der Trumpffarbe mit allen drei Topfiguren (5/3)

Lizitiert der Eröffner nach der Antwort auf den TAB eine neue Farbe, ist dies immer ein „Control Asking bid“. „2 NT“ ist hingegen nach wie vor noch „Verteilungsfrage“. Die sofortige Wiederholung des TAB fragt nach weiteren Details in der Trumpffarbe. Die

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

verzögerte Ansage der TAB-Farbe unterhalb des vollen Spiels hingegen zeigt, dass man Interesse an mehr hat, einem aber keine gute Frage mehr einfällt.

Kontriert der Gegner unseren TAB, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Rekontra die zweite Stufe, die nächste Lizistufe zeigt die dritte Stufe unserer Antworten und so weiter. Lizitiert der Gegner nach „Trumpf Asking-bid“ eine Farbe, so zeigt pass die erste Stufe (oder den Wunsch, dem Gegner ein Strafkontra zu verpassen, der Partner sollte nun also mit Kürze ein negatives „Kontra“ in Erwägung ziehen), „Kontra“ zeigt die zweite Stufe, die nächste Lizitstufe zeigt die dritte Stufe und so weiter.

Lizitiert man nach einem TAB **umgehend wieder** die Trumpffarbe, fragt dies die weiteren Details ab. Die Antworten folgen dem Schema „je stärker die Ansage desto Platz sparender die Antwort“:

a.) Der Antwortende hat 5+ Karten ohne Topfigur gezeigt:

- Stufe 1: 7+ Karten
- Stufe 2: 6er-Farbe
- Stufe 3: 5er-Farbe

b.) Der Antwortende zeigte 5 Karten und eine Topfigur oder 6+ Karten mit einer Topfigur gezeigt:

- Stufe 1: As
- Stufe 2: König
- Stufe 3: Dame

c.) Der Antwortende hat 5 Karten und zwei Topfiguren oder 6+ Karten und zwei Topfiguren gezeigt:

- Stufe 1: As und König
- Stufe 2: As und Dame
- Stufe 3: König und Dame

d.) Der Antwortende hat 5+ Karten mit allen drei Topfiguren gezeigt

- Stufe 1: 7+ Karten
- Stufe 2: 6er-Farbe
- Stufe 3: 5er-Farbe

Support Asking-bid+ (= Trumpf Asking-bid mit bekannter 4er-Farbe)

Weiss man bereits, dass es sich nur um eine 4er-Farbe handelt, lauten die Ansagen wie folgt:

- 1. Stufe: Keine der drei Topfiguren
- 2. Stufe: Eine der drei Topfiguren ohne den Buben
- 3. Stufe: Eine der drei Topfiguren mit dem Buben
- 4. Stufe: Zwei der drei Topfiguren
- 5. Stufe: Alle drei Topfiguren

Achtung: Nach „1 ♣ - ♦ - 1 NT“ respektive „1 ♣ - 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 1 NT“ und einem Transfer in eine Unterfarbe sind die Antworten auf den Trumpf-Asking-bid speziell (für Details beachte man die entsprechenden Stellen im System).

Kontriert der Gegner unseren „Asking-bid+“, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Rekontra die zweite Stufe, die nächste Lizistufe zeigt die dritte Stufe unserer Antworten und so weiter. Lizitiert der Gegner nach „Asking-bid+“ eine Farbe, so zeigt pass die erste Stufe (oder den Wunsch, dem Gegner ein Strafkontra zu verpassen, der Partner sollte nun also mit Kürze ein negatives „Kontra“ in Erwägung ziehen), „Kontra“ zeigt die zweite Stufe, die nächste Lizitstufe zeigt die dritte Stufe und so weiter.

Crash

Crash ist die Frage nach den Assen, Königen und Damen. „Crash“ wird jeweils bei der allgemeinen Erklärung zu den Relais-Sequenzen erklärt. Vereinfacht gesagt:

Frage auf Stufe 2, 3 oder 4	Anschliessende Frage ab „5 ♣“	Erste „Crahs“ As-Frage ab „4 NT“	Erste „Crash“ As-Frage ab „5 ♣“
1. Stufe: 4 oder 1ASSE (König, Dame) 2. Stufe: 3 oder 0ASSE (König, Dame) 3. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) gleicher Farbe 4. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) gleichen Ranges 5. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) ungleicher Farbe und Ranges	1. Stufe: 3 oder 0Könige (Damen) 2. Stufe: 4 oder 1 (König, Dame) 3. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) gleicher Farbe 4. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) gleichen Ranges 5. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen) ungleicher Farbe und Ranges	1. Stufe: 4 oder 1ASSE 2. Stufe: 3 oder 0ASSE 3. Stufe: 2ASSE danach 1. Stufe: 3 oder 0Könige/Damen) 2. Stufe: 4 oder 1 (Könige, Damen) 3. Stufe: 2Könige / Damen	1. Stufe: 3 oder 0ASSE (König, Dame) 2. Stufe: 4 oder 1ASSE (König, Dame) 3. Stufe: 2ASSE (Könige / Damen)

Control Asking-bid (CAB)

Control-Asking-bids (CAB) können erst verwendet werden, wenn eine Trumpffarbe vereinbart worden ist.

- 1. Stufe: Drei kleine Karten, Jxx oder schlechter
- 2. Stufe: Drittrundenkontrolle, also Dame zu dritt oder Doubleton (auch Qx)
- 3. Stufe: Zweittrundenkontrolle, also König oder Singleton
- 4. Stufe: Erstrundenkontrolle, As oder Chicane
- 5. Stufe: Erst- und Zweittrundenkontrolle, also As und König (AQ wenn man Handspieler ist)

Man beachte, dass es keine CAB gibt, wenn der Eröffner in eine Relaissequenz eingestiegen ist; steigt er aus dieser aus, folgen Cue-bid-Sequenzen.

Wiederholt man den CAB in einer Farbe, nachdem der Partner eine beliebige Antwort gegeben hat, fragt dies nach der Art dieser Kontrolle. Dabei gilt das Prinzip „Länge vor Stärke“.

a.) Der Partner hat den Besitz einer Drittrundenkontrolle gezeigt:

- Stufe 1: Doubleton
- Stufe 2: Qx, Qxx, Qxxx etc. (Dame Doubleton wird als Stärke gezeigt)

b.) Der Partner hat den Besitz einer Zweittrundenkontrolle gezeigt:

- Stufe 1: Singleton
- Stufe 2: K, Kx, Kxx, Kxxx etc. (König Singleton wird als Stärke gezeigt)

c.) Der Partner hat den Besitz einer Erstrundenkontrolle gezeigt

- Stufe 1: Chicane
- Stufe 2: As

d.) Der Partner hat AK oder AQ gezeigt:

- Stufe 1: As und König
- Stufe 2: As und Dame

Der Antwortende ist verpflichtet, auf jeden CAB zu antworten. Wenn der Eröffner nicht mehr weitergehen will, bietet er das volle Spiel in Trumpf.

Kontriert der Gegner unseren „Control-Asking-bid“, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Rekontra die zweite Stufe, die nächste Lizitstufe zeigt die dritte Stufe unserer Antworten und so weiter.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Lizitiert der Gegner nach „Asking-bid“ eine Farbe, so zeigt pass die erste Stufe (oder den Wunsch, dem Gegner ein Strafkontra zu verpassen, der Partner sollte nun also mit Kürze ein negatives „Kontra“ in Erwägung ziehen), „Kontra“ zeigt die zweite Stufe, die nächste Lizitstufe zeigt die dritte Stufe und so weiter.

Hat man erst auf der Stufe fünf (oder höher) die Möglichkeit, erstmals einen CAB zu machen, fehlt der Platz für die normalen Antworten. Der Partner des fragenden Eröffners verhält sich daher wie folgt:

- 1. Stufe: Keine Kontrolle
- 2. Stufe: Zweitrunderkontrolle
- 3. Stufe: Erstrunderkontrolle

Cue-bid

Beginnt der Eröffner mit einer Relais-Sequenz und steigt er aus dieser später aus, verwenden wir Cue-bids. Diese werden ökonomisch angewendet und zeigen Erst- oder Zweitrunderkontrollen.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Ihre Notizen

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♥“:

1 ♣	1 ♥	Bedeutung der Ansagen	Achtung
1 ♠:		Relais – Start in eine Relaissequenz zur Abfrage von Verteilung und Schlüsselkarten	
1 NT:		5+ ♠, Support Asking-bid	
2 ♣:		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid	
2 ♦:		5+ ♦, natürlich, Support Asking-bid	
2 ♥:		5+ ♥, natürlich, Support Asking-bid	
2 ♠:		Natürlich, geschlossene ♠-Farbe, definiert diese Farbe als Trumpf, Schlemminteresse, verlangt Cue-bids	
2 NT:		Frage nach den italienischen Kontrollen	
3 in Farbe:		Natürlich, geschlossene Farbe, definiert diese Farbe als Trumpf, Schlemminteresse, verlangt Cue-bids	
3 NT:		Zum spielen, uninteressantes Blatt, Minimum	

Nach positiven Farbansagen des Antwortenden ist eine neue Farbe des Partners natürlich, zugleich aber auch Support Asking-bid. Der Eröffner erfragt beim Partner nun also dessen Unterstützung.

Das Folgelizit nach dem Relais –Trigger von „1 ♠“:

„1 ♠“ ist Relais und fragt der Reihe nach Verteilung und Schlüsselkarten des Antwortenden ab. 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-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:

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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“.

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	1 NT :	15+ HP, ausgeglichen verteiltes Blatt ohne 5er-Edelfarbe
	2 ♣:	5+ Karten in ♥, maximales Blatt, 12+HP → „2 ♦“ ist Relais
	2 ♦:	8-11(12) HP, explizit 5er-♥ und eine Unterfarbe als zweite Farbe (4+ Karten) → „2 ♥“ ist Relais „54 Pick-up
	2 ♥:	8-11(12) HP, 5+ Karten in ♥ und 4-5 Karten in ♠ (5er-♠ nur bei 5-5 in den Edelfarben) oder ausgeglichen verteiltes Blatt mit Minimum → „2 ♠“ ist Relais „54 Pick-up“
	2 ♠:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥, Einfärber → „2 NT“ ist „Six-shooter-Relais“
	2 NT:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥, 4er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais“
	3 ♣:	12+ HP, 5er-♥ und 5+ Karten in ♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♥ und 5+ Karten in ♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♠ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 6+ Karten in ♦ → „4 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 8+ ♥ ohne zweite Farbe daneben

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣		2 ♣ = Relais
	2 ♦:	17+ HP, beliebige Verteilung (ausser exakt 3-3-3-4) → „2 ♥“ ist Relais
	2 ♥:	4er-♥, 15-16 HP, 4er-♠ möglich → „2 ♠“ ist Relais
	2 ♠:	4-er-♠, 15-16 HP → „2 NT“ ist Relais
	2 NT:	15-16 HP, keine 4er-Edelfarbe, keine 5er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais
	3 ♣:	15-16 HP, 5er-♣, daneben beliebige 3-3-2-Verteilung → „3 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“
	3 ♦:	15-16 HP, 5er-♦, daneben beliebige 3-3-2-Verteilung → „3 ♥“ ist nun „Splinter-Relais“
	3 ♥:	15-16 HP, 2-2-4-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	15-16 HP, 2-2-5-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	17+ HP, 3-3-3-4 → „4 ♣“ ist „Crash“ (mit 3-3-4-3 geht man über „2 ♦“ und lizitiert nach dem folgenden Relais „3 ♥“)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 ♥	
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	17+ HP, 4er-♠, 4er-♥ möglich → „2 NT“ ist Relais
	2 NT:	17+ HP, 4er-♥ (→ „3 ♣“ ist nun Relais)
	3 ♣:	17+ HP, 5er-♣ und daneben beliebige 3-3-2 (→ „3 ♦“ ist nun Splinter-Relais)
	3 ♦:	17+ HP, 5er-♦ und daneben beliebige 3-3-2 (→ „3 ♥“ ist nun Splinter-Relais)
	3 ♥:	17+ HP, 3-3-4-3 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	17+ HP, 2-3-4-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	17+ HP, 3-2-4-4 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 ♥	
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	17+ HP, 4er-♣ und 4er-♠ (→ „3 ♦“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♦:	17+ HP, 4er-♦ und 4er-♠ (→ „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♥:	17+ HP, 4-3-3-3 (→ „3 ♠“ ist nun „Crash“)
	3 ♠:	17+ HP, 4-4-2-3 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	17+ HP, 4-4-3-2 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 ♥	
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	17+ HP, 4-2-3-4 (→ „3 ♠“ ist nun „Crash“)
	3 ♠:	17+ HP, 4-3-2-4 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 ♥	
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	17+ HP, 4-2-4-3 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	17+ HP, 4-3-4-2 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	17+ HP, 4er-♥ und 4er-♦ (→ „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♥:	17+ HP, 3-4-3-3 (→ „3 ♠“ ist nun „Crash“)
	3 ♠:	17+ HP, 2-4-3-4 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	17+ HP, 3-4-2-4 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	17+ HP, 2-4-4-3 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	17+ HP, 3-4-4-2 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	17+ HP, 3-3-2-5 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
	3 ♠:	17+ HP, 3-2-3-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
	3 NT:	17+ HP, 2-3-3-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	17+ HP, 3-3-5-2 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
	3 NT:	17+ HP, 3-2-5-3 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
	4 ♣:	17+ HP, 2-3-5-3 → „4 ♦“ ist nun „Crash“

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠		(„2 ♠“ = Relais)
	2 NT:	15-16 HP, 4er-♠ (→ „3 ♣“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♣:	15-16 HP, 4er-♣ (→ „3 ♦“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♦:	15-16 HP, 4er-♦ (→ „3 ♥“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♥:	15-16 HP, 3-4-3-3 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	15-16 HP, 2-4-2-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	15-16 HP, 2-4-5-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

„2 ♠“ fragt nach einer zweiten 4er-Farbe; diese wird soweit möglich natürlich gezeigt (und ansonsten wie immer von unten, daher zeigt „2 NT“ 4 Karten in ♠).

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠	2 NT	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♣	3 ♦:	15-16 HP, 4-4-2-3 (nun ist „3 ♥“ Crash)
	3 ♥:	15-16 HP, 4-4-3-2 (nun ist „3 ♠“ Crash)

Kennt man 4-4 in zwei Farben, ist der nächste Relais ein „Sidestep-Relais“. Die erste Stufe zeigt 2 Karten in der oberen und 3 Karten in der unteren der verbleibenden Farben, die zweite Stufe zeigt 3 Karten in der oberen und zwei Karten in der unteren der verbleibenden Farben.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥:	15-16 HP, 2-4-3-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	15-16 HP, 3-4-2-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)

Sobald die exakte Verteilung bekannt ist, ist der nächste „Relais“ immer „Crash“; Ausnahme: „3 NT“ (hier ist somit „4 ♣“ → „Crash“).

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♥	3 ♠:	15-16 HP, 2-4-4-3 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	15-16 HP, 3-4-4-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	15-16 HP, 4er-♣
	3 ♦:	15-16 HP, 4er-♦
	3 ♥:	15-16 HP, 4-3-3-3 (nun ist „3 ♠“ Crash)
	3 ♠:	15-16 HP, 4-2-2-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	15-16 HP, 4-2-5-2 (nun ist „4 ♣“ Crash)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥:	15-16 HP, 4-2-3-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	15-16 HP, 4-3-2-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♦	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♥	3 ♠:	15-16 HP, 4-2-4-3 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	15-16 HP, 4-3-4-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	15-16 HP, 3-3-4-3 (nun ist „3 ♥“ → „Crash“)
	3 ♥:	15-16 HP, 2-3-4-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	15-16 HP, 3-2-4-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	15-16 HP, 3-3-3-4 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

Auch nach dem oben dargestellten Relais von „3 ♣“ sieht man das Prinzip dieser Relais: Man versucht das Ganze immer so natürlich wie möglich aufzubauen.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	15-16 HP, 3-3-2-5 (nun ist „3 ♠“ Crash)
	3 ♠:	15-16 HP, 3-2-3-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	15-16 HP, 2-3-3-5 (nun ist „4 ♣“ Crash)

Beim „Splinter-Relais“ sind die Antworten immer wie folgt: Stufe 1 zeigt die Kürze in der untersten der verbleibenden Farben, die Stufe 2 zeigt die Kürze in der mittleren der verbleibenden Farben und die Stufe 3 zeigt die Kürze in der obersten der verbleibenden Farben.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	15-16 HP, 3-3-5-2 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	15-16 HP, 3-2-5-3 (nun ist „4 ♣“ Crash)
	4 ♣:	15-16 HP, 2-3-5-3 (nun ist „4 ♦“ Crash)

Und wie gesagt: Mit einer natürlichen Ansage kann man immer aus den Relaissequenzen aussteigen! Das Lizit wird dann natürlich, ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids, „4 NT“ wird ein 5-As-Blackwood“.

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	5+ Karten in ♥, 12+ HP
2 ♦	2 ♥:	12+ HP, 5+ Karten in ♥ und 4-5 Karten in ♠ oder ausgeglichen verteiltes Blatt → „2 ♠“ ist Relais „54 Pick-up“
	2 ♠:	12+ HP, 6+ Karten in ♥, Einfärber → „2 NT“ ist „Six-shooter-Relais“
	2 NT:	12+ HP, 6+ Karten in ♥, 4er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais“
	3 ♣:	12+ HP, 5er-♥ und 4 Karten in ♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♥ und 4 Karten in ♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 NT:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 5 Karten in ♠ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♣:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 6+ Karten in ♦ → „4 ♠“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	12+ HP, 5er-♥ und beliebige 3-3-2 daneben → „3 ♣“ ist „Splinter-Relais“)
	3 ♣:	12+ HP, 6+ ♥ und 4 Karten in ♠ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♥ und 5er-♠, sehr schlechte ♠ (sonst hätte man „1 ♠“ eröffnet) → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 4-5-2-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 4-5-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-5-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 4-5-0-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 4-5-4-0 → „4 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	12+ HP, 3-5-3-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	12+ HP, 3-5-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 2-5-3-3 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 4-6-1-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 4-6-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-6-0-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 4-6-3-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 4-7-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 4-7-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 4-7-2-0 → „5 ♣“ ist „Crash“
	4 NT	12+ HP, 4-8-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 4-8-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 4-9-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 5-5-1-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 5-5-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 5-5-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 5-5-3-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	12+ HP, 6er-♥ und beliebige 3-2-2 daneben → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 6er-♥ und beliebige 3-3-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♥:	12+ HP, 7er-♥ und beliebige 3-2-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♠:	12+ HP, 3-7-3-0 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 2-7-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-7-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 0-7-3-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 8er-♥ ohne zweite Farbe daneben

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 2-6-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 2-6-3-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 3-6-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 3-6-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 3-6-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 1-6-3-3 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 2-7-3-1 oder 3-7-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 2-7-1-3 oder 3-7-2-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 1-7-2-3 oder 1-7-3-2 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 4 Karten in ♣ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 6+ Karten in ♥ und 4 Karten in ♦ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 1-6-2-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 2-6-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 0-6-3-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 3-6-0-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 1-7-1-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 0-7-2-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 2-7-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-8-1-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 1-8-0-4 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 0-9-0-4 → „5 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT :	12+ HP, 1-6-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 2-6-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 0-6-4-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 3-6-4-0 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 1-7-4-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	12+ HP, 0-7-4-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	12+ HP, 2-7-4-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦ :	12+ HP, 0-8-4-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥ :	12+ HP, 1-8-4-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠ :	12+ HP, 0-9-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♥ :	12+ HP, 2-5-2-4 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠ :	12+ HP, 1-5-3-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 3-5-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 0-5-4-4 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	3 ♦	
3 ♥	3 ♠ :	12+ HP, 2-5-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 1-5-4-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 3-5-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 1-6-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 0-6-2-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 2-6-0-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 0-7-1-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 1-7-0-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-8-0-5 → „5 ♦“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 1-6-5-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-6-5-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 2-6-5-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-7-5-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-7-5-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-8-5-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 5-6-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 5-6-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 5-6-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 5-7-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 5-7-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 5-8-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 6-7-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	12+ HP, 0-6-1-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-6-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-6-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-7-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	4 ♦	
4 ♠	4 NT:	12+ HP, 0-6-6-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-6-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-6-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 0-7-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	8-11(12) HP, 5er-♥, 4er-♣ → „2 NT“ ist Relais „Sidestep“
	2 NT:	8-11(12) HP, 5er-♥, 4er-♦ → „3 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♣:	8-11(12) HP, 5er-♥, 5er-♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 5er-♥, 5er-♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5er-♥, 6er-♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5er-♥, 6er-♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11(12) HP, 2-5-2-4 → „3 ♦“ ist „Crash“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 1-5-3-4 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 3-5-1-4 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 0-5-4-4 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 2-5-4-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 1-5-4-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 3-5-4-1 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 1-5-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 2-5-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 0-5-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 3-5-0-5 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 1-5-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 2-5-5-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 0-5-5-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 3-5-5-0 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 1-5-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 0-5-2-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 2-5-0-6 → „4 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♦	
2 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11(12) HP, 1-5-6-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 0-5-6-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 2-5-6-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	8-11(12) HP, 5er-♥ und beliebige 3-3-2 daneben → „3 ♣“ ist „Splinter-Relais“)
	3 ♣:	8-11(12) HP, 6+ ♥ und 4 Karten in ♠ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 5er-♥ und 5er-♠, sehr schlechte ♠ (sonst hätte man „1 ♠“ eröffnet) → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 4-5-2-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 4-5-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 4-5-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 4-5-0-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 4-5-4-0 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 3-5-3-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 3-5-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 2-5-3-3 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 4-6-1-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 4-6-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 4-6-0-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 4-6-3-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 4-7-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 4-7-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 4-7-2-0 → „5 ♣“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 4-8-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 4-8-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 4-9-0-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-5-1-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5-5-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-5-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-5-3-0 → „4 NT“ ist „Crash“

♠	1 ♥	
1 NT	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11(12) HP, 6er-♥ und beliebige 3-2-2 daneben → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 6er-♥ und beliebige 3-3-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 7er-♥ und beliebige 3-2-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 3-7-3-0 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 2-7-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 3-7-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 0-7-3-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 8er-♥ ohne zweite Farbe daneben

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 2-6-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 2-6-3-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 3-6-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 3-6-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 3-6-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 1-6-3-3 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 ♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 2-7-3-1 oder 3-7-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 2-7-1-3 oder 3-7-1-2 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 1-7-2-3 oder 1-7-3-2 → „4 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 4 Karten in ♣ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♥ und 4 Karten in ♦ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 1-6-2-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 2-6-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 0-6-3-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 3-6-0-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 1-7-1-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 0-7-2-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 2-7-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 0-8-1-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 1-8-0-4 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11(12) HP, 0-9-0-4 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 1-6-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 2-6-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 0-6-4-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 3-6-4-0 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 1-7-4-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 0-7-4-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 2-7-4-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 0-8-4-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11(12) HP, 1-8-4-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11(12) HP, 0-9-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 1-5-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 2-5-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 0-5-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-5-0-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 1-5-1-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-5-2-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 2-5-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-5-1-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-5-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-5-0-8 → „5 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 1-5-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 2-5-5-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 0-5-5-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 3-5-5-0 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 1-5-6-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 0-5-6-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 2-5-6-0 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-5-7-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 1-5-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 0-5-8-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 1-6-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 0-6-2-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 2-6-0-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 0-7-1-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 1-7-0-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 0-8-0-5 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 NT	
1 ♠	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11(12) HP, 1-6-5-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 0-6-5-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 2-6-5-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 0-7-5-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 1-7-5-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 0-8-5-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-6-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 5-6-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 5-6-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 5-7-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 5-7-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 5-8-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11(12) HP, 6-7-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	8-11(12) HP, 0-6-1-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 1-6-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 0-6-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 0-7-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♥	
1 ♠	4 ♦	
4 ♠	4 NT:	(10)11-13 HP, 0-6-6-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	(10)11-13 HP, 1-6-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	(10)11-13 HP, 0-6-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	(10)11-13 HP, 0-7-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“

In der Regel wird man über die oben dargestellten Relais-Sequenzen gehen. Man kann aber auch das klassische Mittel SAB (gefolgt von CAB bei bekanntem Fit) verwenden.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT		5+ ♠, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♣:	Keine Unterstützung in ♠ (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 ♦:	Keine Unterstützung (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	2 ♥:	Gute Unterstützung, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	2 ♠:	Gute Unterstützung, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	2 NT:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Schliesst der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben: nach „2 ♣“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♠-Karten nun noch in „4 ♠“ korrigieren.

Lizitiert der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel „2 ♣“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 ♦“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid, wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 ♦“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♦:	Keine Unterstützung in ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 ♥:	Keine Unterstützung ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	2 ♠:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	2 NT:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♣:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „2 ♦“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 ♥“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 ♥“), ist die Ansage einer neuen Farbe ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Generell gilt: Auch jetzt kann mit „2 NT“ noch die Verteilung abgefragt werden.

1 ♣	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦		5+ ♦, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♥:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	2 NT:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Jxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „2 ♥“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 ♠“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 ♠“), ist die Ansage einer neuen Farbe ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe. Generell gilt: Auch jetzt kann mit „2 NT“ noch die Verteilung abgefragt werden.

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 ♠”:

1 ♣	1 ♠	Bedeutung der Ansagen
1 NT:		Relais-Tryger, Beginn der Abfrage der Stärke, der exakten Verteilung und der Schlüsselkarten
2 ♣:		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid
2 ♦:		5+ ♦, natürlich, Support Asking-bid
2 ♥:		5+ ♥, natürlich, Support Asking-bid
2 ♠:		Trumpf Asking-bid in ♠
2 NT:		Frage nach der Verteilung
3 ♣ / ♦ / ♥:		Natürlich, geschlossene Farbe, bestimmt die Farbe als Trumpf, Schlemminteresse
3 NT:		Zum spielen, uninteressantes Blatt, absolutes Minimum mit ausgeglichenem Blatt und 2er-♠

Der Eröffner kann sich nach positiven Antworten des Partners mit einer „Ohne-Ansage“ immer nach der exakten Verteilung erkundigen. In der Regel wird man mit dem Relais beginnen.

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣:	Maximales Blatt, 12+ HP → „2 ♦“ ist Relais
	2 ♦:	8-11(12) HP HP, eine Unterfarbe als zweite Farbe → „2 ♥“ ist Relais „54 Pick-up“
	2 ♥:	8-11(12) HP, 5+ Karten in ♠ und 4-5 Karten in ♥ (5er-♥ nur bei 5-5 in den Edelfarben) oder ausgeglichen verteiltes Blatt mit Minimum → „2 ♠“ ist Relais „54 Pick-up“
	2 ♠:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠, Einfärber → „2 NT“ ist „Six-shooter-Relais“
	2 NT:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠, 4er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais“
	3 ♣:	12+ HP, 5er-♠ und 5+ Karten in ♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♠ und 5+ Karten in ♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♥ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 6+ Karten in ♦ → „4 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 6-6 in ♠ und ♥ → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 8+ ♠, keine zweite Farbe daneben

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥:	12+ HP, 5+ Karten in ♠ und 4-5 Karten in ♥ (5er-♥ nur bei 5-5 in den Edelfarben) oder ausgeglichenes verteiltes Blatt → „2 ♠“ ist Relais „54 Pick-up“
	2 ♠:	12+ HP, 6+ Karten in ♠, Einfärber → „2 NT“ ist „Six-shooter-Relais“
	2 NT:	12+ HP, 6+ Karten in ♠, 4er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais
	3 ♣:	12+ HP, 5er-♠ und 4 Karten in ♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♠ und 4 Karten in ♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 NT:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 5 Karten in ♥ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♣:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 6+ Karten in ♦ → „4 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♥:	12+ HP, 6-6 in ♠ und ♥ → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	12+ HP, 5er-♠ und beliebige 3-3-2 daneben → „3 ♣“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♣:	12+ HP, 6+ ♠ und 4 Karten in ♥ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 5er-♠ und 5er-♥, → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 5-4-2-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 5-4-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 5-4-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 5-4-0-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 5-4-4-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	12+ HP, 5-3-3-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	12+ HP, 5-3-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 5-2-3-3 → „4 ♣“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 6-4-1-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 6-4-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 6-4-0-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 6-4-3-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 7-4-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 7-4-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 7-4-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 8-4-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 8-4-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 9-4-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 5-5-1-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 5-5-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 5-5-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 5-5-3-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	12+ HP, 6er-♠ und beliebige 3-2-2 daneben → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 6er-♠ und beliebige 3-3-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♥:	12+ HP, 7er-♠ und beliebige 3-2-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♠:	12+ HP, 7-3-3-0 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 7-2-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 7-3-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 7-0-3-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 8er-♠ ohne zweite Farbe daneben

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 6-2-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 6-2-3-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 6-3-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 6-3-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 6-3-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 6-1-3-3 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 7-2-3-1 oder 7-3-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 7-2-1-3 oder 7-3-1-2 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 7-1-2-3 oder 7-1-3-2 → „4 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 4 Karten in ♣ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 6+ Karten in ♠ und 4 Karten in ♦ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 6-1-2-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 6-2-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 6-0-3-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 6-3-0-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 7-1-1-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 7-0-2-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 7-2-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 8-0-1-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 8-1-0-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 9-0-0-4 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT :	12+ HP, 6-1-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 6-2-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 6-0-4-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 6-3-4-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 7-1-4-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	12+ HP, 7-0-4-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	12+ HP, 7-2-4-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦ :	12+ HP, 8-0-4-1 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥ :	12+ HP, 8-1-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♠ :	12+ HP, 9-0-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♥ :	12+ HP, 5-2-2-4 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠ :	12+ HP, 5-1-3-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 5-3-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 5-0-4-4 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	3 ♦	
3 ♥	3 ♠ :	12+ HP, 5-2-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 5-1-4-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 5-3-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 6-1-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 6-0-2-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 6-2-0-5 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 7-0-1-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 7-1-0-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 8-0-0-5 → „5 ♦“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 6-1-5-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 6-0-5-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 6-2-5-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 7-0-5-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 7-1-5-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 8-0-5-0 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 6-5-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 6-5-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 6-5-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 7-5-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 7-5-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 8-5-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 7-6-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	12+ HP, 6-0-1-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 6-1-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 6-0-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 7-0-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♣	
2 ♦	4 ♦	
4 ♠	4 NT:	12+ HP, 6-0-6-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 6-1-6-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 6-0-7-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 7-0-6-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	8-11(12) HP, 5er-♠, 4er-♣ → „2 NT“ ist Relais „Sidestep“
	2 NT:	8-11(12) HP, 5er-♠, 4er-♦ → „3 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♣:	8-11(12) HP, 5er-♠, 5er-♣ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 5er-♠, 5er-♦ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5er-♠, 6er-♣ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5er-♠, 6er-♦ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5er-♠, 7er-♣ → „4 ♣“ ist Relais „Sidestep“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5er-♠, 7er-♦ → „4 ♦“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11(12) HP, 5-2-2-4 → „3 ♦“ ist „Crash“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 5-1-3-4 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5-3-1-4 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-0-4-4 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 5-2-4-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5-1-4-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-3-4-1 → „4 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 5-1-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-2-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5-0-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-3-0-5 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-1-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5-2-5-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-0-5-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-3-5-0 → „4 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 5-1-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-0-2-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-2-0-6 → „4 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♦	
2 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-1-6-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 5-0-6-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12), 5-2-6-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	8-11(12) HP, 5er-♠ und beliebige 3-3-2 daneben → „3 ♣“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♣:	8-11(12) HP, 6+ ♠ und 4 Karten in ♥ → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 5er-♠ und 5er-♥ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5-4-2-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-4-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5-4-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-4-0-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-4-4-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 5-3-3-2 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 5-3-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-2-3-3 → „4 ♣“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 6-4-1-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 6-4-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6-4-0-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 6-4-3-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 7-4-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 7-4-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 7-4-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 8-4-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 8-4-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 9-4-0-0 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 5-5-1-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 5-5-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 5-5-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 5-5-3-0 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11(12) HP, 6er-♠ und beliebige 3-2-2 daneben → „3 ♦“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♦:	8-11(12) HP, 6er-♠ und beliebige 3-3-1 daneben → „3 ♥“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 7er-♠ und beliebige 3-2-1 daneben → „3 ♠“ ist „Splinter-Relais“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 7-3-3-0 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 7-2-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 7-3-0-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 7-0-3-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 8er-♥ ohne zweite Farbe daneben

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11(12) HP, 6-2-2-3 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11(12) HP, 6-2-3-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6-3-2-2 → „4 ♣“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 6-3-3-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6-3-1-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 6-1-3-3 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 ♠	
2 NT	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11(12) HP, 7-2-3-1 oder 7-3-2-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 7-2-1-3 oder 7-3-2-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 7-1-2-3 oder 7-1-3-2 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 4 Karten in ♣ → „3 ♥“ ist Relais „Sidestep“
	3 ♥:	8-11(12) HP, 6+ Karten in ♠ und 4 Karten in ♦ → „3 ♠“ ist Relais „Sidestep“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11(12) HP, 6-1-2-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11(12) HP, 6-2-1-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11(12) HP, 6-0-3-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11(12) HP, 6-3-0-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11(12) HP, 7-1-1-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11(12) HP, 7-0-2-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11(12) HP, 7-2-0-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11(12) HP, 8-0-1-4 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11(12) HP, 8-1-0-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11(12) HP, 9-0-0-4 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT :	8-11(12) HP, 6-1-4-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	8-11(12) HP, 6-2-4-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	8-11(12) HP, 6-0-4-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	8-11(12) HP, 6-3-4-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	8-11(12) HP, 7-1-4-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	8-11(12) HP, 7-0-4-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	8-11(12) HP, 7-2-4-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦ :	8-11(12) HP, 8-0-4-1 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥ :	8-11(12) HP, 8-1-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♠ :	8-11(12) HP, 9-0-4-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥ :	12+ HP, 5-1-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠ :	12+ HP, 5-2-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT :	12+ HP, 5-0-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 5-3-0-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 5-1-1-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 5-0-2-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 5-2-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	12+ HP, 5-0-1-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣ :	12+ HP, 5-1-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦ :	12+ HP, 5-0-0-8 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠ :	12+ HP, 5-1-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT :	12+ HP, 5-2-5-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	12+ HP, 5-0-5-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	12+ HP, 5-3-5-0 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	12+ HP, 5-1-6-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	12+ HP, 5-0-6-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	12+ HP, 5-2-6-0 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	12+ HP, 5-0-7-1 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦ :	12+ HP, 5-1-7-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥ :	12+ HP, 5-0-8-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	
1 NT	3 ♥	
3 ♠	3 NT :	8-11(12) HP, 6-1-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣ :	8-11(12) HP, 6-0-2-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦ :	8-11(12) HP, 6-2-0-5 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	8-11(12) HP, 7-0-1-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	8-11(12) HP, 7-1-0-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	8-11(12) HP, 8-0-0-5 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	3 ♠	
4 ♣	4 ♦ :	8-11(12) HP, 6-1-5-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥ :	8-11(12) HP, 6-0-5-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	8-11(12) HP, 6-2-5-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	8-11(12) HP, 7-0-5-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	8-11(12) HP, 7-1-5-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦ :	8-11(12) HP, 8-0-5-0 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	3 NT	
4 ♣	4 ♦ :	8-11(12) HP, 6-5-1-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥ :	8-11(12) HP, 6-5-0-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	8-11(12) HP, 6-5-2-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	8-11(12) HP, 7-5-0-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	8-11(12) HP, 7-5-1-0 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦ :	8-11(12) HP, 8-5-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♥ :	8-11(12) HP, 7-6-0-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	4 ♣	
4 ♦	4 ♥ :	8-11(12) HP, 6-0-1-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠ :	8-11(12) HP, 6-1-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT :	8-11(12) HP, 6-0-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣ :	8-11(12) HP, 7-0-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	1 ♠	
1 NT	4 ♦	
4 ♠	4 NT :	8-11(12) HP, 6-0-6-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣ :	8-11(12) HP, 6-1-6-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦ :	8-11(12) HP, 6-0-7-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥ :	8-11(12) HP, 7-0-6-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Nach positiven Farbansagen des Antwortenden ist eine neue Farbe des Partners natürlich, zugleich aber auch Support Asking-bid. Der Eröffner erfragt beim Partner nun also dessen Unterstützung; ein Beispiel:

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♦:	Keine Unterstützung in ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 ♥:	Keine Unterstützung ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	2 ♠:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	2 NT:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♣:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Generell gilt immer: Ein SAB wird einem TAB vorgezogen, ein TAB ist später aber immer noch möglich.

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (in unserem Beispiel oben „2 ♦“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 ♥“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 ♥“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Generell gilt: Auch jetzt kann mit „2 NT“ noch die Verteilung abgefragt werden. Die Antworten entsprechen dem bereits früher aufgezeigten Schema.

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦		5+ ♦, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♥:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	2 NT:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Lizitiert der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel oben „2 ♥“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 ♠“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 ♠“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Generell gilt: Auch jetzt kann mit „2 NT“ noch die Verteilung abgefragt werden. Die Antworten entsprechen dem bereits früher aufgezeigten Schema.

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥		5+ ♥, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♥ (also keine 3 ♥-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♥ (also keine 3 ♥-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♥:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Schliesst der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel oben: nach „2 ♠“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♥-Karten nun noch in „4 ♥“ korrigieren.

Lizitiert der Eröffner nach einer negativen Antwort nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 NT“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 NT“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Generell gilt: Auch jetzt kann mit „2 NT“ noch die Verteilung abgefragt werden. Die Antworten entsprechen dem bereits früher aufgezeigten Schema.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	2 NT:	5+ Karten in ♠ ohne eine der drei Topfiguren
	3 ♣:	5er-Farbe (♠) mit einer der drei Topfiguren
	3 ♦:	5er-Farbe (♠) mit zwei der drei Topfiguren
	3 ♥:	6+ Karten in ♠ mit einer der drei Topfiguren
	3 ♠:	6+ Karten in ♠ mit zwei der drei Topfiguren
	3 NT:	5+ Karten in ♠ mit allen drei Topfiguren

Die sofortige Wiederholung des TAB fragt die Details ab (vgl. Seite 51), verzögert zeigt dies Interesse an mehr, aber der Eröffner weiss keine sinnvolle Frage mehr, die er stellen könnte. Lizitiert der Eröffner nach Partners Antwort auf den TAB eine neue Farbe, ist dies immer Control Asking bid (CAB).

1 ♣	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT		2 NT: Anfrage nach der Verteilung
	3 ♣:	5 ♠ und 4 ♣
	3 ♦:	5 ♠ und 4 ♦
	3 ♥:	5 ♠ und 4 ♥
	3 ♠:	6er-♠
	3 NT:	5-3-3-2 oder 5-2-3-3 oder 5-3-2-3
	4 ♣:	5 ♠ und 5 ♣
	4 ♦:	5 ♠ und 5 ♦
	4 ♥:	5 ♠ und 5 ♥
	4 ♠:	7er-♠
	4 NT:	Quantitativ

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 1 NT“:

- Die Ansage zeigt:
- 8-14 HP mit ausgeglichen verteilter Hand (8 HP mit 4-3-3-3 ev. „1 ♦“ lizitieren)
 - verneint den Besitz einer 5er- (oder längeren) Edelfarbe
 - 5er-Unterfarbe bei ausgeglichener Verteilung (5-3-3-2) enthalten
 - Beliebige 4-3-3-3, 4-4-3-2, beliebige 5-3-3-2 mit 5er-Unterfarbe
 - Grundsätzlich zu vermeiden (aber möglich bei schlechter Qualität in den Farben): 5-4-2-2 mit 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben

Danach verwenden wir **keine** Transferansagen seitens des Eröffners (er soll ja spielen). Vielmehr sind Farbansagen (abgesehen von „2 ♣“, was eine Art „Stayman“ ist) natürlich und gleichzeitig „Support Asking-bid“.

Die ersten Ansagen:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 NT	
2 ♣:		Relais (Beginn der Relais-Sequenzen, mit welchen zuerst die exakte Verteilung, die Stärke und anschliessend die Schlüsselkarten erfragt werden können)
2 ♦:		5+ Karten in ♦, „Support Asking-bid“
2 ♥:		5+ Karten in ♥, „Support Asking-bid“
2 ♠:		5+ Karten in ♠, „Support Asking-bid“
2 NT:		5+ Karten in ♣, „Support Asking-bid“ in ♣
3 ♣/♦/♥/♠:		Natürlich, sehr starkes Blatt, angesagte Farbe ist Trumpf, „Suit Asking-bid“ (nicht zu verwechseln mit einem „Support Asking-bid“!)
3 NT:		Natürlich, zum spielen, kein Interesse an mehr (also Minimum)

Es macht sehr viel Sinn, wie oben dargestellt die Sequenz „1 ♣ - 1 NT – 2 NT“ als „Support Asking-bid“ mit ♣ zu spielen. Als Folge dieser Konvention sollte sich – beim ungefährlicher Gefahrenlage - aber ein Antwortender, welcher ein Blatt mit exakt 8 HP und eine Verteilung 4-3-3-3 ohne irgendwelche Mittelkarten hat, überlegen, ob er mit „1 ♣ - 1 ♦“ beginnen will und die Hand anschliessend als eine der Stärke 7 HP behandeln soll. Hat nämlich der Partner bloss 16 HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt ist diese die einzige Chance, nicht mit 24 HP in „3 NT“ zu landen.

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣		2 ♣ = Relais
	2 ♦:	12-14 HP, beliebige Verteilung (ausser exakt 3-3-3-4) → „2 ♥“ ist Relais
	2 ♥:	4er-♥, (8)9-11 HP, 4er-♠ möglich → „2 ♠“ ist Relais
	2 ♠:	4-er-♠, keine 4er-♥, (8)9-11 HP → „2 NT“ ist Relais
	2 NT:	(8)9-11 HP, keine 4er-Edelfarbe, keine 5er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist Relais
	3 ♣:	(8)9-11 HP, 5er-♣, daneben beliebige 3-3-2-Verteilung → „3 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“
	3 ♦:	(8)9-11 HP, 5er-♦, daneben beliebige 3-3-2-Verteilung → „3 ♥“ ist nun „Splinter-Relais“
	3 ♥:	(8)9-11 HP, 2-2-4-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	(8)9-11 HP, 2-2-5-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12-14 HP, 3-3-3-4 → „4 ♣“ ist „Crash“ (mit 3-3-4-3 geht man über „2 ♦“ und lizitiert nach dem anschliessenden Relais „3 ♥“)

Mit „1 ♣ - 1 NT - 2 ♣“ 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 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-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

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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. 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

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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“.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	4er-♣, 4er-♥ möglich → „2 NT“ ist Relais
	2 NT:	4er-♥ (→ „3 ♣“ ist nun Relais)
	3 ♣:	5er-♣ und daneben beliebige 3-3-2 (→ „3 ♦“ ist nun Splinter-Relais)
	3 ♦:	5er-♦ und daneben beliebige 3-3-2 (→ „3 ♥“ ist nun Splinter-Relais)
	3 ♥:	3-3-4-3 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	2-3-4-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	3-2-4-4 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	4er-♣ und 4er-♠ (→ „3 ♦“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♦:	4er-♦ und 4er-♠ (→ „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♥:	4-3-3-3 (→ „3 ♠“ ist nun „Crash“)
	3 ♠:	4-4-2-3 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	4-4-3-2 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

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

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

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦ :	4er-♥ und 4er-♦ (→ „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“)
	3 ♥ :	3-4-3-3 (→ „3 ♠“ ist nun „Crash“)
	3 ♠ :	2-4-3-4 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)
	3 NT:	3-4-2-4 (→ „4 ♣“ ist nun „Crash“)

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

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

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

Besitzt man eine 5er-♠ und nur Interesse am vollen Spiel steigt man in obiger Sequenz besser aus der Relais-Sequenz aus und bietet in natürlicher Weise „3 ♠“.

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠		(„2 ♠“ = Relais)
	2 NT:	4er-♠ (→ „3 ♣“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♣ :	4er-♣ (→ „3 ♦“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♦ :	4er-♦ (→ „3 ♥“ ist nun Sidestep-Relais)
	3 ♥ :	3-4-3-3 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠ :	2-4-2-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	2-4-5-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

„2 ♠“ fragt nach einer zweiten 4er-Farbe; diese wird soweit möglich natürlich gezeigt (und ansonsten wie immer von unten, daher zeigt „2 NT“ 4 Karten in ♠).

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

Kennt man 4-4 in zwei Farben, ist der nächste Relais ein „Sidestep-Relais“. Die erste Stufe zeigt 2 Karten in der oberen und 3 Karten in der unteren der verbleibenden Farben, die zweite Stufe zeigt 3 Karten in der oberen und zwei Karten in der unteren der verbleibenden Farben.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥:	2-4-3-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	3-4-2-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)

Sobald die exakte Verteilung bekannt ist, ist der nächste „Relais“ immer „Crash“; Ausnahme: „3 NT“ (hier ist somit „4 ♣“ → „Crash“).

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♥	
2 ♠	3 ♦	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♥	3 ♠:	2-4-4-3 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	3-4-4-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	4er-♣
	3 ♦:	4er-♦
	3 ♥:	4-3-3-3 (nun ist „3 ♠“ Crash)
	3 ♠:	4-2-2-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	4-2-5-2 (nun ist „4 ♣“ Crash)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♣	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥:	4-2-3-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	4-3-2-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 ♠	
2 NT	3 ♦	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♥	3 ♠:	4-2-4-3 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	4-3-4-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	3-3-4-3 (nun ist „3 ♥“ → „Crash“)
	3 ♥:	2-3-4-4 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
	3 ♠:	3-2-4-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
	3 NT:	3-3-3-4 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

Auch nach dem oben dargestellten Relais von „3 ♣“ sieht man das Prinzip dieser Relais: Man versucht das Ganze immer so natürlich wie möglich aufzubauen.

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 ♣	1 NT	
2 ♣	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	3-3-2-5 (nun ist „3 ♠“ Crash)
	3 ♠:	3-2-3-5 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	2-3-3-5 (nun ist „4 ♣“ Crash)

Beim „Splinter-Relais“ sind die Antworten immer wie folgt: Stufe 1 zeigt die Kürze in der untersten der verbleibenden Farben, die Stufe 2 zeigt die Kürze in der mittleren der verbleibenden Farben und die Stufe 3 zeigt die Kürze in der obersten der verbleibenden Farben.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 NT	
2 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	3-3-5-2 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ Crash)
	3 NT:	3-2-5-3 (nun ist „4 ♣“ Crash)
	4 ♣:	2-3-5-3 (nun ist „4 ♦“ Crash)

Und wie gesagt: Mit einer natürlichen Ansage kann man immer aus den Relaissequenzen aussteigen! Das Lizit wird dann natürlich, ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids, „4 NT“ wird ein 5-As-Blackwood“. So aber auch bei obiger Sequenz: Besitzt man eine 5er-♠ und nur Interesse am vollen Spiel steigt man in obiger Sequenz besser aus der Relais-Sequenz aus und bietet in natürlicher Weise „3 ♠“.

Nach „1 ♣ - 1 NT“ sind neue Farben (ausser „2 ♣“) des Eröffners natürlich und „Support Asking-bid“. Wir verwenden dabei die gleichen Ansagen wie immer bei einem SAB. (Exkurs: Hier könnte man auch einen speziellen Support Asking-bid verwenden, bei welchem eine „Ohne-Ansage“ immer Fit verneint, Farbansagen Fit bejahen (Topfigur zu dritt oder besser), die erste Stufe zeigt 0-2 Kontrollen, die zweite Stufe 3 Kontrollen und so weiter zeigt.)

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦		5+ ♦, natürlich, spezieller “Support Asking-bid“
	2 ♥:	Keine Unterstützung in ♦, also nicht 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, zudem Minimum (0-3 Kontrollen)
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♦, aber 4+ Kontrollen
	2 NT:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber bloss 0-3 Kontrollen
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe (♦), 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der einen Fit verneinenden Antwort von nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer einen Fit zeigenden Ansage auf den SAB ist das Lizit einer neuen Farbe immer „Control Asking bid“.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥		5+ ♥, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♥, also nicht 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, zudem Minimum (0-3 Kontrollen)
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♥, aber 4+ Kontrollen
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, aber bloss 0-3 Kontrollen
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♥:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe (♥), 4+ Kontrollen

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Schliesst der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel oben: nach „2 ♠“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♥-Karten nun noch in „4 ♥“ korrigieren.

Lizitiert der Eröffner nach einer einen Fit verneinenden Antwort (oben z.B. mit der Ansage von „2 ♠“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer einen Fit bejahenden Ansage auf den SAB ist das Lizit einer neuen Farbe immer „Control Asking bid“, da eben ein Fit bekannt ist.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠		5+ ♠, natürlich, Support Asking-bid
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♠, also nicht 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, zudem Minimum (0-3 Kontrollen)
	3 ♣:	Keine Unterstützung in ♠, aber 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, aber bloss 0-3 Kontrollen
	3 ♥:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♠:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe (♠), 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach einer einen Fit verneinenden Antwort (im Beispiel oben „2 NT“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer positiven Ansage auf den SAB ist das Lizit einer neuen Farbe immer „Control Asking bid“, wenn ein Fit bekannt ist.

Schliesst der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel oben: nach „2 NT“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♠-Karten nun noch in „4 ♠“ korrigieren.

1 ♣	1 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid
	3 ♣:	Keine Unterstützung in ♣, also nicht 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, zudem Minimum (0-3 Kontrollen)
	3 ♦:	Keine Unterstützung in ♣, aber 4+ Kontrollen
	3 ♥:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, aber bloss 0-3 Kontrollen
	3 ♠:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit mindestens einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 NT:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe (♣), 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der einen Fit verneinenden Antwort (im Beispiel oben „3 ♣“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Nach einer einen Fit bejahenden Ansage auf den SAB ist das Lizit einer neuen Farbe immer „Control Asking bid“.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Springt der Eröffner in eine neue Farbe auf der Stufe 3, so ist dies ein **“Suit Asking-bid“**. Der Eröffner zeigt damit, dass er einserseits ein sehr starkes Blatt hat, und dass er andererseits die angesagte Farbe als Trumpffarbe deklarieren will. Dies macht er insbesondere dann, wenn ausser seiner Farbe keine andere als Trumpf in Frage kommt.

In solchen Fällen interessiert eigentlich primär mal, was der Antwortende in der Trumpffarbe hat. Die Antworten sind wie folgt:

1. Stufe:	Zwei oder drei Karten ohne Topfigur
2. Stufe:	Eine der drei Topfiguren zu zweit
3. Stufe:	Eine der drei Topfiguren zu dritt
4. Stufe:	Zwei der drei Topfiguren zu zweit
5. Stufe:	Zwei der drei Topfiguren zu dritt
6. Stufe:	Vier-Kartenfit

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 2 ♣:

„2 ♣“ lizitiert man unter folgenden Voraussetzungen:

- 8+ HP
- Mindestens 5er-♣ (was die Qualität der Farbe betrifft werden keine Anforderungen gestellt)
- Keine 5er-♣ mit 3/3/2 daneben (dann „1 NT“ bieten!)

Man beachte, dass man bei direkten „Ohne-Ansagen“ keine 5er-Farben haben darf.

1 ♣	2 ♣	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♦:		Relais, fragt nach Verteilung	!
2 ♥:		5 Karten in ♥, Support Asking-bid in ♥	
2 ♠:		5 Karten in ♠, Support Asking-bid in ♠	
2 NT:		Frage nach italienischen Kontrollen	
3 ♣:		Fit, Trumpf Asking-bid	
3 ♦:		5 Karten in ♦, Support Asking-bid in ♦	
3 NT:		Minimum, 16 HP, Spielvorschlag, tendenziell langweilige Hand, meist ohne 4er-Edelfarbe und mit 3er-Fit in ♣	

„2 ♦“ ist nun also eine Anfrage nach der Verteilung sowie mittelbar nach der Stärke.

Einige Hinweise zu „Crash“:

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 ♣

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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. 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

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

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“.

1 ♣	2 ♣	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	2 ♥:	4er-♥ → „2 ♠“ ist Relais „5-4-Pick-up“
	2 ♠:	4er-♠ → „2 NT“ ist Relais „5-4-Pick-up“
	2 NT:	5+ Karten in ♣ und 5+ Karten in ♦ → „3 ♣“ ist Relais“
	3 ♣:	Exakt 6er-♣ ohne zweite Farbe → „3 ♦“ ist Relais
	3 ♦:	6+ Karten in ♣ und 4er-♦ → „3 ♥“ ist Relais
	3 ♥:	7er-♣, 8-11 HP → „3 ♠“ ist Relais
	3 ♠:	12+ HP, 7er-♣ sowie irgend eine 3/2/1-Verteilung daneben → 4 ♣“ ist „Splinter-Relais“
	3 NT:	12+ HP, 2-2-2-7 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-3-0-7 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 3-0-3-7 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-3-3-7 → „4 ♠“ ist „Crash“

Wichtig: Früher oder später unterscheidet man beim Antwortenden 2 Stärkezonen: 8-11 HP sowie 12+ HP.

Man beachte weiter, dass man nicht 5 ♣ und 4 ♦ oder 5 ♦ und 4 ♣ haben kann, damit lizitiert man nach „1 ♣“ direkt „2 ♥“ (oder bei gut gedeckten Doubletons allenfalls „1 NT“).

1 ♣	2 ♣	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT:	8-11 HP → „3 ♣“ ist „Relais 54-Pick-up“
	3 ♣:	12+ HP, 6+ Karten in ♣, 4er-♥ → „3 ♦“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 2-4-2-5 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	12+ HP, 1-4-3-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 3-4-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-4-0-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 6+ ♣ und 5er-♥ → „4 ♦“ ist „Relais Sidestep“

1 ♣	2 ♣	Bedeutung der Ansagen
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11 HP, 6+ Karten in ♣, 4er-♥ → „3 ♥“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♥:	8-11 HP, 2-4-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11 HP, 1-4-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 3-4-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-4-0-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 6+ ♣ und 5er-♥ → „4 ♠“ ist „Relais Sidestep“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Man beachte bei den beiden oberen Sequenzen, dass die Verteilung 0-4-4-5 über „1 ♣ - 2 ♥“ gezeigt wird.

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	12+ HP, 1-4-2-6 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 2-4-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 0-4-3-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-4-0-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 1-4-1-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-4-2-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 2-4-0-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-4-1-8 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-4-0-8 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-4-0-9 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11 HP, 1-4-2-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 2-4-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 0-4-3-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 3-4-0-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 1-4-1-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-4-2-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 2-4-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 0-4-1-8 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 1-4-0-8 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 0-4-0-9 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	12+ HP, 1-5-1-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 0-5-2-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 2-5-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-5-1-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 1-5-0-7 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 0-5-0-8 → „5 ♠“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♥	
2 ♠	2 NT	
3 ♣	4 ♦	
4 ♠	4 NT:	8-11 HP, 1-5-1-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 0-5-2-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 2-5-0-6 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 0-5-1-7 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 1-5-0-7 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 NT:	8-11 HP, 0-5-0-8 → „6 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11 HP → „3 ♦“ ist „Relais 5-4-Pick-up“
	3 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♣, 4er-♠ → „3 ♥“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 4-2-2-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 4-1-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-3-1-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 6+ ♣ und 5er-♠ → „4 ♦“ ist „Relais Sidestep“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11 HP, 6+ Karten in ♣, 4er-♠ → „3 ♠“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♠:	8-11 HP, 4-2-2-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 4-1-3-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-3-1-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 6+ ♣ und 5er-♠ → „4 ♠“ ist „Relais Sidestep“

Man bedenke bei den beiden Sequenzen oben: Mit 4-0-4-5 geht man über „1 ♣ - 2 ♥“.

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 4-1-2-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-2-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 4-0-3-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 4-3-0-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 4-1-1-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 4-0-2-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 4-2-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 4-0-1-8 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 4-1-0-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 4-0-0-9 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11 HP, 4-1-2-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-2-1-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 4-0-3-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 4-3-0-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 4-1-1-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 4-0-2-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 4-2-0-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 4-0-1-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 4-1-0-8 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 4-0-0-9 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	12+ HP, 5-1-1-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 5-0-2-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 5-2-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 5-0-1-7 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 5-1-0-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 5-0-0-8 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	4 ♦	
4 ♥	4 ♠:	8-11 HP, 5-1-1-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 5-0-2-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 5-2-0-6 → „5 ♦“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 5-0-1-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 5-0-1-7 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 5-0-0-8 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11 HP
	3 ♥:	12+ HP, exakt 5 ♦ und 5 ♣ → „3 ♥“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♠:	12+ HP, exakt 5 ♦ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT:	12+ HP, 6+ Karten in ♦ und exakt 5 ♣ → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	4 ♣:	12+ HP, mindestens 6 Karten in ♣ und ♦ → „4 ♦“ ist „Relais Sidestep“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11 HP, exakt 5 ♦ und 5 ♣ → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT:	8-11 HP, exakt 5 ♦ und 6+ Karten in ♣ → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	4 ♣:	8-11 HP, 6+ Karten in ♦ und exakt 5 ♣ → „4 ♦“ ist „Relais Sidestep“
	4 ♦:	8-11 HP, mindestens 6 Karten in ♣ und ♦ → „4 ♥“ ist „Relais Sidestep“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 1-2-5-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 2-1-5-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 0-3-5-5 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 3-0-5-5 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11 HP, 1-2-5-5 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 2-1-5-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-3-5-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 3-0-5-5 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 1-1-5-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-2-5-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 2-0-5-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-1-5-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-0-5-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-0-5-8 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	8-11 HP, 1-1-5-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 0-2-5-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 2-0-5-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 0-1-5-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 1-0-5-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 0-0-5-8 → „5 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 1-1-6-5 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-2-6-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 2-0-6-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-1-7-5 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 1-0-7-5 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-0-8-5 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	8-11 HP, 1-1-6-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-2-6-5 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 2-0-6-5 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 0-1-7-5 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 1-0-7-5 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 0-0-8-5 → „5 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	12+ HP, 0-1-6-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-0-6-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-0-6-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-0-7-6 → „5 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	4 ♦	
4 ♥	4 ♠:	8-11 HP, 0-1-6-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 1-0-6-6 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 0-0-6-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 0-0-7-6 → „5 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	8-11 HP
	3 ♠	12+ HP, 6er-♣, daneben irgendeine 3/2/2 → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT	12+ HP, 3-3-1-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣	12+ HP, 3-1-3-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦	12+ HP, 1-3-3-6 → „4 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT	8-11 HP, 6er-♣, daneben irgendeine 3/2/2 → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	4 ♣	8-11 HP, 3-3-1-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦	8-11 HP, 3-1-3-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥	8-11 HP, 1-3-3-6 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦	12+ HP, 2-2-3-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥	12+ HP, 2-3-2-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠	12+ HP, 3-2-2-6 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT	
4 ♣	4 ♦	8-11 HP, 2-2-3-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥	8-11 HP, 2-3-2-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠	8-11 HP, 3-2-2-6 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	8-11 HP → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT	12+ HP, 1-2-4-6 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣	12+ HP, 2-1-4-6 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦	12+ HP, 0-3-4-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥	12+ HP, 3-0-4-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠	12+ HP, 1-1-4-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT	12+ HP, 0-2-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣	12+ HP, 2-0-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦	12+ HP, 0-1-4-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥	12+ HP, 1-0-4-8 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠	12+ HP, 0-0-4-9 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11 HP, 1-2-4-6 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 2-1-4-6 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-3-4-6 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 3-0-4-6 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 1-1-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 0-2-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 2-0-4-7 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 0-1-4-8 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 NT:	8-11 HP, 1-0-4-8 → „6 ♥“ ist „Crash“
	6 ♣:	8-11 HP, 0-0-4-9 → „6 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT	8-11 HP, 2-2-2-7 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣	8-11 HP, 7er-♣, daneben beliebige 3-2-1-Verteilung → „4 ♦“ ist „Splinter-Relais“
	4 ♦:	8-11 HP, 3-3-0-7 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 3-0-3-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-3-3-7 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♥	
3 ♠	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	8-11 HP, 2-3-1-7 oder 3-2-1-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 2-1-3-7 oder 3-1-2-7 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 1-2-3-7 oder 1-3-2-7 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 2-3-1-7 oder 3-2-1-7 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 2-1-3-7 oder 3-1-2-7 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-2-3-7 oder 1-3-2-7 → „4 NT“ ist „Crash“

Steigt man nicht in eine Relais-Sequenz ein, sondern bietet man eine natürliche Farbe, ist dies SAB. Danach können wir in beiden Farben „Trumpf Asking bids“ verwenden. Fragt man in der ♣-Farbe an, so verwenden wir folgende Antworten:

- 1. Stufe: 5+ Karten in ♣ ohne eine der drei Topfiguren (5/0)
- 2. Stufe: 5er-Farbe mit einer der drei Topfiguren in ♣ (5/1)
- 3. Stufe: 5er-Farbe mit zwei der drei Topfiguren in ♣ (5/2)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

- 4. Stufe: 6+ Karten in ♣ mit einer der drei Topfiguren (6/1)
- 5. Stufe: 6+ Karten in ♣ mit zwei der drei Topfiguren (6/2)
- 6. Stufe: 5+ Karten in ♣ mit allen drei Topfiguren (5/3)

Fragt man demgegenüber in einer nach dem Relais gezeigten 4er-Farbe nach der Qualität der Trumpffarbe (Trumpf Asking bid plus), sind die Antworten wie folgt:

- 1. Stufe: Keine der drei Topfiguren
- 2. Stufe: Eine der drei Topfiguren ohne den Buben
- 3. Stufe: Eine der drei Topfiguren und den Buben
- 4. Stufe: Zwei der drei Topfiguren
- 5. Stufe: Alle drei Topfiguren

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥		5+ ♥, natürlich, Support Asking-bid
	2 ♠:	Keine Unterstützung in ♥ (also keine 3 ♥-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♥ (also keine 3 ♥-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 ♣:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♥, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♥:	Jxxx oder kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Schliesst der Eröffner nach einer einen Fit verneinenden Antwort (im Beispiel oben: nach „2 ♠“ oder „2 NT“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♥-Karten nun noch in „4 ♥“ korrigieren. Bietet der Eröffner nach Partners Ablehnung („2 ♠“) nun „2 NT“ ist die Verteilungsanfrage.

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „2 ♠“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. „2 NT“ ist wie bereits erwähnt „Verteilungsanfrage“. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „2 NT“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Asking bid, wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „2 NT“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	Bedeutung der Ansagen
2 ♠		5+ ♠, natürlich, Support Asking-bid
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♠ (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	3 ♣:	Keine Unterstützung in ♠ (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♥:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♠:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Schliesst der Eröffner nach einer negativen Antwort (im Beispiel oben: nach „2 NT“ oder „3 ♣“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♠-Karten nun noch in „4 ♠“ korrigieren.

Ein Beispiel hierzu:

♠ AJxxx	♠ xxx
♥ Kx	♥ AJxx
♦ AQxx	♦ x
♣ Qx	♣ KBxxx

1 ♣	-	2 ♣
2 ♠	-	2 NT
3 NT	-	4 ♠
pass		

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „2 NT“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe (also → „3 ♣“) bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „3 ♣“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Asking bid, wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „3 ♣“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Der Eröffner kann sich nach positiven Antworten des Partners mit einer „Ohne-Ansage“ immer nach Kontrollen erkundigen.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT		2 NT: Anfrage nach Kontrollen
	3 ♣:	0-2 Kontrollen
	3 ♦:	3 Kontrollen
	3 ♥:	4 Kontrollen in den roten oder in den schwarzen Farben
	3 ♠:	4 Kontrollen in irgendwelchen Farben
	3 NT:	5 Kontrollen

Nun ist es nach wie vor möglich, einen „Trumpf Asking bids“ zu machen. Weiter ist nach dieser Kontrollenanfrage eine neue Farbe „Support Asking bid“, wobei es wegen der bereits erfragten Kontrollen aber modifizierte Antworten zu berücksichtigen gilt: Die 1. Stufe verneint Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mind. eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣	3 ♦:	5+ Karten in ♣ ohne eine der drei Topfiguren
	3 ♥:	5er-Farbe (♣) mit einer der drei Topfiguren
	3 ♠:	5er-Farbe (♣) mit zwei der drei Topfiguren
	3 NT:	6+ Karten in ♣ mit einer der drei Topfiguren
	4 ♣:	6+ Karten in ♣ mit zwei der drei Topfiguren
	4 ♦:	5+ Karten in ♣ mit allen drei Topfiguren

Danach kann die Qualität mit der sofort folgenden Wiederholung des TAB abgefragt werden. Für Details hierfür sei auf Seite 49 verwiesen. Lizitiert der Eröffner nun eine neue Farbe, so ist dies immer Control Asking bid (CAB).

1 ♣	2 ♣	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦		5+ ♦, natürlich, Support Asking-bid
	3 ♥:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	3 ♠:	Keine Unterstützung in ♦ (also keine 3 ♦-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 NT:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	4 ♣:	Gute Unterstützung in ♦, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	4 ♦:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „3 ♥“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist „Trumpf Asking bid“ (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „3 ♠“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Asking bid, wenn ein Fit

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „3 ♠“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 2 ♦”:

„2 ♦“ lizitiert man unter folgenden Voraussetzungen:

- 8+ HP
- Mindestens 5er-♦ (was die Qualität der Farbe betrifft werden keine Anforderungen gestellt)
- Man kann nicht eine 5er-♦ und daneben eine beliebige Verteilung 3/3/2 („1 ♣ - 1 NT“) und auch nicht 5 Karo und 4 Treff haben („1 ♣ - 2 ♥“).

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♥:		Relais, fragt nach Verteilung und mittelbar der Stärke	!
2 ♠:		5+ Karten in ♠, Support Asking-bid in ♠	
2 NT:		Frage nach der Zahl der Kontrollen	
3 ♣:		5+ Karten in ♣, Support Asking-bid in ♣	
3 ♦:		Fit, Trumpf Asking-bid	
3 ♥:		5+ Karten in ♥, Support Asking-bid in ♥	

„2 ♥“ ist nun eine Anfrage nach der Verteilung.

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	2 ♠:	4er-♠ → „2 NT“ ist Relais „5-4-Pick-up“
	2 NT:	4er-♥ → „3 ♣“ ist Relais „5-4-Pick-up“
	3 ♣:	Exakt 6er-♦ ohne zweite Farbe → „3 ♦“ ist Relais
	3 ♦:	6+ Karten in ♦ und 4er-♣ → „3 ♥“ ist Relais
	3 ♥:	7er-♦, 8-11 HP → „3 ♠“ ist Relais
	3 ♠:	12+ HP, 7er-♦ sowie irgend eine 3/2/1-Verteilung daneben → 4 ♣“ ist „Splinter-Relais“ gefolgt von „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 2-2-7-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-3-7-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 3-0-7-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-3-7-3 → „4 ♠“ ist „Crash“

Wichtig: Früher oder später unterscheidet man beim Antwortenden 2 Stärke zonen: 8-11 HP sowie 12+ HP.

Man beachte weiter, dass man nicht 5 ♣ und 4 ♦ oder 5 ♦ und 4 ♣ haben kann, damit lizitiert man nach „1 ♣“ direkt „2 ♥“.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣:	8-11 HP → „3 ♦“ ist „Relais 54-Pick-up“
	3 ♦:	12+ HP, 6+ Karten in ♦, 4er-♠ → „3 ♥“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 4-2-5-2 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	12+ HP, 4-1-5-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-3-5-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 4-4-5-0 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 6+ ♦ und 5er-♠ → „4 ♥“ fragt die Verteilung weiter ab, „4 NT“ ist „Roman Key Card Blackwood“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11 HP, 6+ Karten in ♦, 4er-♠ → „3 ♠“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♠:	8-11 HP, 4-2-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 4-1-5-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-3-5-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 4-4-5-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 6+ ♦ und 5er-♠ → „4 NT“ ist „Roman Key Card Blackwood“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 4-1-6-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 4-2-6-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 4-0-6-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 4-3-6-0 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 4-1-7-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 4-0-7-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 4-2-7-0 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 4-0-8-1 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 4-1-8-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 4-0-9-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11 HP, 4-1-6-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-2-6-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 4-0-6-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 4-3-6-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 4-1-7-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 4-0-7-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 4-2-7-0 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 4-0-8-1 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 4-1-8-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 4-0-9-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	4 ♦	
4 ♥:		Relais, weitere Erfragung der Verteilung
4 ♠:		Zum spielen
4 NT:		„Roman Key Card Blackwood“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	4 ♦	
4 ♥		
	4 ♠:	12+ HP, 1-5-6-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-5-6-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 2-5-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-5-7-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 1-5-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	12+ HP, 0-5-8-0 → „5 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	4 ♥	
4 NT:		„Roman Key Card Blackwood“ (es gibt keine Verteilungsanfragen ab „4 NT“)

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11 HP → „3 ♥“ ist „Relais 5-4-Pick-up“
	3 ♥:	12+ HP, 6+ Karten in ♦, 4er-♥ → „3 ♠“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♠:	12+ HP, 2-4-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 1-4-5-3 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-4-5-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 6+ ♦ und 5er-♥ → „4 ♠“ ist „Relais Sidestep“, „4 NT“ → „Roman Key Card Blackwood“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11 HP, 6+ Karten in ♦, 4er-♥ → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT:	8-11 HP, 2-4-5-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 1-4-5-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 3-4-5-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 6+ ♦ und 5er-♥ → „4 ♠“ ist „Relais Sidestep“, „4 NT“ → „Roman Key Card Blackwood“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 1-4-6-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 2-4-6-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 0-4-6-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 3-4-6-0 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-4-7-1 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-4-7-2 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 2-4-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-4-1-8 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 1-4-8-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	12+ HP, 0-4-9-0 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
3 NT	4 ♣:	8-11 HP, 1-4-6-2 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 2-4-6-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 0-4-6-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 3-4-6-0 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 1-4-7-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 0-4-7-2 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 2-4-7-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 0-4-8-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 1-4-8-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 NT	8-11 HP, 0-4-9-0 → „6 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	4 ♥	
4 ♠	4 NT:	12+ HP, 1-5-6-1 → „5 ♣“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 0-5-6-2 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 2-5-6-0 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 0-5-7-1 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	12+ HP, 1-5-7-0 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 NT:	12+ HP, 0-5-8-0 → „6 ♣“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	2 NT	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥	4 ♥	
4 ♠:		Relais, weitere Abfrage der Verteilung
4 NT:		„Roman Key Card Blackwood“
5 ♣		Zum spielen
5 ♦:		Zum spielen
5 ♥:		Zum spielen
5 ♠:		Zum spielen

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11 HP
	3 ♠:	12+ HP, 6er-♦, daneben irgendeine 3/2/2 → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT:	12+ HP, 3-3-6-1 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-1-6-3 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 1-3-6-3 → „4 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
 Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	8-11 HP, 6er-♦, daneben irgendeine 3/2/2 → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	4 ♣:	8-11 HP, 3-3-6-1 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 3-1-6-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 1-3-6-3 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 2-2-6-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 2-3-6-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 3-2-6-2 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	8-11 HP, 2-2-6-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 2-3-6-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 3-2-6-2 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♥	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	8-11 HP → „4 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 NT:	12+ HP, 1-2-6-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 2-1-6-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 0-3-6-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 3-0-6-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-1-7-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	12+ HP, 0-2-7-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	12+ HP, 2-0-7-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	12+ HP, 0-1-8-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	12+ HP, 1-0-8-4 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	12+ HP, 0-0-9-4 → „5 NT“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	3 ♦	
3 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	8-11 HP, 1-2-6-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 2-1-6-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-3-6-4 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 3-0-6-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♣:	8-11 HP, 1-1-7-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♦:	8-11 HP, 0-2-7-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
	5 ♥:	8-11 HP, 2-0-7-4 → „5 ♠“ ist „Crash“
	5 ♠:	8-11 HP, 0-1-8-4 → „5 NT“ ist „Crash“
	5 NT:	8-11 HP, 1-0-8-4 → „6 ♥“ ist „Crash“
	6 ♣:	8-11 HP, 0-0-9-4 → „6 ♥“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	3 ♥	
3 ♠	3 NT	8-11 HP, 2-2-7-2 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣	8-11 HP, 7er-♦, daneben beliebige 3-2-1-Verteilung → „4 ♦“ ist „Splinter-Relais“
	4 ♦:	8-11 HP, 3-3-7-0 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	8-11 HP, 3-0-7-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 0-3-7-3 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	3 ♥	
3 ♠	4 ♣	
4 ♦	4 ♥:	8-11 HP, 2-3-7-1 oder 3-2-7-1 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	8-11 HP, 2-1-7-3 oder 3-1-7-2 → „4 NT“ ist „Crash“
	4 NT:	8-11 HP, 1-2-7-3 oder 1-3-7-2 → „5 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♦	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	12+ HP, 2-3-7-1 oder 3-2-7-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 2-1-7-3 oder 3-1-7-2 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 1-2-7-3 oder 1-3-7-2 → „4 NT“ ist „Crash“

Lizitiert man nicht den Relais, sondern eine neue Farbe, so ist dies SAB. Danach können wir in beiden Farben Trumpf Asking bids verwenden. Hat der Antwortende mindestens eine 5er-Farbe gezeigt (im Beispiel eine 5er-♦), benutzen wir folgende Antworten:

- 1. Stufe: 5+ Karten in ♦ ohne eine der drei Topfiguren (5/0)
- 2. Stufe: 5er-Farbe (♦) mit einer der drei Topfiguren (5/1)
- 3. Stufe: 5er-Farbe (♦) mit zwei der drei Topfiguren (5/2)

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

- 4. Stufe: 6+ Karten in ♦ mit einer der drei Topfiguren (6/1)
- 5. Stufe: 6+ Karten in ♦ mit zwei der drei Topfiguren (6/2)
- 6. Stufe: 5+ Karten in ♦ mit allen drei Topfiguren (5/3)

Fragt man demgegenüber in einer nach dem Relais gezeigten 4er-Farbe nach der Qualität der Trumpffarbe (Trumpf Asking bid), sind die Antworten wie folgt:

- 1. Stufe: Keine der drei Topfiguren
- 2. Stufe: Eine der drei Topfiguren ohne den Buben
- 3. Stufe: Eine der drei Topfiguren und den Buben
- 4. Stufe: Zwei der drei Topfiguren
- 5. Stufe: Alle drei Topfiguren

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠		5+ ♠, natürlich, Support Asking-bid
	2 NT:	Keine Unterstützung in ♠ (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	3 ♣:	Keine Unterstützung in ♠ (also keine 3 ♠-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 ♦:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 ♥:	Gute Unterstützung in ♠, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	3 ♠:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Schliesst der Eröffner nach einer einen Fit verneinenden Antwort (im Beispiel oben: nach „2 NT“ oder „3 ♣“) mit „3 NT“ ab, kann der Antwortende mit drei kleinen ♠-Karten nun noch in „4 ♠“ korrigieren.

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „2 NT“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist Trumpf Asking bid (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „3 ♣“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „3 ♣“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

Der Eröffner kann sich nach positiven Antworten des Partners mit einer „Ohne-Ansage“ immer nach Kontrollen erkundigen.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 NT		2 NT: Anfrage nach Kontrollen
	3 ♣:	0-2 Kontrollen
	3 ♦:	3 Kontrollen
	3 ♥:	4 Kontrollen in den roten oder in den schwarzen Farben
	3 ♠:	4 Kontrollen in irgendwelchen Farben
	3 NT:	5 Kontrollen

Nun sind nach wie vor „Trumpf Asking bids“ möglich. Nach dieser Kontrollenanfrage ist eine neue Farbe „Support Asking bid“, wobei es wegen der bereits erfragten Kontrollen aber modifizierte Antworten zu berücksichtigen gilt: Die 1. Stufe verneint Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mind. eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♣		5+ ♣, natürlich, Support Asking-bid
	3 ♦:	Keine Unterstützung in ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren) und Minimum
	3 ♥:	Keine Unterstützung in ♣ (also keine 3 ♣-Karten mit einer der drei Topfiguren), aber 4+ Kontrollen
	3 ♠:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, aber Minimum
	3 NT:	Gute Unterstützung in ♣, also 3+ Karten in der Partnerfarbe mit einer der drei Topfiguren, 4+ Kontrollen
	4 ♣:	Jxxx oder vier kleine Karten in der Partnerfarbe, 4+ Kontrollen

Lizitiert der Eröffner nach der negativen Antwort (im Beispiel oben „3 ♦“) nun eine neue Farbe, ist dies natürlich. Das Lizit der Partnerfarbe bestätigt nun dort einen Fit und ist „Trumpf Asking bid“ (TAB). Nach einer positiven Ansage auf den SAB (im Beispiel oben also „3 ♥“ oder besser) ist das Lizit einer neuen Farbe immer Control Asking bid (CAB), wenn ein Fit bekannt ist. Wenn zwar die Stärke positiv ist, der Fit aber nicht besteht (im Beispiel oben nach „3 ♥“), ist die Ansage ein erneuter SAB, wobei nun aber die Stärke nicht mehr gezeigt wird (die ist ja schon bekannt); die 1. Stufe verneint also Fit, die zweite Stufe bejaht Fit (mindestens eine der drei Topfiguren zu dritt), die 3. Stufe zeigt vier kleine Karten in der erfragten Farbe.

1 ♣	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥:	5+ Karten in ♦ ohne eine der drei Topfiguren
	3 ♠:	5er-Farbe (♦) mit einer der drei Topfiguren
	3 NT:	5er-Farbe (♦) mit zwei der drei Topfiguren
	4 ♣:	6+ Karten in ♦ mit einer der drei Topfiguren
	4 ♦:	6+ Karten in ♦ mit zwei der drei Topfiguren
	4 ♥:	5+ Karten in ♦ mit allen drei Topfiguren

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Danach kann die Qualität mit der sofort folgenden Wiederholung des TAB abgefragt werden. Für Details hierfür sei auf Seite 49 verwiesen. Lizitiert der Eröffner nun eine neue Farbe, so ist dies immer Control Asking bid (CAB).

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 2 ♥”:

Die Ansage von „1 ♣ - 2 ♥“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- 8+ HP
- exakt 9 Karten in den Unterfarben und zwar 5er-♦ und 4er-♣ oder 4er-♦ und 5er-♣

Der Eröffner kann nun mit „2 ♠“ in eine Relais-Sequenz einsteigen oder aber eine neue Farbe lizitieren, was „SAB“ ist. „2 NT“ wäre wie gewohnt die Frage nach den italienischen Kontrollen.

In der Regel wird er aber das Relais von „2 ♠“ verwenden, da ihm dies Aufschluss über Stärke und Verteilung gibt.

1 ♣	2 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♠	2 NT:	8-11 HP, 4er-♦ und 5er-♣ → „3 ♣“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♣:	8-11 HP, 5er-♦ und 4er-♣ → „3 ♦“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♦:	12+ HP, 4er-♦ und 5er-♣ → „3 ♥“ ist „Relais Sidestep“
	3 ♥:	12+ HP, 5er-♦ und 4er-♣ → „3 ♠“ ist „Relais Sidestep“

1 ♣	2 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♠	2 NT	
3 ♣	3 ♦:	8-11 HP, 2-2-4-5 → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	8-11 HP, 1-3-4-5 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11 HP, 3-1-4-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 0-4-4-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 4-0-4-5 → „4 ♦“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♠	3 ♣	
3 ♦	3 ♥:	8-11 HP, 2-2-5-4 → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠:	8-11 HP, 1-3-5-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	8-11 HP, 3-1-5-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	8-11 HP, 0-4-5-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	8-11 HP, 4-0-5-4 → „4 ♥“ ist „Crash“

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

1 ♣	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	3 ♦	
3 ♥	3 ♠:	12+ HP, 2-2-4-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	12+ HP, 1-3-4-5 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 3-1-4-5 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 0-4-4-5 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 4-0-4-5 → „4 NT“ ist „Crash“

1 ♣	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	12+ HP, 2-2-5-4 → „4 ♣“ ist „Crash“
	4 ♣:	12+ HP, 1-3-5-4 → „4 ♦“ ist „Crash“
	4 ♦:	12+ HP, 3-1-5-4 → „4 ♥“ ist „Crash“
	4 ♥:	12+ HP, 0-4-5-4 → „4 ♠“ ist „Crash“
	4 ♠:	12+ HP, 4-0-5-4 → „4 NT“ ist „Crash“

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 2 ♠”:

Die Ansage von „1 ♣ - 2 ♠“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- 4-1-4-4 oder 4-4-1-4, schwarzes Singleton
- 12+ HP

Mit dem Relais von „2 NT“ kann nun der Singleton erfragt werden, welcher (wie immer in unserem System) von unten gezeigt wird:

1 ♣	2 ♠	Bedeutung der Ansagen
2 NT	3 ♣:	Singleton ♣ → „3 ♦“ ist „Crash“
	3 ♦:	Singleton ♠ → „4 ♥“ ist „Crash“

Da man nun die exakte Verteilung kennt, ist das Relais (= die Ansage der nächsten Bietmöglichkeit) 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 gleich 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.

Man beachte, dass „3 NT“ oder die Ansage eines vollen Spiels in einer bekannten 4er-Farbe nie Relais sein kann, daher ist beispielsweise nach „1 ♣ - 2 ♠ - 2 NT - 3 ♣ - 3 ♦ - 3 ♠“ → 4 ♣ Crash.

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

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 2 NT“:

Die Ansage von „1 ♣ - 2 NT“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- 4-1-4-4 oder 4-4-1-4, rotes Singleton
- 12+ HP

Mit dem Relais von „3 ♥“ kann nun der Singleton erfragt werden, welcher (wie immer in unserem System) von unten gezeigt wird:

1 ♣	2 NT	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 ♦:	Singleton ♦ → „3 ♥“ ist „Crash“
	3 ♥:	Singleton ♥ → „3 ♠“ ist „Crash“

Da man nun die exakte Verteilung kennt, ist das Relais (= die Ansage der nächsten Biermöglichkeit) 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 4ASSE

Crash Stufe 2: 0 oder 3ASSE

Crash Stufe 3: 2ASSE der gleichen Farbe (rot oder Schwarz)

Crash Stufe 4: 2ASSE gleich Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

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

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter. Man beachte, dass „3 NT“ nie Relais sein kann, daher ist beispielsweise nach „1 ♣ - 2 NT - 3 ♣ - 3 ♦ - 3 ♥ - 3 ♠“ → 4 ♣ Crash.

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

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 3 ♣”:

Die Ansage von „1 ♣ - 3 ♣“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- 4-1-4-4 oder 4-4-1-4, schwarzes Singleton
- 8-11 (schlechte 12) HP

Beispiel eines Lizits „1 ♣ - 3 ♣“: ♠ 4 / ♥ AJ97 / ♦ J432 / ♣ Q962

Etwas aggressiv zwar, aber wie soll man dieses Blatt sonst mit einer Ansage beschreiben?

Mit dem Relais von „3 ♦“ kann nun der Singleton erfragt werden, welcher (wie immer in unserem System) von unten gezeigt wird:

1 ♣	3 ♣	Bedeutung der Ansagen
3 ♦	3 ♥	Singleton ♣ → „3 ♠“ ist „Crash“
	3 ♠	Singleton ♠ → „4 ♣“ ist „Crash“

Da man nun die exakte Verteilung kennt, ist das Relais (= die Ansage der nächsten Bietmöglichkeit) 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-Rank-And-SChape):

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 gleich Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

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

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter.

Man beachte, dass „3 NT“ nie Relais sein kann, daher ist nach „1 ♣ - 3 ♣ - 3 ♦ - 3 ♠“ → 4 ♣ Crash.

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

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 3 ♦”:

Die Ansage von „1 ♣ - 3 ♦“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- 4-1-4-4 oder 4-4-1-4, rotes Singleton
- 8-11 (schlechte 12) HP

Beispiel eines Lizits „1 ♣ - 3 ♦“: ♠ J1074 / ♥ 2 / ♦ A987 / ♣ AQ96

Zwar hat der Antwortende 4 italienische Kontrollen, um aber „4 ♦“ ansagen zu können, müsste er mindestens 12 HP haben.

Durch diese Konvention ist der Eröffner oft sofort richtig positioniert. Nehmen wir folgendes Beispiel: Sie halten ♠ KQJ65 / ♥ AJ8 / ♦ KQ / ♣ K108 und der Partner bietet nach „1 ♣“ nun „3 ♦“, sehen sie - da sie einerseits verlorene Werte in beiden möglichen Singeltonfarben haben, andererseits mutmasslich zwei Asse fehlen dürften (abklärbar mit „Crash“ - sofort, dass es nur noch einen Kontrakt gibt: „4 ♠“. Anders sieht es beispielsweise aus, wenn Sie ♠ AKQ876 / ♥ 976 / ♦ AK43 / ♣ - besitzen: Nach „1 ♣ - 3 ♦“ ist das Potential riesig, wenn der Antwortende Singleton ♥ hat, besitzt er gar noch den ♦ König, ist „6 ♠“ unschlagbar.

Mit dem Relais von „3 ♥“ kann nun der Singleton erfragt werden, welcher (wie immer in unserem System) von unten gezeigt wird:

1 ♣	3 ♦	Bedeutung der Ansagen
3 ♥	3 ♠:	Singleton ♦ → „4 ♣“ ist „Crash“
	3 NT:	Singleton ♥ → „4 ♣“ ist „Crash“

Da man nun die exakte Verteilung kennt, ist das Relais (= die Ansage der nächsten Biermöglichkeit) 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-Rank-And-SChape):

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 gleich Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben

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

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter. Man beachte, dass „3 NT“ nie Relais sein kann, daher ist nach „1 ♣ - 3 ♦ - 3 ♥ - 3 ♠“ → 4 ♣ Crash.

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

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 3 ♥”:

Die Ansage von „1 ♣ - 3 ♥“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- Stehende 7er-Farbe, mindestens mit AKQ
- Nebenwerte möglich

Beispiel: ♠ 1092 / ♥ AKQJ432 / ♦ 5 / ♣ J2

„3 NT“ ist natürlich/zum spielen – man beachte, es spielt die richtige Hand. Mit Zusatzwerten kann der Antwortende mit einem Cue-bid fortfahren. „3 ♠“ des Eröffners ist hingegen ein Relais, welcher nach Kontrollen ausserhalb der stehenden Farbe (welche der Eröffner mit Sicherheit kennt) fragt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	3 ♥	
3 ♠	3 NT:	Keine Kontrolle ausserhalb
	4 ♣:	Eine italienische Kontrolle ausserhalb (also ein König)
	4 ♦:	Zwei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As oder zwei Könige)
	4 ♥:	Drei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As und ein König oder drei Könige)

Danach sind neue Farben – es sei denn die stehende Farbe des Antwortenden – CAB.

Kann der Eröffner aufgrund seines Blattes tatsächlich nicht heraus finden, welche Farbe der Antwortende hat, kann er dies mit „4 ♣“ erfragen:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	3 ♥	
4 ♣	4 ♦:	Ich habe ♦
	4 ♥:	Ich habe ♥
	4 ♠:	Ich habe ♠
	4 NT:	Ich habe ♣

Danach hat der Eröffner wieder die Möglichkeit, CAB einzusetzen (wobei zu beachten ist, dass dieser, sofern erstmals auf Stufe 5 eingesetzt, modifiziert ist).

Lizitiert der Eröffner nach „1 ♣ - 3 ♥“ nun direkt oder verzögert „5 NT“, so will er den grossen Schlemm spielen, sofern der Antwortende eine sehr schöne Farbe (AKQJ109x) hat.

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 3 ♠”:

Die Ansage von „1 ♣ - 3 ♠“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- Stehende 8er-Farbe, mindestens mit AKQ
- Nebenwerte möglich

Beispiel: ♠ 102 / ♥ AKQ87432 / ♦ 5 / ♣ J2

„3 NT“ ist natürlich/zum spielen – man beachte, es spielt die richtige Hand. Mit Zusatzwerten kann der Antwortende mit einem Cue-bid fortfahren. „4 ♣“ des Eröffners ist hingegen ein Relais, welcher nach Kontrollen ausserhalb der stehenden Farbe (welche der Eröffner mit Sicherheit kennt) fragt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	3 ♠	
4 ♣	4 ♦:	Keine Kontrolle ausserhalb
	4 ♥:	Eine italienische Kontrolle ausserhalb (also ein König)
	4 ♠:	Zwei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As oder zwei Könige)
	4 NT:	Drei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As und ein König oder drei Könige)

Danach sind neue Farben – es sei denn die stehende Farbe des Antwortenden – CAB.

Kann der Eröffner aufgrund seines Blattes tatsächlich nicht heraus finden, welche Farbe der Antwortende hat, kann er dies mit „4 ♦“ erfragen:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	3 ♠	
4 ♦	4 ♥:	Ich habe ♥
	4 ♠:	Ich habe ♠
	4 NT:	Ich habe ♦
	5 ♣:	Ich habe ♣

Danach hat der Eröffner wieder die Möglichkeit, CAB einzusetzen (wobei zu beachten ist, dass dieser, sofern erstmals auf Stufe 5 eingesetzt, modifiziert ist).

Lizitiert der Eröffner nach „1 ♣ - 3 ♠“ nun direkt oder verzögert „5 NT“, so will er den grossen Schlemm spielen, sofern der Antwortende eine sehr schöne Farbe (AKQJ109xx) hat.

Das Folgelizit nach “1 ♣ - 3 NT“:

Die Ansage von „1 ♣ - 3 ♠“ wird unter folgenden Voraussetzungen gemacht:

- Stehende 9er-Farbe, mindestens mit AKQ
- Nebenwerte möglich

Beispiel: ♠ 10 / ♥ AKQ987432 / ♦ 5 / ♣ J2

„4 ♣“ des Eröffners ist ein Relais, welcher nach Kontrollen ausserhalb der stehenden Farbe (welche der Eröffner mit Sicherheit kennt) fragt:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	3 NT	
4 ♣	4 ♦:	Keine Kontrolle ausserhalb
	4 ♥:	Eine italienische Kontrolle ausserhalb (also ein König)
	4 ♠:	Zwei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As oder zwei Könige)
	4 NT:	Drei italienische Kontrollen ausserhalb (also ein As und ein König oder drei Könige)

Danach sind neue Farben – es sei denn die stehende Farbe des Antwortenden – CAB.

Kann der Eröffner aufgrund seines Blattes tatsächlich nicht heraus finden, welche Farbe der Antwortende hat, kann er dies mit „4 ♦“ erfragen:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	3 NT	
4 ♦	4 ♥:	Ich habe ♥
	4 ♠:	Ich habe ♠
	4 NT:	Ich habe ♦
	5 ♣:	Ich habe ♣

Danach hat der Eröffner wieder die Möglichkeit, CAB einzusetzen (wobei zu beachten ist, dass dieser, sofern erstmals auf Stufe 5 eingesetzt, modifiziert ist).

Lizitiert der Eröffner nach „1 ♣ - 3 NT“ nun direkt oder verzögert „5 NT“, so will er den grossen Schlemm spielen, sofern der Antwortende eine sehr schöne Farbe (AKQJ109xxx) hat.

Das Folgezitat nach “1 ♣ - 4 ♣”:

Das weitere Lizit ist natürlich, „4 NT“ fragt die Figurenpunkte in ♣ ab („5 ♣“ zeigt 4 HP, „5 ♦“ 5 HP, „5 ♥“ 6 HP (mit 7 HP lizitiert in ♥ man nach 1 ♣ → „1 ♥“).

Das Folgezitat nach “1 ♣ - 4 ♦”:

Das weitere Lizit ist natürlich, „4 NT“ fragt die Figurenpunkte in ♦ ab („5 ♣“ zeigt 4 HP, „5 ♦“ 5 HP, „5 ♥“ 6 HP (mit 7 HP lizitiert in ♠ man nach 1 ♣ → „1 ♠“).

Das Folgezitat nach “1 ♣ - 4 ♥”:

Das weitere Lizit ist natürlich, „4 NT“ fragt die Figurenpunkte in ♥ ab („5 ♣“ zeigt 4 HP, „5 ♦“ 5 HP, „5 ♥“ 6 HP (mit 7 HP lizitiert in ♥ man nach 1 ♣ → „1 ♥“).

Das Folgezitat nach “1 ♣ - 4 ♠”:

Das weitere Lizit ist natürlich, „4 NT“ fragt die Figurenpunkte in ♠ ab („5 ♣“ zeigt 4 HP, „5 ♦“ 5 HP, „5 ♥“ 6 HP (mit 7 HP lizitiert in ♠ man nach 1 ♣ → „1 ♠“).

Das Folgelizit nach gegnerischen Interventionen nach “1 ♣”:

Generelle Bemerkungen:

Bevor man sich mit der Verteidigung gegen Interventionen nach der Eröffnung „1 ♣“ auseinandersetzt, muss man sich bewusst sein, wann und wieso und in welchem Stil Gegner gegen die Eröffnung „1 ♣“ intervenieren. Experten intervenieren, um uns den Austausch von Informationen zu erschweren und um sich andererseits Indikationen für eine Verteidigung oder ein Ausspiel zu geben. Weniger erfahrene Spieler intervenieren nur schon deshalb, weil sie sich von einem System, das sie nicht kennen, herausgefordert fühlen und daher glauben, Dinge tun zu müssen, die sie gegen ein natürliches System als zu riskant bezeichnen würden. Tendenziell ist es so, dass mit stärkeren Händen eher zuerst gepasst wird, während mit schwachen Blättern sofort interveniert wird. Dabei werden auch mit Blättern Interventionen gemacht, mit welchen gegen eine natürliche Eröffnung „1 ♣“ gepasst wird. Es werden 4er-Farben oder schlechte 5er-Farben eingeführt, teilweise wird gar mit ungenügenden 5er-Farben gesprungen.

Wird nach „1 ♣“ gepasst und später interveniert, so sind die Interventionen in der Regel identisch wie gegen eine natürliche Eröffnung in der nun angesagten Farbe. Gegen diese Art von Interventionen schützen wir uns – soweit etwas nicht explizit anders im System dargestellt ist - genau gleich wie nach der natürlichen Eröffnung der Farbe.

Anders verhält es sich nach „1 ♣ - pass – 1 ♦“: Hier werden oft gleichartige Interventionen wie direkt gegen „1 ♣“ verwendet, weshalb man gegen diese Interventionen speziell vorbereitet sein muss. Und interveniert der Gegner nach einer positiven Ansage des Antwortenden, stellt sich die Situation nochmals anders dar, wobei wir hier schon die Manchestärke kennen.

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Interventionen: Solche, bei denen sofort klar ist, was der Intervenierende hat (z.B. eine Farbe oder einen klar definierten Zweifärber), und solche, bei denen der Gegner entweder dieses oder jenes hat. Hier wird versucht, unpräzise Situationen zu schaffen, insbesondere die Möglichkeit des Lizits eines Cue-bids zu nehmen. Der Nachteil, den sich dies spielende Gegner einhandeln, ist, dass auch für den Partner des Intervenierenden unklar ist, wer nun was hat, so dass er kaum in der Lage ist, nun eine barragierende Ansage zu machen. So oder so muss aber festgestellt werden, dass die zweite Art der Interventionen häufiger ist.

Gegen ein starkes ♣-System empfiehlt es sich, in irgendeiner Weise zumindest eine Edelfarbe auf der Stufe 1 zeigen zu können, um eine Indikation für das Ausspiel geben zu können. Für uns als Verwender des Systems „Zass“ hat dies – wie man weiter unten sieht - den Vorteil, dass wir sehr oft – und dies ist unsere unten dargestellte Verhaltensregel Nummer 1 - unser gewohntes System wie ohne Interventionen verwenden können. Insbesondere behält der Eröffner alle seine Instrumente wie unsere Relaissequenzen, SAB, TAB etc. zur Verfügung, sobald der Antwortende irgendeine Ansage gemacht hat, die 8+ HP zeigt. Unser Bestreben ist es also immer, so schnell wie möglich in unser gewohntes System ohne Intervention zurück zu kehren.

Es ist sehr wichtig, das Lizit nach gegnerischen Interventionen zu beherrschen. Gerade weil die Gegner oft unbeherrscht/undiszipliniert intervenieren. Dies gilt es wenn möglich zu

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

bestrafen – kontriierte gegnerische Kontrakte als sichere „Tops“. Um uns möglichst nicht stören zu lassen, orientieren wir uns an den nachfolgend dargestellten Verhaltensregeln.

Verhaltensregel Nummer 1

Unser Bestreben ist es immer, so schnell wie möglich in unser gewohntes System ohne Intervention zurück zu kehren. Insbesondere behält der Eröffner alle seine Instrumente wie SAB, TAB etc. zur Verfügung, sobald der Antwortende irgendeine Ansage gemacht hat, die 8+ HP zeigt. Ist unsere Ansage identisch jener, welche wir auch ohne Intervention verwendet hätten, haben wir auch unsere Relaissequenzen weiterhin zur Verfügung.

Wir versuchen also immer eine Ansage zu machen, welche wir auch ohne die Intervention gemacht hätten. Voraussetzung ist, dass der Gegner so interveniert hat, dass unsere Ansage noch möglich ist.

Verhaltensregel Nummer 2

Wichtig ist, dass man nach Interventionen sehr schnell weiss, wie stark der Partner ist. Dabei kennen wir gegen Interventionen der Stufen 1 und 2 (also bis und mit „2 NT“ des Gegners) **drei Zonen:**

→ 0-4 Punkte → *wie passen*

→ 5-7(8) Punkte → *Kontra/Rekontra*

→ (8)9+ Punkte → *sonst übliche Ansage* (was das volle Spiel garantiert, es folgt Verhaltensregel 1).

Um das „Memorieren“ zu vereinfachen, verhalten wir uns nach diesem Schema bei allen unseren Schutzaktionen gegen Interventionen mit „Kontra“ oder auf den Stufen 1 und 2.

- pass: 0-4 HP oder aber ein Strafkontra gegen die Interventionsfarbe (der Eröffner wird mit Kürze kontrieren)
- Kontra/Rekontra: Negativ, 5-7(8) HP, egal ob ausgeglichen verteilt oder nicht
- Weitere Ansagen: Wie ohne Intervention (auch „Ohne-Gebote sofern möglich; intervenierte der Gegner auf Stufe 2, zeigt „2 NT“ 8+ HP, ein ausgeglichen verteiltes Blatt und Stopper in der Gegnerfarbe → danach ist „3 ♣“ „Baron“ (fragt als ökonomisch nach 4er-Farben), „3 ♦“, „3 ♥“ und „3 ♠“ sind SAB.

Bei Farbinterventionen der Stufe 3 kann mit bis 7 HP gepasst werden. Gegen Interventionen der Stufe 3 zeigt „Kontra“ 7-11 HP mit oder ohne Stopper respektive 11+ HP ohne Stopper (Achtung: das „Kontra“ ist **strafend**, wenn wir ungefährlich und der Gegner gefährlich ist), „3 NT“ zeigt demgegenüber 11+ HP und Stopper (rundenforcing!).

Nach Farbinterventionen (exklusive Intervention „1 ♦“) sind Sprünge in eine neue Farbe (ab „2 ♠“) sind immer natürlich, zeigen (3)4-6(7) HP und sechs Karten auf der Stufe 2, sieben Karten auf der Stufe 3 und 8 Karten auf der Stufe 4. Nach „1 ♦“ sind abgesehen von „pass“, „Kontra“ und Überruf einer definierten Farbe alle Ansagen identisch wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte.

Verhaltensregel Nummer 3

Hat der Antwortende nach der gegnerischen Intervention mit einem „Kontra“ / “Rekontra“ 5-8 HP, aber keine Farbe gezeigt oder aber eine positive Ansage mit mehr als 8 HP gemacht und barragiert nun der zweite Gegner, so hat der Eröffner folgende Ansagen: „Pass“ verlangt Partners Kontra (was später gepasst werden kann, lizitiert der Eröffner später eine Farbe, ist dies natürlich und er hat einen Zweifärber), die Ansage einer Farbe ist natürlich und zeigt einen Einfärber (und ist SAB gemäss [Verhaltensregel 1](#)), Kontra zeigt ein offensives Blatt (kann aber vom Partner in ein Strafkontra verwandelt werden), die Ansage der Partnerfarbe ist TAB ([Verhaltensregel 1](#)).

Verhaltensregel Nummer 4

Kennen wir eine Farbe eines Gegners mit Bestimmtheit (und zwar bei einem Einfärber oder einem Zweifärber mit einer definierten Farbe), so zeigt die Ansage dieser Farbe ohne Sprung 8+ HP und fragt nach einem Stopper, die Ansage dieser Farbe mit Sprung zeigt Singleton in dieser Farbe und 4-4-4-1 ab 8 HP, der Doppelsprung in diese Farbe zeigt Chicane in dieser Farbe und 5-4-4-0 ab 8 HP. Den direkten Cue-bid kann man auch verwenden, wenn man Ax oder Axx in der gegnerischen Farbe hat und möchte, dass der Partner allenfalls „Ohne“ bieten kann. Mit „3 NT“ zeigt danach der Eröffner Minimum mit Stopper in der Gegnerfarbe, „2 NT“ zeigt ebenfalls einen Stopper, verlangt weiter vom Partner ein natürliches Lizit. Ausnahme: Hat der Gegner gegen „1 ♣“ kontriert oder „1 ♦“ geboten und damit eine spezifische Farbe (allenfalls eines Zweifärbers) bekannt gegeben, sind Sprungansagen identisch wie ohne Intervention.

Verhaltensregel Nummer 5

Kennen wir zwei Farben des Gegners mit Bestimmtheit, so zeigt die Ansage einer dieser Farben hier einen Stopper (und 8+ HP) und fragt nach einem Stopper in der anderen Farbe. Die Ansage einer dieser Farben mit Sprung zeigt Singleton in dieser Farbe und 4-4-4-1 ab 8 HP, der Doppelsprung in eine dieser Farben zeigt Chicane in dieser Farbe und 5-4-4-0 ab 8 HP. Mit „3 NT“ zeigt danach der Eröffner Minimum mit Stopper in der vom Partner nicht gestoppten Gegnerfarbe, „2 NT“ zeigt ebenfalls einen Stopper, verlangt weiter vom Partner ein natürliches Lizit. Ausnahme: Hat der Gegner gegen „1 ♣“ kontriert oder „1 ♦“ geboten und damit zwei spezifische Farben bekannt gegeben, sind Sprungansagen identisch wie ohne Intervention.

Verhaltensregel Nummer 6

Ist keine Farbe klar definiert, so schenken wir der Intervention *keine Beachtung* (der Eröffner wendet [Verhaltensregel 1](#) an) oder warten ab, bis der Gegner die Farbe(n) bestimmt hat und lizitieren dann so weiter, als hätten wir die Farbe (respektive die Farben) sofort gekannt. Auch

System „Zass“ – modifiziertes „Viking Precision club“, teilweise „Precision“
Eröffnung „1 ♣“ / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

die 4-4-4-1-Blätter werden hier so lizitiert, wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte (sofern die Ansage wegen der Höhe der Intervention nicht natürlich sein muss).

Verhaltensregel Nummer 7

Nach Partners „pass“ ist „Kontra“ des Eröffners negativ. Hat hingegen der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ strafend.

Hat der Antwortende zuerst kontriert und bietet der zweite Gegner nun eine Farbe, ist des Eröffners „Kontra“ negativ. Alle später folgende Kontras sind strafend. Dies gilt insbesondere auch dann, wenn der Antwortende das negative Kontra des Eröffners gepasst und damit in ein Starkkontra verwandelt hat (und er zweite Gegner nun rausgelaufen ist).

Hat der Antwortende nach „1 ♣“ mit „1 NT“ geantwortet und interveniert der Gegner nun, sind alle Kontras trotz der „Ohne-Ansage nach wie vor negativ.

Der Gegner lizitiert nach „1 ♣“ → „Kontra“:

Der Bedeutung des Kontras messen wir vom Grundsatz her mal keine Bedeutung bei. Wir verwenden unsere drei Stärkezonen:

- pass zeigt 0-4 HP
- Rekontra zeigt 5-7(8) HP, tendenziell ausgeglichen
- Alle anderen Ansagen sind identisch wie ohne gegnerisches Kontra (also auch Sprünge auf die Stufen 3 und 4, also beispielsweise „3 ♣“ zeigt 1-4-4-4 oder 4-4-4-1 und 8-11(12) HP (etc.).

Als Information:

Was für gegnerische Vereinbarungen über das „Kontra gegen 1 ♣“ kennen wir:

- Kontra zeigt beide Edelfarben (Konvention „Disco“ resp. „Mathe“)
- Kontra zeigt einen Einfärber ♥ (Konvention „Trap“)
- Kontra zeigt einen Zweifärber ♥ und ♣ (Konvention „Truscott“)
- Kontra zeigt einen Einfärber ♦ oder einen Zweifärber ♥/♠
- Kontra zeigt ♥ und eine Unterfarbe (Konvention Badger)
- Kontra zeigt zwei Farben der gleichen Farbe (also ♠ und ♣ oder ♥ und ♦) (Konvention Modified Crash)

Wird mit „Kontra“ eine klar bestimmte Farbe gezeigt, gilt die Ansage dieser Farbe auch auf Stufe 1 bereits als Cue-bid (und zeigt damit 8+ HP und ein ausgeglichenes Blatt, danch ist „2

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

♣“ Relais wie nach ungetsörtem Lizit „1 ♣ -1 NT“). Werden mit der Ansage zwei klar definierte Farben gezeigt, so zeigt der Überruf einer dieser Farben 8+ HP und einen Stopper und verniert Stopper in der anderen Farbe (nach Überruf auf Stufe 1 ist „2 ♣“ Relais, nach Überruf auf Stufe 2 sind neue Farben SAB, „2 NT“ ist Baron).

Gerade „Rekontra“ könnte die Vorbereitung eines lohnenden Geschäftes sein: Oft wird der zweite Gegner nun lizitieren, und wenn er dabei eine unserer Farben lizitiert, gilt es, ihn mit einem Strafkontra zu bestrafen. Dies gilt insbesondere bei nicht sehr erfahrenen Spielern, welche das Kontra gegen „1 ♣“ als Informationskontra spielen.

Doch schauen wir uns das Folgelizit im Detail an:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	pass:	0-4 HP
		Rekontra:	5-7(8) HP, ausgeglichen verteiltes Blatt

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	1 ♦ :	<p>Als Grundsatz gilt ungeachtet der Bedeutung des Kontras:</p> <p>→ 5+ ♦-Karten, 8+ HP</p> <p>Es folgt ein vergleichbares Lizit wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 NT“ fragt nach den Kontrollen, Farben sind SAB etc.);</p> <p>Achtung: 1 ♣ / Kontra / 1 ♦ / pass 1 ♥: Relais, gleiche Folgen wie nach „1 ♦ - 1 ♥“!</p> <p>Speziell merken muss man sich folgende Ausnahmen:</p> <p>→ Zeigt „Kontra“ ♦: Cue-bid, Stopperanfrage mit ausgeglichener Verteilung, 8+ HP → der Eröffner hat nun seine Mittel wie SAB oder Frage nach Kontrollen (1 NT) oder Relaisrygger (2 ♣)</p> <p>→ Zeigt „Kontra“ ♦ und eine zweite bereits bekannte Farbe: 8+ HP, Stopper ♦, kein Stopper in der anderen Farbe („2 ♣“ ist nun Relais, „1 NT“ fragt die Zahl der Kontrollen ab)</p> <p>In allen anderen Fällen – z.B. wenn die exakte Bedeutung des „Kontras“ unklar ist (z.B. irgendein Zweifärber mit oder ohne ♦, ein Einfärber ♦ oder ein Zweifärber etc.) - ist „1 ♦“ natürlich und das Lizit ist wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 NT“ fragt nach den Kontrollen, Farben sind SAB etc., „1 ♥“ ist Relais).</p>

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	1 ♥:	<p>Als Grundsatz gilt ungeachtet der Bedeutung des Kontras:</p> <p>→ 5+ ♥-Karten, 8+ HP oder ausgeglichene Verteilung mit 15+ HP und Stopper in einer allenfalls bekannten Farbe</p> <p>Es folgt ein vergleichbares Lizit wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 ♠“ ist Relais, „1 NT“ fragt nach den Kontrollen, Farben sind SAB etc.)</p> <p>Speziell merken muss man sich folgende Ausnahmen:</p> <p>→ „Kontra“ zeigt einen Einfärber ♥: Cue-bid, verneint ♥-Stopper, 8+ HP, ausgeglichene Verteilung, danach ist „2 ♣“ vom Eröffner Relais</p> <p>→ „Kontra“ zeigt die Edelfarben: 8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♥, kein Stopper ♠; „2 ♣“ ist nun Relais.</p> <p>→ „Kontra“ zeigt einen Zweifärber mit ♥ und einer zweiten bekannten Farbe: 8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♥, kein Stopper in der anderen Farbe; „2 ♣“ ist nun Relais</p> <p>→ „Kontra“ zeigt ♥ und eine Unterfarbe: Cue-bid, verneint Stopper ♥, 8+ HP (die zweite Farbe kennt man ja nicht, daher fragt man nach Stopper und zeigt nicht einen ♥-Stopper), „2 ♣“ ist nun Relais</p> <p>In allen anderen Fällen – z.B. wenn die exakte Bedeutung des „Kontras“ unklar ist (z.B. irgendein Zweifärber mit oder ohne ♥, ein Einfärber ♥ oder ein Zweifärber etc.) - ist „1 ♥“ wie ohne Intervention und das Lizit ist wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 ♠“ ist Relais, „1 NT“ fragt nach den Kontrollen, Farben = SAB etc.)</p>

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	1 ♠:	<p>Als Grundsatz gilt ungeachtet der Bedeutung des Kontras:</p> <p>→ 5+ ♠-Karten, 8+ HP; es folgt ein vergleichbares Lizit wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 NT“ ist Relais, Farben sind SAB etc.)</p> <p>Speziell merken muss man sich folgende Ausnahmen:</p> <p>→ „Kontra“ zeigt einen Einfärber ♠: Cue-bid, ausgeglichenes Blatt ohne ♠-Stopper, 8+ HP, „1 NT“ fragt nun nach Kontrollen, „2 ♣“ ist Relais</p> <p>→ „Kontra“ zeigt die Edelfarben: 8+ HP, Stopper ♠, kein Stopper ♥, „1 NT“ fragt nun nach Kontrollen, „2 ♣“ ist nur Relais</p> <p>→ „Kontra“ zeigt einen Zweifärber mit ♠ und einer zweiten bekannten Farbe: 8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♠, kein Stopper in der anderen Farbe, „1 NT“ fragt nun nach Kontrollen, „2 ♣“ ist Relais</p> <p>→ „Kontra“ zeigt ♠ und eine Unterfarbe: Cue-bid, kein Stopper ♠, 8+ HP (die zweite Farbe kennt man ja nicht, daher fragt man nach Stopper und zeigt nicht einen ♠-Stopper, ausgeglichene Verteilung, „1 NT“ fragt nun nach Kontrollen, „2 ♣“ ist nur Relais</p> <p>In allen anderen Fällen – z.B. wenn die exakte Bedeutung des „Kontras“ unklar ist (z.B. irgendein Zweifärber mit oder ohne ♠, ein Einfärber ♠ oder ein Zweifärber etc.) - ist „1 ♠“ natürlich und das Lizit ist wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „1 NT“ ist also Relais, Farben sind SAB etc.)</p>

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	1 NT:	<p>8-14 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 5er-Edelfarbe; ist eine gegnerische Farbe bekannt, stoppt man diese Farbe; zeigt „Kontra“ beide Edelfarben, stoppt man beide.</p> <p>Das Folgelizit entspricht jenem nach der Ansage „1 NT“ wie ohne Intervention. „2 ♣“ ist also beispielsweise „Relais“, Farben sind SAB etc. Der Überruf einer allenfalls bekannten gegnerischen Farbe ist forcing und fragt nach der Qualität des Stoppers („2 ♣“ ist aber immer Relais!).</p>

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	2 ♣:	<p>Als Grundsatz gilt ungeachtet der Bedeutung des Kontras:</p> <p>→ 5+ ♣-Karten, 8+ HP, diverse Verteilungen denkbar, nicht ausgeglichen verteilt</p> <p>Es folgt ein vergleichbares Lizit wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „2 NT“ fragt nach den Kontrollen, „2 ♦“ ist Relais und erfragt die Verteilung, neue Farben sind SAB etc.)</p> <p>Speziell merken muss man sich folgende Ausnahmen:</p> <p>→ Kontra zeigt einen definierten Zweifärber mit ♣: 8+ HP, zeigt Stopper ♣ und verneint Stopper in der anderen Farbe, „2 NT“ ist nun Baron, Farben sind SAB</p> <p>→ Kontra zeigt einen Einfärber ♣: Cue-bid, verneint Stopper ♣, 8+ HP, ausgeglichene Verteilung; da nun Relaissequenzen nicht mehr möglich sind, sind Farben SAB, „2 NT“ fragt die Verteilung im Stile „Baron“ ab.</p> <p>In allen anderen Fällen – z.B. wenn die exakte Bedeutung des „Kontras“ unklar ist (z.B. irgendein Zweifärber mit oder ohne ♣, ein Einfärber ♣ oder ein Zweifärber etc.) - ist „2 ♣“ natürlich (8+ HP) und das Lizit ist wie nach positiven Antworten ohne Intervention (also „2 NT“ fragt nach den Kontrollen, „2 ♦“ ist Relais, neue Farben sind SAB etc.).</p>

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen	Achtung
1 ♣	Kontra	2 ♦:	<p>Achtung: Da wir nach dem „Kontra“ die Blätter mit 0-7 HP mit „pass“ und Rekontra“ beschreiben können, weiter „1 ♦“ meist natürlich mit 8+ HP ist, erhält „2 ♦“ eine neue Bedeutung:</p> <p>→ 6er-♦, 4-7 HP</p> <p>(2 NT fragt nun nach einem Singleton, „3 ♣“ nach den Punkten in ♦)</p>	!

Alle anderen Ansagen behalten Ihre Bedeutung wie wenn der Gegner nicht kontriert hätte:

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	Kontra	2 ♥:	8+ HP, 9 Karten in den Unterfarben → „2 ♠“ ist Relais
		2 ♠:	12+ HP, schwarzes Singleton (2 NT fragt nun nach einem Singleton)
		2 NT:	12+ HP, rotes Singleton das Folgelizit ist wie ohne Intervention
		3 ♣:	8-12 HP, schwarzes Singleton; „3 ♦“ ist Relais
		3 ♦:	8-12 HP, schwarzes Singleton; „3 ♥“ ist Relais
		3 ♥:	8+ HP, geschlossene unbekannte 7er-Farbe
		3 ♠:	8+ HP, geschlossene unbekannte 8er-Farbe
		3 NT:	8+ HP, geschlossene unbekannte 9er-Farbe
		4 ♣:	4-7 HP, 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, 8er-♠

Der Gegner lizitiert nach „1 ♣“ → „1 in Farbe“:

Grundsätzlich gilt:

- „Pass“ signalisiert entweder Schwäche (0-4(5) HP) oder den Willen, ein folgendes negatives Kontra des Eröffners in ein Strafkontra zu verwandeln. Mit „pass“ können auch „Bluffgebote“ aufgedeckt werden.
- „Kontra“ zeigt 5-8 HP, meist ein eher ausgeglichenes Blatt (ist aber nicht zwingend); ist das Blatt unausgeglichen, zeigt dies die spätere Ansage einer neuen Farbe.
- Eine Farbe ohne Sprung zeigt 8+ HP und mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe.
- „1 NT“ zeigt nach „1 ♦“ 8-14 HP, eine ausgeglichen verteiltes Blatt und einen Stopper in der gegnerischen Farbe, nach „1 ♥“ oder „1 ♠“ dasselbe, aber nach oben unlimitiert, da der Relais von „1 ♥“, welcher ungestört auch ausgeglichene Verteilungen ab 15 HP zeigt, nicht mehr möglich ist; „2 ♣“ ist nun Relais.
- Ein „Cue-bid“ zeigt ebenfalls ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 8+ HP, verneint aber einem Stopper in der gegnerischen Farbe. Werden mit der Ansage zwei klar definierte Farben gezeigt, so zeigt der Überruf 8+ HP und einen Stopper und verneint einen Stopper in der anderen Farbe. Nach einem Cue-bid auf der Stufe 1 fragt „1 NT“ nun nach den Kontrollen, „2 ♣“ ist Relais. Erfolgt der Cue-bid auf Stufe 2, ist „2 NT“ Baron, Farben sind SAB, ein weiterer Cue-bid fragt nach einem halben Stopper.
- Die restlichen Ansagen sind wie ohne Intervention und das Folgelizit identisch.

Das anschliessende Folgelizit nach einer positiven Ansage (ab „1 ♥“ aufwärts) entspricht jenem ohne Intervention. Also beispielsweise nach „1 NT“ ist „2 ♣“ des Eröffners „Relais“ u.s.w.

Noch ein Hinweis: Nach Partners „pass“ ist „Kontra“ des Eröffners negativ. Hat hingegen der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ strafend.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦	pass:	0-4(5) HP oder Interesse an einem Strafkontra (Kontra des Eröffners ins nun negativ)
		Kontra:	5-7 HP
		1 ♥:	8+ HP, 5+ Karten in ♥ oder ausgeglichen verteiltes Blatt mit 15+ HP, „1 ♠“ ist nun Relais War die gegnerische Ansage Transfer für Herz zeigt „1 ♥“ 8+ HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt, „2 ♣“ ist nun Relais wie nach „1 ♣ - 1 NT“, „1 NT“ fragt die Kontrollen ab.
		1 ♠:	8+ HP, 5+ Karten in ♠, „1 NT“ ist nun Relais War die gegnerische Ansage Transfer für Pik zeigt „1 ♠“ 8+ HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt, „2 ♣“ ist nun Relais wie nach „1 ♣ - 1 NT“, „1 NT“ fragt die Kontrollen ab.
		1 NT:	8-14 HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♦, „2 ♣“ ist nun Relais
		2 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣, „2 ♦“ ist nun Relais
		2 ♦:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, verneint Stopper ♦, neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ Baron
		2 ♥:	8+ HP, 9 Karten in den Unterfarben (4-5 oder 5-4), „2 ♠“ ist nun Relais War die gegnerische Ansage Transfer für Herz zeigt „2 ♥“ 8+ HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt, „2 NT“ ist nun Baron.
		2 ♠:	12+ HP, schwarzes Singleton („2 NT“ ist nun Relais)
		2 NT:	12+ HP, rotes Singleton („3 ♣“ ist nun Relais)
		3 ♣:	8-12 HP, schwarzes Singleton („3 ♦“ ist nun Relais)
		3 ♦:	8-12 HP, rotes Singleton („3 ♥“ ist nun Relais)
		3 ♥:	Solide unbekannte 7er-Farbe → „3 ♠“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 ♠:	Solide unbekannte 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Solide unbekannte 9er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

Nach positiven Ansagen (also Ansagen mit 8+ HP) entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich wie wenn der Gegner nicht „1 ♦“ lizitiert hätte (es gibt also Relais, SAB etc.).

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Was für Bedeutungen kann Gegners „1 ♦“ haben:

→ Natürlich	Wir verhalten uns wie oben gezeigt.
→ Transfer ♥	Wir verhalten uns wie oben dargestellt. „1 ♥“ ist Stopperfrage mit 8+ HP, der Sprung in „2 ♥“ zeigt 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben und 8+ HP („2 ♠“ ist Relais), „3 ♥“ zeigt eine geschlossene 7er farbe ab 8 HP.
→ Zeigt einen Zweifärber ♥ und ♦ (Konvention Truscott)	„1 ♥“ zeigt nun eine ausgeglichen verteilte ab 8 HP und Stopper ♥, verneint Stopper ♦ (1 NT fragt die Kontrollen ab, „2 ♣“ ist Relais); „2 ♦“ zeigt ebenfalls ein ausgeglichen verteiltes Blatt ab 8 HP und Stopper ♦, verneint aber einen Stopper ♥; („2 NT“ ist Baron, Rest SAB).
→ Zeigt ♠ (Konvention Trap)	„1 ♠“ zeigt ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 8+ HP und verneint einen Stopper ♠; die Ansage „1 NT“ zeigt ebenfalls 8+ HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt ab 8 HP, zeigt aber Stopper ♠; der Sprung in „2 ♠“ zeigt schwarzes Singleton mit 1/4/4/4 und 8+ HP, der Sprung in „3 ♠“ zeigt eine beliebige geschlossene 8er-Farbe ab 8 HP.
→ ♠ und eine zweite Farbe (Konvention Badger)	„1 ♠“ zeigt ein ausgeglichen verteiltes Blatt ab 8 HP und verneint Stopper ♠, bejaht ihn aber in der anderen Farbe („2 ♣“ ist Relais); die Ansage „1 NT“ zeigt ebenfalls 8+ HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt ab 8 HP, zeigt aber Stopper in beiden Farben des Gegners („2 ♣“ ist Relais); der Sprung in „2 ♠“ zeigt schwarzes Singleton mit 1/4/4/4 und 8+ HP, der Sprung in „3 ♠“ zeigt eine beliebige geschlossene 8er-Farbe ab 8 HP.
→ Zwei gleiche Farben (also ♠ und ♣ oder aber ♥ und ♦) (Konvention Crash)	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.
→ Zwei gleichrangige Farben (also die Edel- oder die Unterfarben) (Konvention Modified Crash)	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.
Zeigt Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠/♣	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♦	pass	pass	
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP, nicht kurz in der Gegnerfarbe (sonst ist für den Partner zu kontrieren)
Kontra:				Negativ, mindestens eine der Edelfarben zu viert (und falls nicht: kurz in ♦ oder forciierend zum vollen Spiel)
1 ♥/♠:				Natürlich, 16-19(20) HP, nicht forciierend
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 19-20 HP, nicht forciierend
2 ♣:				Natürlich, 16-19(20) HP, nicht forciierend
2 ♦:				Sehr stark, kurz in ♦, kein Interesse an Strafkontra gegen ♦
2 ♥/♠:				Natürlich, 20-22 HP respektive 8 – 8½ Stiche
2 NT:				Ausgeglichen verteilt, 21-22 HP, nicht forciierend
3 ♣:				Natürlich, 20-22 HP
3 NT:				Natürlich, 25+ HP

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♦	pass	2 ♦		
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP, nicht forciierend	
Kontra:				Negativ, mindestens eine der Edelfarben zu viert (und falls nicht: Forciierend zum vollen Spiel)	
2 ♥/♠:				Natürlich, nicht forciierend	
2 NT:				Lebensohl	!
3 ♣:				Natürlich, konstruktiv (Grund: Sonst haben wir ja „2 NT“ als Lebensohl zur Verfügung)	
3 ♦:				Stopperfrage	
3 ♥/♠:				Natürlich, konstruktiv	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♥/♠:				Zum spielen	

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♦	Kontra	pass		
pass:				Will „1 ♦“ strafkontrieren	
1 ♥:				Natürlich, eine Runde forciierend	
1 ♠:				Natürlich, eine Runde forciierend	
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 16-18 HP, nicht forciierend	
2 ♣:				Natürlich, eine Runde forciierend	
2 ♦:				→ Gegner hat ♦: Stopperfrage → Gegner hat ♦ nicht: Natürlich, rundenforcing	

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♦	Kontra	pass		
2 ♥:				Natürlich, forcierend für eine Runde	
2 ♠:				Natürlich, forcierend für eine Runde	
2 NT:				Starker Zweifärber	!
3 ♣/♦:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel (resp. bis 4 in der genannten Unterfarbe)	
3 NT:				Zum spielen	

Wenden wir uns der ♥-Intervention zu:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass:	0-4(5) HP oder Interesse an einem Strafkontra (Kontra des Eröffners ins nun negativ)
		Kontra:	5-7 HP
		1 ♠:	8+ HP, 5+ Karten in ♠ („1 NT“ ist nun Relais) ausser „1 ♥“ war Transfer ♠: Ausgeglichene Verteilung mit 8+ HP, „2 ♣“ ist nun Relais, „1 NT“ erfragt die Zahl der Kontrollen.
		1 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♥ („2 ♣“ ist Relais)
		2 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣ („2 ♦“ ist Relais)
		2 ♦:	8+ HP, 5+ Karten in ♦ („2 ♥“ ist Relais)
		2 ♥:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, verneint Stopper ♥ („2 NT“ ist Baron, Rest SAB)
		2 ♠:	Schwarzes Singleton, 12+ HP, daneben 4/4/4/1
		2 NT:	Rotes Singleton, 12+ HP, daneben 4/4/4/1
		3 ♣:	Schwarzes Singleton, 8-11 HP, daneben 4/4/4/1
		3 ♦:	Rotes Singleton, 8-11 HP, daneben 4/4/4/1
		3 ♥:	Solide unbekannte 7er-Farbe → „3 ♠“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 ♠:	Solide unbekannte 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Solide unbekannte 9er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Nach positiven Ansagen (also Ansagen mit 8+ HP) entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich wie wenn der Gegner nicht „1 ♥“ lizitiert hätte (es gibt also Relais, SAB, „1 NT“ fragt nach den Kontrollen etc.).

Was für Bedeutungen kann Gegners „1 ♥“ haben:

→ Natürlich	Wir verhalten uns wie oben gezeigt
→ Transfer ♠:	Wir verhalten uns wie oben gezeigt
→ Zeigt einen Zweifärber ♥ und ♠ (Konvention Truscott)	„1 ♠“ zeigt nun ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 8+ HP und Stopper ♠, verneint aber Stopper ♥ („2 ♣“ ist Relais); „2 ♥“ zeigt nun ein ausgeglichenes verteiltes 8+ HP und Stopper ♥, verneint Stopper ♠ („2 NT“ ist nun Baron, Rest SAB); die restlichen Ansagen sind wie oben dargestellt.
→ Zwei gleichrangige Farben (also die Edelfarben oder die Unterfarben (Konvention Crash))	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.
→ Zeigt zwei gleiche Farbe (♠ und ♣ oder ♥ und ♦) (Konvention Trap)	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.
Zeigt Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣/♦	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♥	pass	pass	
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP, nicht forcierend, nicht kurz in der Gegnerfarbe (sonst ist für den Partner zu kontrieren)
Kontra:				Negativ, andere Edelfarbe (♠) zu viert (und falls nicht: kurz in ♥ oder forcierend zum vollen Spiel)
1 ♠:				Natürlich, 16-19(20) HP, nicht forcierend
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 19-20 HP, nicht forcierend
2 ♣/♦:				Natürlich, 16-19(20) HP, nicht forcierend
2 ♥:				Sehr stark, kurz in ♥, nicht an Strafkontra gegen ♥ interessiert
2 ♠:				Natürlich, 20-22 HP
2 NT:				Ausgeglichen verteilt, 21-22 HP, nicht forcierend
3 ♣/♦:				Natürlich, 20-22 HP
3 NT:				Natürlich, 25+ HP

Hat der Partner gepasst und der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ des Eröffners strafend

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

.Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♥	pass	2 ♥		
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP	
Kontra:				Negativ, andere Edelfarbe (♠) zu viert (und falls nicht: Forcierend zum vollen Spiel)	
2 ♠:				Natürlich, nicht forcierend	
2 NT:				Lebensohl	!
3 ♣/♦:				Natürlich, konstruktiv (sonst geht man via „2 NT Lebensohl“)	
3 ♥:				Stopperfrage	
3 ♠:				Natürlich, sehr konstruktiv	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♣/♦:				Genannte Unterfarbe und die nicht genannte Edelfarbe (also hier ♠), forcierend, mindestens 5-5	!
4 ♥:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in gegnerischer Farbe (♥)	!
4 ♠:				Zum spielen	
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in gegnerischer Farbe (♥)	!

Hat der Partner gepasst und der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ des Eröffners strafend.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♥	Kontra	pass		
pass:				Will „1 ♥“ strafkontrieren	
1 ♠:				Natürlich, mit Minimum passbar	
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 16-18 HP, nicht forcierend	
2 ♣/♦:				Natürlich, mit Minimum passbar	
2 ♥:				Ausgeglichen verteiltes Blatt, fragt nach Stopper ♥, 4er-♠ möglich	
2 ♠:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel	
2 NT:				Starker Zweifärber	!
3 ♣/♦:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel (resp. bis 4 in der genannten Unterfarbe)	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♣/♦:				Genannte Farbe und ♠	!
4 ♥:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in ♥	!
4 ♠:				Zum spielen	
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in ♥	!

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♥	Kontra	2 ♥		
pass:				Ausgeglichen verteilt, rundenforcing, allenfalls will man den Gegner strafkontrieren	!
Rekontra:				Negativ, normalerweise mit 4er-♠	
2 ♠:				Natürlich, rundenforcing, mit absolutem Minimum passbar	
2 NT:				Lebensohl	!
3 ♣/♦:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel (resp. bis 4 in der genannten Unterfarbe)	
3 ♥:				Stopperfrage	
3 ♠:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♣/♦:				Genannte Farbe und ♠, forcierend	
4 ♥:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in ♥	!
4 ♠:				Zum spielen	
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in ♥	!

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wenden wir uns der ♠-Intervention zu:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass:	0-4(5) HP oder Interesse an einem Strafkontra (Kontra des Eröffners ins nun negativ)
		Kontra:	5-7 HP
		1 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♠ („2 ♣“ ist nun Relais)
		2 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣ („2 ♦“ ist nun Relais)
		2 ♦:	8+ HP, 5+ Karten in ♦ („2 ♥“ ist nun Relais)
		2 ♥:	8+ HP, 5+ Karten in ♥ („2 NT“ fragt nun die Verteilung ab, Farben sind SAB, „3 ♥“ ist TAB)
		2 ♠:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, verneint Stopper ♠ („2 NT“ ist nun Baron, Farben sind SAB, „3 ♠“ fragt nach halbem Stopper Pik)
		2 NT:	12+ HP, rotes Singleton, daneben 4/4/4/1, „3 ♣“ ist Relais
		3 ♣:	8+ HP, rotes Singleton, daneben 4/4/4/1, „3 ♦“ ist Relais
		3 ♦:	8-11 HP, rotes Singleton, daneben 4/4/4/1, „3 ♥“ ist Relais
		3 ♥:	Solide unbekannte 7er-Farbe → „3 ♠“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 ♠:	Solide unbekannte 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Solide unbekannte 9er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

Was für Bedeutungen kann Gegners „1 ♠“ haben:

→ Natürlich	Wir verhalten uns wie oben gezeigt
→ Zwei gleichrangige Farben (also die Edelfarben oder die Unterfarben (Konvention Trap)	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.
→ Zeigt einen Zweifärber ♠ und ♣ (Konvention Truscott)	„2 ♣“ zeigt nun 8+ HP und Stopper ♣, verneint Stopper ♠; „2 ♠“ zeigt nun 8+ HP und Stopper ♠, verneint Stopper ♣ („2 NT“ ist danach Baron, Rest SAB)
Zeigt Einfärber ♣ oder Zweifärber ♥/♦	Alle unsere Ansagen sind wie oben dargestellt. Wir schenken der Intervention also keine Beachtung.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Nach positiven Ansagen (also Ansagen mit 8+ HP) entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich wie wenn der Gegner nicht „1 ♠“ lizitiert hätte (es gibt also soweit noch möglich Relais, SAB etc.).

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	pass	
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP, nicht forcierend, nicht kurz in ♠ (sonst muss man für den Partner kontrieren)
Kontra:				Negativ, andere Edelfarbe (♥) zu viert (und falls nicht: Forcierend zum vollen Spiel) oder kurz in ♠
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 19-20 HP, nicht forcierend
2 ♣/♦/♥:				Natürlich, 16-19(20) HP, nicht forcierend
2 ♠:				Sehr stark, kurz in ♠, nicht an Strafkontra gegen ♠ interessiert
2 NT:				Ausgeglichen verteilt, 21-22 HP, nicht forcierend
3 ♣/♦/♥:				Natürlich, 20-22 HP
3 NT:				Natürlich, 25+ HP

Hat der Partner gepasst und der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ des Eröffners strafend.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♠	
pass:				Ausgeglichen verteilt, Minimum, 16-18 HP, nicht forcierend
Kontra:				Negativ, andere Edelfarbe (♥) zu viert (und falls nicht: Forcierend zum vollen Spiel)
2 NT:				Lebensohl
3 ♣/♦/♥:				Natürlich, konstruktiv
3 ♠:				Stopperfrage
3 NT:				Zum spielen
4 ♣/♦:				Genannte Unterfarbe und die nicht genannte Edelfarbe (also hier ♥), forcierend, mindestens 5-5
4 ♥:				Zum spielen
4 ♠:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in gegnerischer Farbe (♠)
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in gegnerischer Farbe (♠)

Hat der Partner gepasst und der zweite Gegner eine weitere Farbe eingeführt, ist „Kontra“ des Eröffners strafend.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♠	Kontra	pass		
pass:				Will „1 ♠“ strafkontrieren	
1 NT:				Ausgeglichen verteilt, 16-18 HP, nicht forcierend	
2 ♣/♦/♥:				Natürlich, eine Runde forcierend	
2 ♠:				Ausgeglichen verteiltes Blatt, fragt nach Stopper ♠, 4er-♥ möglich	
2 NT:				Starker Zweifärber	!
3 ♣/♦/♥:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel (respektive bis 4 in der genannten Unterfarbe)	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♣/♦:				Genannte Farbe und ♥	!
4 ♥:				Zum spielen	
4 ♠:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in ♠	!
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in ♠	!

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
1 ♣	1 ♠	Kontra	2 ♠		
pass:				Ausgeglichen verteilt, rundenforcing	
Kontra:				Negativ, normalerweise mit 4er-♥	
2 NT:				Lebensohl	!
3 ♣/♦:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel (respektive bis 4 in der genannten Unterfarbe, sonst „Lebensohl verwenden)	
3 ♥:				Natürlich, forcierend zum vollen Spiel	
3 ♠:				Stopperfrage	
3 NT:				Zum spielen	
4 ♣/♦:				Genannte Farbe und ♥, forcierend	!
4 ♥:				Zum spielen	
4 ♠:				Unterfarben, maximal 1 Verlierer in ♠	!
4 NT:				Unterfarben, zwei Verlierer in ♠	!

Der Gegner lizitiert nach „1 ♣“ → „1 NT“:

Was für Vereinbarungen über das „1 NT gegen 1 ♣“ gibt es:

- „1 NT“ zeigt beide Unterfarben (Konventionen „Badger“, „Disco“ und „Mathe“).
- „1 NT“ zeigt entweder die Edel- oder die Unterfarben.
- „1 NT“ zeigt einen Zweifärber ♠ und ♦ (Konvention Truscott).
- „1 NT“ zeigt ♠ und ♦ oder aber ♥ und ♣ (Konventionen Trap, Crahs und Modified Crash).

„Pass“ zeigt 0-4 HP, Kontra 5-7(8) HP, eine Farbe ohne Sprung ist natürlich (5+ Karten, 8+ HP; eine neue Farbe des Eröffners ist dann wieder SAB, soweit noch möglich kehren wir in unser Relaissystem zurück), „2 NT“ (**Ausnahme!**) zeigt 8+ HP und ein ausgeglichenes Blatt ohne 5er-Farbe („3 ♣“ ist nun Baron, die restlichen farbe sind SAB). Ein Sprung in eine Farbe ist identisch der Bedeutung ohne Intervention; zeigte die gegnerische Intervention eine bestimmte Farbe, zeigt der Sprung in diese Farbe Singleton (mit 4-4-4-1 und 8+ HP), der Doppelsprung sogar Chicane (ebenfalls mit 8+ HP und Fit in allen Farben).

Zeigt die Intervention „1 NT“ eine Farbe, so zeigt man mit dem Überruf dieser Farbe 8+ HP, ein ausgeglichen verteiltes Blatt ohne Stopper („2 NT“ ist nun Baron, restliche Farben sind SAB). Werden mit der Ansage zwei klar definierte Farben gezeigt, so zeigt der Überruf ein ausgeglichen verteiltes Blatt mit 8+ HP und einen Stopper und verneint einen Stopper in der anderen Farbe („2 NT“ ist nun Baron, Farben sind SAB). Sprünge und Doppelsprünge in die Gegnerfarbe(n) zeigen Singleton respektive Chicane.

Oft spielen die Gegner die Intervention „1 NT“ mit den Unterfarben. Wie bereits erwähnt zeigt die Ansage einer Unterfarbe ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 8+ HP und Stopper in der genannten Farbe und verneint einen Stopper in der anderen Unterfarbe. Man kann diese Ansage auch dann machen, wenn man eine 4er-Edelfarbe hat (der Eröffner hat ja die Konvention Baron zu seiner Verfügung).

Hat der Antwortende kontriert und lizitiert nun der zweite Gegner eine Farbe, ist „Kontra“ des Eröffners strafend. Möchte der Eröffner strafkontrieren, passt er, und der Antwortende wird mit einer Kürze in der gegnerischen Farbe aufkontrieren, was der Eröffner passen kann. Hat der Eröffner ein negatives „Kontra“ gemacht (und somit beide Spieler einmal kontriert) ist jedes weitere „Kontra“ auf beiden Seitens strafend.

Der Gegner lizitiert „2 in Farbe“:

Was für Konventionen gibt es hier:

- Die Ansage ist natürlich und schwach.
- Die Ansage zeigt entweder einen Dreifärber mit Singleton in der angesagten Farbe einen nebeneinander liegenden Zweifärber ohne die angesagte Farbe oder aber ist natürlich und schwach (Konvention Amsbury).
- Die Ansage ist entweder natürlich (und schwach) oder zeigt einen Dreifärber mit der Kürze in der angesagten Farbe (Konventionen Panama und Trap).

„Pass“ signalisiert Schwäche (0-4 HP), „Kontra“ zeigt ein Blatt mit 5-7(8) HP, eine Farbe ohne Sprung zeigt 8+ HP und mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ Anfrage nach Verteilung), „2 NT“ zeigt 8+ HP und einen Stopper in der gegnerischen Farbe („3 ♣“ ist nun Baron, Farben sind SAB), ein „Cue-bid“ zeigt ebenfalls 8+ HP und ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, verneint aber einen Stopper in der gegnerischen Farbe. „3 NT“ ist zum spielen. Werden mit der Ansage zwei klar definierte Farben gezeigt, so zeigt der Überruf ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 8+ HP und einen Stopper und verneint einen Stopper in der anderen Farbe. Das anschliessende Folgelizit entspricht soweit noch sinnvoll jenem ohne Intervention.

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♣	pass:	0-4 HP
		Kontra:	5-7(8) HP; hebt der zweite Gegner nun die Farbe, ist des Eröffners „Kontra“ negativ.
		2 ♦:	8+ HP, 5+ Karten in ♦ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 ♥:	8+ HP, 5+ Karten in ♥ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 ♠:	8+ HP, 5+ Karten in ♠ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♣, „3 ♣“ ist nun Baron, neue Farben sind SAB
		3 ♣:	8+ HP, ausgeglichenes verteiltes Blatt, fragt nach Stopper ♣ (neue Farben sind nun natürlich und zeigen 4+ Karten)
		3 ♦:	8+ HP, rotes Singleton, daneben 4/4/4/1, „3 ♥“ ist Relais
		3 ♥:	Solide unbekannte 7er-Farbe → „3 ♠“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 ♠:	Solide unbekannte 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Ausgeglichen verteilt, zum spielen, gute Stopper
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Bei der Konvention „Trap with Transfers“ zeigt „2 ♣“ einen Einfärber ♦ oder ♠ und ♥. Bei solch unklaren Interventionen schenken wir diesen keine spezifische Beachtung. Bei der Konvention Truscott zeigt „2 ♣“ einen Zweifärber ♣ und ♦; hier kann man den Stopper zeigen und damit einen Stopper in der anderen Farbe verneinen.

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	2 ♦	pass:	0-4 HP; hebt der zweite Gegner nun die Farbe, ist des Eröffners „Kontra“ negativ.
		Kontra:	5-7(8) HP
		2 ♥:	8+ HP, 5+ Karten in ♥ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 ♠:	8+ HP, 5+ Karten in ♠ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♦ („3 ♣“ ist nun Baron, neue Farben sind SAB)
		3 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♦:	8+ HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, verneint einen Stopper ♦ (neue Farben sind nun natürlich mit 4+ Karten)
		3 ♥:	Solide unbekannte 7er-Farbe → „3 ♠“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 ♠:	Solide unbekannte 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Ausgeglichen verteilt, gute Stopper, zum spielen
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

Nach positiven Ansagen ab 8+ HP) entwickelt sich das weitere Lizit genau gleich wie wenn der Gegner nicht „2 ♦“ lizitiert hätte (es gibt also SAB etc.). Bei der Konvention „Trap with Transfers“ zeigt „2 ♦“ einen Einfärber ♥ oder ♠ und ♣. Bei solch unklaren Interventionen schenken wir diesen keine spezifische Beachtung.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
 Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♥	pass:	0-4 HP
		Kontra:	5-7(8) HP; hebt der zweite Gegner nun die Farbe, ist des Eröffners „Kontra“ negativ.
		2 ♠:	8+ HP, 5+ Karten in ♠ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		2 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♥ („3 ♣“ ist nun Baron, neue Farben SAB)
		3 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♦:	8+ HP, 5+ Karten in ♦ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♥:	8+ HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, verneint Stopper ♥ (3 ♠“ ist nun natürlich mit 4+ Karten)
		3 ♠:	Solide unbekannte (7er- oder) 8er-Farbe → „4 ♣“ fragt nach Kontrollen in den Seitenfarben, „3 NT“ ist zum spielen
		3 NT:	Ausgeglichen verteilt, gute Stopper, zum spielen
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

Bei der Konvention „Trap with Transfers“ zeigt „2 ♥“ einen Einfärber ♠ oder ♣ und ♦. Bei solch unklaren Interventionen schenken wir diesen keine spezifische Beachtung.

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	2 ♠	pass:	0-4 HP
		Kontra:	5-7(8) HP; hebt der zweite Gegner nun die Farbe, ist des Eröffners „Kontra“ negativ.
		2 NT:	8+ HP, ausgeglichene Verteilung, Stopper ♠ („3 ♣“ ist nun Baron, neue Farben sind SAB)
		3 ♣:	8+ HP, 5+ Karten in ♣ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♦:	8+ HP, 5+ Karten in ♦ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♥:	8+ HP, 5+ Karten in ♥ (neue Farben sind nun SAB, „2 NT“ die Frage nach der weiteren Verteilung, die Hebung der Trumpffarbe TAB)
		3 ♠:	8+ HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, verneint Stopper ♠ („4 ♣“ ist nun Baron, die restlichen Ansagen sind natürlich).
		3 NT:	Ausgeglichen verteilt, gute Stopper, zum spielen
		4 ♣:	4-7 HP, löchrige 8er-♣
		4 ♦:	4-7 HP, löchrige 8er-♦
		4 ♥:	4-7 HP, löchrige 8er-♥
		4 ♠:	4-7 HP, löchrige 8er-♠

Bei der Konvention „Trap with Transfers“ zeigt „2 ♠“ einen Einfärber ♣ oder ♦ und ♥. Bei solch unklaren Interventionen schenken wir diesen keine spezifische Beachtung.

Der Gegner lizitiert „2 NT“:

Bei der Konvention „Trap with Transfers“ zeigt die Ansage „2 NT“ einen Zweifärber ♥ und ♣. Hier zeigt „pass“ 0-4 HP, „Kontra“ 5-7(8) HP, „3 ♦“ und „3 ♠“ zeigen 5+ Karten und 8+ HP (nun sind neue Fräben SAB, Cue-bids zeigen Stopper und verneinen einen Stopper in der anderen Farbe (8+ HP)).

Der Gegner lizitiert nach „1 ♣“ → „3 in Farbe“:

Ist die Ansage natürlich, verhalten wir uns wie folgt:

- „Pass“ signalisiert Schwäche (0-6(7) HP) oder Interesse an einem Strafkontra
- „Kontra“ zeigt ein ausgeglichenes verteiltes Blatt mit 7-10 HP mit oder ohne Stopper in der gegnerischen Farbe;
- Achtung:** Sind wir ungefährlich und der Gegner gefährlich, ist das Kontra gegen eine Farbe auf der Stufe 3 ein „Strafkontra“!
- Farbe ohne Sprung zeigt 8+ HP und mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe, eine neue Farbe des Eröffners ist dann wieder SAB
- „3 NT“ zeigt 11+ HP und mindestens einen Stopper in der gegnerischen Farbe; ist der Gegner gefährlich und wir ungefährlich: 7+ HP, wie negatives Kontra
- Cue-bid: 11+ HP, mit oder ohne Stopper, allenfalls schlemmisch
- Farbe mit Sprung: Natürlich, nicht forcierend.

Das anschliessende Folgelizit entspricht soweit noch sinnvoll jenem ohne Intervention.

Passt der Partner, muss der Eröffner mit Kürze in der Gegnerfarbe kontrieren, um dem Partner ein das Kontra in Strafe verwandelndes „pass“ zu ermöglichen.

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Ist die Ansage „Transfer“, verhalten wir uns wie folgt:

- „Pass“ signalisiert Schwäche (0-6(7) HP)
- „Kontra“ zeigt 8+ HP und 5+ Karten in der Transferfarbe (eine neue Farbe des Eröffners ist nun SAB)
- Ansage der gegnerischen Farbe: Ausgeglichen verteiltes Blatt mit 7-10 HP mit oder ohne Stopper in der gegnerischen Farbe
- Farbe ohne Sprung zeigt 8+ HP und mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe, eine neue Farbe des Eröffners ist dann wieder SAB
- „3 NT“ zeigt 11+ HP und mindestens einen Stopper in der gegnerischen Farbe
- Cue-bid: 11+ HP, mit oder ohne Stopper, allenfalls schlemmisch
- Farbe mit Sprung: Natürlich, nicht forcierend.

Bei der Konvention “Trap with Transfers“ zeigt die Ansage „3 ♣“ einen Zweifärber ♠ und ♦. Hier zeigt Kontra 8+ HP und 5+ Karten in ♣, Cue-bids zeigen Stopper und fragen nach Stopper in der anderen Farbe (8+ HP).

Der Gegner lizitiert nach „1 ♣“ → „4 in Farbe“:

„Kontra“ zeigt Werte (in der Regel mit dem Ziel Strafkontra). Ansagen sind natürlich und lang, in der Regel zu passen.

Der Gegner interveniert nach „1 ♣ - 1 ♦“ von uns:

Kontriert der Gegner nach „1 ♣ - 1 ♦“, muss man wissen, was das Kontra bedeutet:

Das gegnerische Kontra zeigt die ♦-Farbe:

- pass: Minimum, ausgeglichen verteilt und Toleranz in ♦
- Rekontra: 20+ HP
- 1 ♥: Natürlich, 16-19 HP
- 1 ♠: Natürlich, 16-19 HP
- 1 NT: 19-20 HP, Stopper ♦
- 2 ♣: Natürlich, 16-19 HP
- Restliche Ansagen: Wie ohne gegnerisches Kontra

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Das gegnerische Kontra ist negativ (Tendenz Edelfarben):

- pass: Minimum, ausgeglichen verteilt, meist 16-18 HP
- Rekontra: 20+ HP
- 1 ♥: Natürlich, 16-19 HP
- 1 ♠: Natürlich, 16-19 HP
- 1 NT: 19-20 HP, Stopper in den Edelfarben
- 2 ♣: Natürlich, 16-19 HP
- Restliche Ansagen: Wie ohne gegnerisches Kontra

Lizitiert der Gegner nach „1 ♣ - 1 ♦“ nun eine Edelfarbe auf Stufe 1, so zeigt „pass“ ein ausgeglichenes Blatt mit 16-18 HP (und in der Regel nur einem Stopper in der gegnerischen Farbe), „Kontra“ ist informativ, „1 NT“ zeigt 19-20 HP und ein ausgeglichen verteiltes Blatt. Die restlichen Ansagen bleiben unverändert.

- pass: Minimum (16-18 HP, ausgeglichen verteilt, keine 5er-Edelfarbe)
- Kontra: Informativ, nicht Minimum
- 1 ♠: Natürlich, 5+ ♠-Karten
- 1 NT: 19-20 HP, ausgeglichen verteilt
- 2 ♣/♦/♥: Natürlich, 5+ Karten
- Cue-bid: **Guter Zweifärber**
- 2 NT: 21-22 HP, ausgeglichen verteilt
- Farbe mit Sprung: Sehr stark, natürlich, Mancheforcing
- Cue-bid mit Sprung: **Dreifärber, 20+ HP, Kürze in gegnerischer Farbe**

Lizitiert der Gegner nach „1 ♣ - 1 ♦“ nun eine Farbe auf Stufe 2 (oder höher), so verhalten wir uns vergleichbar:

- pass: Minimum (16-18 HP, ausgeglichen verteilt, auf Stufe 3 kann man mit langweiligem Blatt auch bis 20 HP haben)
- Kontra: Informativ, nicht Minimum
- Neue Farbe: Natürlich, 5+ Karten
- 2 NT: 19-20 HP, ausgeglichen verteilt
- Cue-bid: **Guter Zweifärber**
- Farbe mit Sprung: Sehr stark, natürlich, Mancheforcing
- Cue-bid mit Sprung: **Dreifärber, 20+ HP, Kürze in gegnerischer Farbe**

System „Zass“ – modifiziertes “Viking Precision club”, teilweise “Precision”
Eröffnung “1 ♣” / Marie-Louise. & Jörg Zinsli

Lizitiert der Gegner nach „1 ♣ - 1 ♦“ nun „1 NT“ (= Unterfarben), so verhalten wie folgt:

→ pass:	Minimum (16-18 HP, ausgeglichen verteilt)
→ Kontra:	Tendenz Strafkontra
→ 2 ♣:	♥-Farbe, gutes Blatt
→ 2 ♦:	♠-Farbe, gutes Blatt
→ 2 ♥/♠:	Natürlich, nicht forcierend
→ 2 NT:	19-20 HP, ausgeglichen verteilt

Lizitiert der Gegner nach „1 ♣ - pass – 1 ♦“ nun auf Stufe 2 oder höher, zeigt „pass“ ein eher ausgeglichenes Blatt mit Minimum, der Rest ist natürlich mit Zusatzwerten.

Der Gegner interveniert nach einer positiven Ansage (1 ♥ / ♠ / NT / 2 ♣ / ♦) von uns:

Haben wir eine positive Ansage gemacht, welche mindestens 8 HP zeigt, befinden wir uns in einer sehr guten Situation, wenn der Gegner nun interveniert. Die Stärke für das volle Spiel ist bekannt. Damit kann „pass“ forcierend eingesetzt werden.

I.) Der Gegner interveniert „natürlich“ unterhalb des vollen Spiels:

→ 3 NT:	Ist zum spielen
→ Neue Farbe:	Natürlich, Einfärber, SAB
→ Pass:	Verlangt vom Partner ein Kontra, es sei denn, der habe einen sehr offensiven Zweifärber
→ Pass gefolgt von neuer Farbe (nach Kontra):	Natürlich, zweite Farbe vorhanden
→ Pass gefolgt von Fitansage:	Vernünftiger 2 Karten-Fit (Figur zu zweit)
→ Kontra:	Guter Fit, gute Hebung des Partners
→ Hebung des Partners:	Fit, aber Minimum

II.) Der Gegner interveniert „natürlich“ oberhalb (→ also mindestens „4 ♠“) des vollen Spiels:

- | | |
|--|---|
| → pass: | Verlangt Partners „Kontra“ |
| → Pass gefolgt von neuer Farbe
(nach Kontra): | Natürlich, zweite Farbe vorhanden |
| → Pass gefolgt von Fitansage: | Vernünftiger 2 Karten-Fit (Figur zu zweit) |
| → Pass gefolgt von Fitansage
mit Sprung: | Vernünftiger 3+ Karten-Fit |
| → Kontra: | Unterstützung für den Partner vorhanden, darf aber auch
in ein Strafkontra verwandelt werden |
| → Neue Farbe: | Natürlich, Einfärber |
| → Hebung des Partners: | Schwach, aber Fit |