

# Die Eröffnung 1 ♦

Die Eröffnung „1 ♦“ zeigt 11-15 HP. In diese Eröffnung sind alle Blätter verpackt, für welche wir keine andere Eröffnung im System haben. In der Regel zeigt die Ansage 2+ Karten in ♦, ausnahmsweise kann es sich aber auch um einen Singleton handeln. Einen Singleton ♦ hat man dann, wenn man keine 5er-Edelfarbe und keine vernünftige 5er-♣ mit einer 4er-Edelfarbe hat. Da wir gefährlich sowie generell an vierter Stelle die Eröffnung „1 NT“ mit 14-16 HP verwenden, ist dies oft nur mit einer Verteilung 4-4-1-4 denkbar, und da ist an erster und zweiter Stelle mit 11 HP ein „pass“ zumindest nicht ausgeschlossen (insbesondere wenn es sich beim Singleton um eine kleinere Figur handelt).

Wir öffnen, auch bei der Variante 4-4-1-4, jede Hand, wenn wir mindestens 12 HP haben. Besitzen wir nur 11 HP, öffnen wir auch an erster und zweiter Position immer, wenn wir über mindestens 2½ Defensivstiche verfügen und die Wiederansage keine Schwierigkeiten bietet (egal was der Partner in der Folge bietet). Weiter ist zu bedenken, dass wir ungefährlich an erster bis dritter Stelle „1 NT“ mit Blättern der Stärke 10-12 HP eröffnen, Händen also, welche knapp an der Grenze (oder leicht darunter) einer „normalen“ Eröffnung sind. Die Wiederansage „1 NT“ nach einer Eröffnung „1 ♦“ zeigt übrigens tendenziell ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, gefährlich sowie an vierter Stelle dann mit 11-13 HP, ungefährlich hingegen mit 13-15 HP; eine andere Stärke kann man bei einer solchen Sequenz nur haben, wenn ernsthafte Gründe gegen die Eröffnung „1 NT“ sprechen.

In der Regel hat der Spieler, welcher „1 ♦“ eröffnet, ein Blatt folgender Struktur:

- 5+ Karten in Karo, nicht ausgeglichenes verteiltes Blatt
- Ein ausgeglichenes verteiltes Blatt, welches wegen der Stärke nicht „1 NT“ eröffnet werden konnte
- Ein Blatt mit beiden Unterfarben. Dabei ist zu beachten: Mit 6 Karo und 5 Treff oder 5 Karo und 6 Treff eröffnet man immer „1 ♦“; mit 4 Karo und 5 Treff eröffnet man immer „1 ♦“, mit 4 Karo und 6 Treff dann, wenn man nicht genügend Punkte für „2 ♣“ hat, ansonsten (also mit (13/14)15 HP) eröffnet man „2 ♣“.

Abzuschätzen, ob ein Blatt es Wert ist, eröffnet zu werden, braucht viel Erfahrung. Feste Regeln gibt es kaum, nur wegweisende Indizien. So muss man auch mit 11 HP eröffnen, wenn man 3 Topstiche und eine lange Farbe hat, vor allem wenn die hohen Karten sich in dieser Farbe befinden. Inklusiv Verteilung sollte man aber 14 Punkte haben (für eine 6er-Farbe darf man dabei einen, für eine 7er-Farbe zwei Punkte hinzu zählen). Passen sollte man aber dennoch, wenn man maximal zwei sofort realisierbare Defensivstiche hat. Generell gilt: Da in unserem System die Eröffnung auf 15 HP limitiert ist, darf man aggressiver als in natürlichen Systemen öffnen; dies insbesondere an dritter Position!

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

### Beispiele von minimalen Eröffnungen:

1 ♦ mit ♠ KJx ♥ xxx ♦ AKxx ♣ xxx

(„1 NT“, wenn wir 10-12 HP dafür benötigen)

1 ♦ mit ♠ Qxx ♥ KJxx ♦ xxx ♣ AKx

1 ♦ mit ♠ Kxxx ♥ A109 ♦ KQ10x ♣ xx

(grün „1 NT“, da wir 10-12 HP dafür benötigen)

1 ♦ mit ♠ Qxxx ♥ AKJ7 ♦ xx ♣ Qxx

(grün „1 NT“, da wir 10-12 HP dafür benötigen)

An dritter Stelle könnte man rot auch „1 ♥“ eröffnen!

1 NT (grün) mit ♠ Qxx ♥ KJxx ♦ Jxx ♣ Kxx

An dritter Stelle sollte man aggressiv öffnen, einerseits um den Gegner zu stören, andererseits um dem Partner zu zeigen, wo man gerne das Ausspiel hätte. Hingegen muss man an vierter Stelle auch noch die "**Pikregel**" beachten. Dabei zählt man die Figurenpunkte zusammen und addiert sie mit den im Blatt vorhandenen Pikkarten: Wenn wir dann nicht mindestens ein Resultat von 15 erhalten, passen wir (denn wir wollen ja nicht für den Gegner öffnen).

### Die ersten Antworten:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	pass:	Möglich mit 0-6(7) HP
	1 ♥:	→ <b>Variante 1:</b> 6+ HP, 4+ Karten in Herz → <b>Variante 2:</b> Jedes Blatt (ungeachtet der Verteilung), mit dem man das volle Spiel ansagen will (in der Regel ab 13 HP); aus dieser Tatsache ergibt sich, dass diese Variante nur möglich ist, wenn man nicht bereits gepasst hat. Man beachte weiter, dass nach einem gegnerischen „Kontra“ die Ansage natürlich ist.
	1 ♠:	6-11(12) HP, mindestens eine 4er-Farbe in ♠, mit Kürze in ♦ ab 5 HP möglich; die Ansage ist grundsätzlich forcierend für eine Runde, aber nicht zum vollen Spiel.
	1 NT:	6-10(11) HP, keine 4er-Edelfarbe, ausgeglichene Verteilung oder schwach mit 6+ ♣ (zu schwach für „two over one“, also 6-7 HP).

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

Nach all diesen Ansagen (auch nach „1 ♥“, wenn man bereits gepasst hatte und damit keine Hand mehr haben kann, mit der man selbständig zum vollen Spiel forcieren kann) entwickelt sich das Folgelizit vollkommen natürlich. Man beachte, dass der Eröffner ohne Sprung respektive ohne Revers in der Regel Stärken von 11-14(15) HP zeigt, mit einem Sprung oder Revers hingegen schöne (13)14/15 HP (mit Punkten und Längen in den beiden Farben).

Auch wenn der Antwortende noch nicht gepasst ist und nun auf „1 ♦“ → „1 ♥“ bietet, lizitiert der Eröffner den Partner vorerst in natürlicher Art und Weise weiter. Es ist aber ausgeschlossen, dass der Eröffner nun mit einer 3er-♥ unterstützt, da ja nicht sicher ist, ob die ♥-Ansprache natürlich ist oder nicht. Eine 3er-♥ kann er jetzt nur dann direkt zeigen, wenn nun ein Gegner interveniert: „Kontra“ zeigt dann eine 3er-♥ (Support-Kontra).

Eine Stärke unseres Systems ist, dass die Ansagen limitiert sind; dies nutzen heisst auch, mit schwachen Blättern mal etwas zu wagen. Im Sinne einer Idee: Bietet man beispielsweise mit → ♠ J852 ♥ 754 ♦ 985 ♣ 654 → „1 ♠“ und passt die Wiederansage des Partners – kann der Erfolg überraschend sein.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	2 ♣:	10-12 HP, 4+ Karten ♣ (es folgt unser spezielles Relaissystem, vgl. weiter hinten); mit langer ♣ kann man auch 8-10 HP haben; die Ansage ist forcierend für eine Runde.
	2 ♦:	11-12 HP, kann gepasst werden, tendenziell aber forcierend für eine Runde, 5+ Karten in ♦, inverted minors (vgl. unten); hat der Gegner mit „1 ♥“ oder „1 ♠“ interveniert, kann man auch mit stärkeren Händen „inverted minors“ einsetzen, da der zum vollen Spiel forcierende Relais von „1 ♥“ nicht mehr zur Verfügung steht.
	2 ♥:	(3)4-9 HP, 5er-♠, 4-5 Karten in ♥
	2 ♠:	6er-♠, 0-8 HP, mit oder ohne Fit in ♦, in der Regel zu passen
	2 NT:	→ <b>Variante 1:</b> Natürlich, (10)11-12(13) HP, ausgeglichen verteilt, keine 4er-Edelfarbe → <b>Variante 2:</b> gepasst/ungefährlich zeigt die Ansage beide Unterfarben (5-4 oder 4-5 da nicht „2 NT“ eröffnet) mit 9-10 HP (Grund: Wir haben ja nicht „1 NT“ mit 10-12 HP geöffnet).
	3 ♣:	Einladend, 10-11(12) HP, schöne ♣-Farbe mit 6+ Karten
	3 ♦:	Sperrend, 5+ Karten in Karo
	3 ♥:	Einladend, 10-11(12) HP, schöne ♥-Farbe mit 6+ Karten, der Farbe fehlt maximal eine der vier hohen Figuren
	3 ♠:	Einladend, 10-11(12) HP, schöne ♠-Farbe mit 6+ Karten, der Farbe fehlt maximal eine der vier hohen Figuren
	3 NT:	Zum spielen, in der Regel ausgeglichen verteilt, Minimum (Schlemm ausgeschlossen)
	4 ♣:	5-Ass-Blackwood mit ♦ als Trumpf (in der Regel geht man aber über „1 ♥“), Antworten 41/30
	4/5 ♦:	Natürliches Sperrgebot
	4 ♥ / ♠:	Zum spielen, mindestens 7 Karten in der angesagten Farbe, kein Schlemm möglich (sonst die zum vollen Spiel forcierende Ansage von „1 ♥“ verwenden).
	4 NT:	Frage nach den 4 Assen, Antworten 41/30

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

Die Sequenz „1 ♦ - 2 ♥“ zeigt maximal 9 HP und mind. 5-4 in ♠/♥, die Sequenz „1 ♦ - 2 ♠“ ist natürlich, zeigt eine 6er-Farbe (ohne Qualitätsanforderungen, kann also auch 10xxxx sein) und ein schwaches Blatt (0-8 HP). Daher zeigt man, wenn man zuerst „1 ♠“ ansagt und danach die Farbe wiederholt, immer ebenfalls eine 6er-♠, weiter aber 9-10 HP.

Ausnahme: Hat der Eröffner nach „1 ♦ - 1 ♥“ respektive „1 ♦ - 1 ♠“ nun „1 NT“ geboten, ist die Wiederholung der Farbe - also „2 ♥“ respektive „2 ♠“ - immer noch schwach, in der Regel nun mit einer 5er-Farbe oder einer (in Pik sehr schlechten) 6er-Farbe. Mit 10 HP und 6 Karten in ♥ respektive ♠ sowie einer schönen Farbe hätte man dies bereits nach der Eröffnung mit einem Sprung auf die Stufe 3 gezeigt.

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
1 ♠:		Natürlich, 4+ Karten in ♠, verneint 4er-♥ (→ „2 ♣“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais)
1 NT:		Natürlich, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4er-Edelfarbe. Bei „Ohne“-Blatt gilt weiter: → Gefährlich sowie immer an vierter Position: 11-13 HP → Ungefährlich an erster bis dritter Position: 13-15 HP („2 ♣“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais respektive „Roudi“ nach Eröffnungen an dritter/vierter Stelle)
2 ♣:		Natürlich, 4+ Karten in ♣, 9+ Karten in den Unterfarben, in der Regel 5+ ♦ und 4+ ♣ (4 ♦ / 6 ♣ nur bei schlechter ♣-Farbe oder weniger als 15 HP möglich); „2 ♦“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais; hat der Antwortende eine schwache Hand und ein Blatt wie 3-4-4-2, muss er mit „3 ♦“ sperren.
2 ♦:		11-13 HP, natürlich, 6+ Karten in ♦, keine zweite Farbe daneben („2 ♠“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais „Six shooter“)
2 ♥:		Natürlich, 4er-♥ („2 ♠“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais)
2 ♠:		Maximum, natürlich, 4+ Karten in ♠, 5+ Karten in ♦ („2 NT“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais „54 Pick up“)
2 NT:		Exakt 6er-♦, Maximum („3 ♣“ ist nun Relais, forcierend zum vollen Spiel)
3 ♣:		Natürlich, mindestens 10 Karten in den Unterfarben, Maximum; Hinweis: Es gibt keine Relais-Sequenz nach dieser Ansage, „3 ♥“ zeigt mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe und forciert zum vollen Spiel.
3 ♦:		Natürlich, Maximum ((13)14-15 HP) mindestens 7er-♦; danach zeigt die Ansage „3 ♥“ mindestens 5 Karten in der angesagten Farbe und forciert zum vollen Spiel, „3 ♠“ ist Relais.
3 ♥:		Maximum, 4+ Karten in ♥, 5+ Karten in ♦ („3 ♠“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais „54 Pick up“)
3 ♠:		Splinter in ♠, Fit in ♥ (exakt 4 Karten), 5+ ♦, Maximum („4 ♣“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais)
3 NT:		Splinter in ♣, Fit in ♥ (exakt 4 Karten), 5+ ♦, Maximum („4 ♣“ ist nun zum vollen Spiel forcierendes Relais)
4 ♣:		Nicht definiert

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
4 ♦:		6+ Karten in ♦, 4er-♥, nicht Maximum (sonst „3 ♥“ bieten); „4 ♠“ ist „Side-step-Relais“, „4 NT“ RKCBW
4 ♥:		6+ Karten in ♦, 5er-♥, nicht Maximum (sonst „3 ♥“ bieten); „4 ♠“ ist „Side-step-Relais“, „4 NT“ RKCBW

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

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	pass:	Zum spielen
	1 NT:	Spielvorschlag, 6-10(11) HP, 4-5 Karten in ♥
	2 ♣:	Relais-Trigger, forcierend zum vollen Spiel
	2 ♦:	6-9(10) HP, 4+ ♦, 5er-♥
	2 ♥:	(5)6+ ♥, zum spielen, 6-9 HP
	2 ♠:	Natürlich, 4er-♠, 4+ ♥, (6/7)8-10 HP
	2 NT:	Natürlich, einladend zu „3 NT“ mit 4(-5) Karten in ♥
	3 ♣:	4er-♥, 6+ Karten in ♣, zum spielen
	3 ♦:	5+ ♥, 4er-♦, (10)11-12 HP, zum spielen, bei Eröffners Maximum „3 NT“ oder „4 ♥“ denkbar
	3 ♥:	6er-♥, 10-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit maximal einer fehlenden Figur „3 ♥“ geboten).
	3 ♠:	4er-♠, 4+ Karten in ♥, 11-12 HP, einladend

Die Folgen sind nun weitgehend natürlich. Mit dem „Relais-Trigger“ (hier „2 ♣“ nach „1 ♦ – 1 ♥ – 1 ♠“) gibt der Antwortende nun aber nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle zu erkennen, dass er mindestens das volle Spiel erreichen will. Nun starten die Relais-Sequenzen.

Nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle kann der Antwortende mit „2 ♣“ nach

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

„1 ♦ - ♥ - 1 ♠“ also in eine Relaissequenz einsteigen. Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Diese Ansage ist immer natürlich, wobei das Spiel wegen dem Relais von „2 ♣“ zum vollen Spiel forciert ist. Hat man in eine natürliche Sequenz gewechselt und ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids. Doch zurück zu den Relais-Sequenzen: Kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais As-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash** (Colour-**R**ank-**A**nd-**S**Chape):

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

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

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

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

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

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

Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe respektive einer Farbe, in welcher der Partner 4+ Karten gezeigt hat, ist nie Relais (dann ist die nächst höhere Ansage Relais).

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

Crash Stufe 1: 0 oder 3 Könige (Damen)

Crash Stufe 2: 1 oder 4 Könige (Damen)

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

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

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

Wenn die erste Frage auf Stufe „4 NT“:

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 3 oder 0 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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

Bei drei gezeigten Figuren:

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

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

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

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

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦:		4-5 Karten in Pik, 5+ Karten in Karo → „2 ♥“ ist nun Relais „54 Pick-up“
2 ♥:		3 Karten in Herz, 4er-♠, 2-4 oder 4-2 in den Unterfarben → „2 ♠“ ist nun Relais „Sidestep“
2 ♠:		2 Karten in Herz, 4er-♠, 3-4 oder 4-3 in den Unterfarben → „2 NT“ ist nun Relais „Sidestep“
2 NT:		4er-♠ mit 4-3-3-3 → „3 ♣“ ist „Crash“
3 ♣:		4 Karten in ♠, 5 Karten in ♣, Qualität der ♣-Farbe eher fragwürdig (sonst hätte man „2 ♣“ eröffnet) → „3 ♦“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♦:		4-1-4-4 → „3 ♥“ ist Crash

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	(„2 ♥“ ist Relais)
2 ♠:		Minimum, 11-12 HP → „2 NT“ ist nun Relais „54 Pick-up“
2 NT:		13-15 HP, 4er-♠ und 6+ Karten in Karo → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♣:		13-15 HP, 4-2-5-2 → „3 ♦“ ist nun „Crash“
3 ♦:		13-15 HP, 4-1-5-3 → „3 ♥“ ist nun „Crash“
3 ♥:		13-15 HP, 4-3-5-1 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		13-15 HP, 4-0-5-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		<b>5 ♠, 6+ ♦, Minimum, 11-12 HP</b> (mit mehr hätte man nach „1 ♦ - 1 ♥“ schon „2 ♠“ geboten)

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	(„2 ♥“ ist Relais)
2 ♠	2 NT	(„2 NT“ ist Relais „54 Pick-up“)
3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ ist nun Relais „Side-step“)
3 ♥:		4-1-6-2, 11-12 HP → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		4-2-6-1, 11-12 HP → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		4-0-6-3, 11-12 HP → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		4-3-6-0, 11-12 HP → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		4-1-7-1, 11-12 HP → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		4-0-7-2, 11-12 HP → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		4-2-7-0, 11-12 HP → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		4-0-8-1, 11-12 HP → „5 ♣“ ist nun „Crash“
5 ♣:		4-1-8-0, 11-12 HP → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♦:		4-0-9-0, 11-12 HP → „5 ♥“ ist nun „Crash“

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	(„2 ♥“ ist Relais)
2 NT	3 ♣	(„2 NT“ ist Relais „Sidestep“)
3 ♦:		4-1-6-2, 13-15 HP → „3 ♥“ ist nun „Crash“
3 ♥:		4-2-6-1, 13-15 HP → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		4-0-6-3, 13-15 HP → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		4-3-6-0, 13-15 HP → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		4-1-7-1, 13-15 HP → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		4-0-7-2, 13-15 HP → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		4-2-7-0, 13-15 HP → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		4-0-8-1, 13-15 HP → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		4-1-8-0, 13-15 HP → „5 ♣“ ist nun „Crash“
5 ♣:		4-0-9-0, 13-15 HP → „5 ♥“ ist nun „Crash“



## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

Im Gegensatz zur Sequenz „1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 2 ♣ - 2 ♦“ muss bei den meisten der nachfolgend dargestellten Lizitfolgen nicht mehr zwischen minimalen und eher guten Eröffnungen unterschieden werden. Die Stärkezone ergibt sich nämlich aus der Tatsache, dass nicht anders lizitiert worden ist (insbesondere nicht „1 Ohne“ eröffnet wurde).

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

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

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
1 ♠	2 ♣	
3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ ist Relais „Sidestep“)
3 ♥:		4-2-2-5 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		4-1-3-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		4-3-1-5 → „4 ♣“ ist nun Crash
4 ♣:		4-0-4-5 → „4 ♦“ ist nun „Crash“

Man beachte bei den oben dargestellten Lizitfolgen: Der Eröffner kann keine 6er-♣ haben, sonst hätte er „2 ♣“ eröffnet.

Nach der Sequenz 1 ♦ - 1 ♥  
1 ♠ - 2 ♠ spielen wir wie gewohnt „long- und short-suit-try“.

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♠	
2 NT:		Maximum, long-suit-try (nach „3 ♣“ zeigt der Eröffner die Farbe des positiven “Trial-bids”)
3 ♣:		Maximum, Singleton ♦
3 ♦:		Maximum, Singleton ♥
3 ♥:		Maximum, Singleton ♣

Lizitiert der Eröffner nach dem Relais von „1 ♥“ nun „1 NT“, kennt man bereits eine ausgeglichene verteilte Hand ohne 4er-Edelfarbe. Wieder ist „2 ♣“ nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle Relais und forciert zum vollen Spiel. Nach Eröffnungen an dritter oder vierter Stelle verwenden wir die Ansage „2 ♣“ als „Roudi“.

### Lizit nach Eröffnungen an erster und zweiter Stelle:

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass:	Zum spielen, gefährlich auch mit 11 HP möglich (der Partner hat ja nicht 14-16 HP)
	2 ♣:	Relais, forciert zum vollen Spiel (vgl. unten)
	2 ♦:	6-9(10) HP, 4+ ♦, 4er-♥
	2 ♥:	5+ ♥, zum spielen, 6-9 HP
	2 ♠:	Natürlich, 5er-♥ und 3+ Karten in ♠, forciert bis „2 NT“, einladend zum vollen Spiel
	2 NT:	Einladend zu „3 NT“, 11-12 HP
	3 ♣:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten in ♣, 4er-♥
	3 ♦:	Natürlich, 11-12 HP, 5er-♥, 4er-♦
	3 ♥:	6er-♥, 10-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit maximal einer fehlenden Figur „3 ♥“ geboten).

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

Zur Wiederholung/Klarstellung: Da nach „1 ♦ - 1 ♥ - 1 NT“ das Relais von „2 ♣“ zum vollen Spiel forciert, können wir nicht „Roudi“ spielen. Deshalb ist „2 NT“ natürlich und ladet zu „3 NT“ ein. Um dennoch mit einladenden Händen und einer 5er-♥ einen allenfalls vorhandenen ♥-Fit zu finden, kann man nach „1 ♦ - 1 ♥ - 1 NT“ mit einer 3+ Karten in ♠ → „2 ♠“ bieten, was bei uns nur forciierend für eine Runde ist.

### Lizit nach Eröffnungen an dritter und vierter Stelle:

Hat der Antwortende bereits gepasst, ist die Sequenz „1 ♦ - 1 ♥“ bekanntlich natürlich und daher verwenden wir die Konvention „Roudi“, wenn des Eröffners zweite Ansage „1 NT“ ist.

Der Antwortende, welcher eine Edelfarbe lizitiert hat, erfährt so vom Eröffner einerseits dessen Stärke, andererseits, ob er 3 Karten in seiner Edelfarbe hat oder nicht. Für „Roudi“ braucht es 10(11) HP, meist hat man in seiner Edelfarbe 5+ Karten (nicht zwingend!). Mit einer 5er-♥ hat man wohl kaum 11 HP (sonst hätte man bereits „1 ♥“ eröffnet).

	pass	Bedeutung der Ansagen
1 ♦	1 ♥	
1 NT	2 ♣	(„2 ♣“ = Roudi, Anfrage)
2 ♦:		11-13 HP, 2er-♥
2 ♥:		11-13 HP, 3er-♥
2 ♠:		14-15 HP, 3er-♥
2 NT:		14-15 HP, 2er-♥
3 ♣ / ♦:		14-15 HP, 3er-♥, Werte in ♣ respektive ♦

Bei den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ zeigt man zudem eine Schwäche in der anderen Unterfarbe (also z.B. 3 kleine Karten).

Wie merkt man sich die Antworten nach „Roudi“?

„2 ♦“ und „2 NT“ verneinen 3 Karten in der Partnerfarbe, wobei „2 ♦“ → eine minimale und „2 NT“ → eine maximale Hand zeigt. Das Lizit der Partnerfarbe zeigt Fit und Minimum, das Lizit der anderen Edelfarbe Fit und Maximum.

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

Mit dieser Konvention kann also unter anderem herausgefunden werden, wie stark der Eröffner ist. Daher macht es keinen Sinn, im folgenden Lizit die Ansage von „2 NT“ einladend für „3 NT“ zu spielen:

	pass	
1 ♦	1 ♥ / ♠	
1 NT	2 NT:	„2 NT“ ist daher in all diesen Fällen <b>Transfer</b> für ♣.

Will man für „3 NT“ einladen, verwendet man ebenfalls Roudi; zeigt der Partner Maximum, geht man auf "3 NT", sonst bietet man "2 NT" und zeigt so die Einladung.

### 1 ♦ - 1 ♥ - 2 ♣:

Doch wenden wir uns weiteren Antworten des Eröffners zu. Hat er nach dem Relais von „1 ♥“ nun „2 ♣“ geboten, kennt man mindestens 9 Karten in den Unterfarben. Nun forciert das Relais von „2 ♦“ zum vollen Spiel.

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	pass:	Nichts zu melden (beachte: „2 ♦“ ist Relais, forciierend zum vollen Spiel)
	2 ♦:	Relais, forciierend zum vollen Spiel
	2 ♥:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten in ♥, 6-10 HP
	2 ♠:	(3)4er-♠, 5er-♥, forciierend für eine Runde, 11-12 HP
	2 NT:	Natürlich, einladend, 11-12 HP
	3 ♣:	Natürlich, nicht forciierend, 10-12 HP
	3 ♦:	Natürlich, nicht forciierend, barragierend gegen ♠
	3 ♥:	Natürlich, einladend, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit maximal einer fehlenden Figur „3 ♥“ geboten).
	3 ♠:	<b>Splinter mit Fit in beiden Farben, 11-12 HP</b>
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♥:	Zum spielen

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
2 ♣	2 ♦	
2 ♥:		4 Karten in ♦, 5 Karten in ♣ → „2 ♠“ ist nun Relais „Sidestep“
2 ♠:		5 Karten in ♦, 4 Karten in ♣ → „2 NT“ ist nun Relais „Sidestep“
2 NT:		5 Karten in ♦, 5 Karten in ♣ → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♣:		4 Karten in ♦, 6+ Karten in ♣ → „3 ♦“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♦:		6+ Karten in ♦, 4 Karten in ♣ → „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♥:		5 Karten in ♦, 6+ Karten in ♣ → „3 ♠“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♠:		6+ Karten in ♦, 5 Karten in ♣ → „4 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 NT:		6 Karten in ♦, 6 Karten in ♣ → „4 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
4 ♣:		6 Karten in ♦, 7 Karten in ♣ → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		7 Karten in ♦, 6 Karten in ♣ → „4 ♥“ ist nun „Crash“

Bei den Varianten, bei denen man nur 9 oder 10 Karten kennt, hat der Sidestep Relais eine Nuance: Die erste Stufe zeigt Minimum (11-12 HP), der Relais fragt danach weiter ab.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>			<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
1 ♦	1 ♥			1 ♦	1 ♥	
2 ♣	2 ♦			2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠			2 ♥	2 ♠	
2 NT:		Minimum, 11-12 HP		2 NT	3 ♣	(„3 ♣“ = Relais)
3 ♣:		13-15 HP, 2-2-4-5 → „3 ♦“ ist nun „Crash“		3 ♦:		11-12 HP, 2-2-4-5 → „3 ♥“ ist nun „Crash“
3 ♦:		13-15 HP, 1-3-4-5 → „3 ♥“ ist nun Crash		3 ♥:		11-12 HP, 1-3-4-5 → „3 ♠“ ist nun Crash
3 ♥:		13-15 HP, 3-1-4-5 → „3 ♠“ ist nun „Crash“		3 ♠:		11-12 HP, 3-1-4-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>			<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
1 ♦	1 ♥			1 ♦	1 ♥	
2 ♣	2 ♦			2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT			2 ♠	2 NT	
3 ♣:		Minimum, 11-12 HP		3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ = Relais)
3 ♦:		13-15 HP, 2-2-5-4 → „3 ♥“ ist nun „Crash“		3 ♥:		11-12 HP, 2-2-5-4 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♥:		13-15 HP, 1-3-5-4 → „3 ♠“ ist nun Crash		3 ♠:		11-12 HP, 1-3-5-4 → „4 ♣“ ist nun Crash
3 ♠:		13-15 HP, 3-1-5-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“		3 NT:		11-12 HP, 3-1-5-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣	
3 ♦:		Minimum, 11-12 HP
3 ♥:		13-15 HP, 1-2-5-5 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		13-15 HP, 2-1-5-5 → „4 ♣“ ist nun Crash
3 NT		13-15 HP, 0-3-5-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		13-15 HP, 3-0-5-5 → „4 ♦“ ist nun „Crash“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 NT	3 ♣	
3 ♦	3 ♥	(“3 ♥” = Relais)
3 ♠:		11-12 HP, 1-2-5-5 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		11-12 HP, 2-1-5-5 → „4 ♣“ ist nun Crash
4 ♣:		11-12 HP, 0-3-5-5 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		11-12 HP, 3-0-5-5 → „4 ♥“ ist nun „Crash“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
3 ♥:		Minimum, 11-12 HP
3 ♠:		13-15 HP, 1-2-4-6 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		13-15 HP, 2-1-4-6 → „4 ♣“ ist nun Crash
4 ♣:		13-15 HP, 0-3-4-6 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		13-15 HP, 3-0-4-6 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		13-15 HP, 1-1-4-7 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		13-15 HP, 0-2-4-7 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		13-15 HP, 2-0-4-7 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♣:		13-15 HP, 0-1-4-8 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♦:		13-15 HP, 1-0-4-8 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♥:		13-15 HP, 0-0-4-9 → „5 ♠“ ist „Crash“

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		Minimum, 11-12 HP
3 NT:		13-15 HP, 1-2-6-4 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		13-15 HP, 2-1-6-4 → „4 ♦“ ist nun Crash
4 ♦:		13-15 HP, 0-3-6-4 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		13-15 HP, 3-0-6-4 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		13-15 HP, 1-1-7-4 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		13-15 HP, 0-2-7-4 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♣:		13-15 HP, 2-0-7-4 → „5 ♥“ ist „Crash“
5 ♦:		13-15 HP, 0-1-8-4 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♥:		13-15 HP, 1-0-8-4 → „5 ♠“ ist „Crash“
5 ♠:		13-15 HP, 0-0-9-4 → „5 NT“ ist „Crash“

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

Sobald man bereits 11 Karten kennt, wird ein allfälliges Minimum nicht mehr gezeigt, es folgt also der klassische Relais „Sidestep“.

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

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

Wenden wir uns dem Lizit zu, nachdem der Eröffner seine Karo-Farbe wiederholt hat.  
 Achtung: „2 ♥“ muss hier eine natürliche Ansaage sein, also ist „2 ♠“ das zum vollen Spiel forcierende Relais.

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	pass:	Natürlich
	2 ♥:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten in ♥, 5-9(10) HP
	2 ♠:	„Relais-Trigger“, forcierend zum vollen Spiel
	2 NT:	Natürlich, einladend, 11-12 HP
	3 ♣:	Natürlich, 4(5) Karten in ♥ und 6er-♣, zum spielen
	3 ♦:	Natürlich, nicht forcierend, (9)10-12 Punkte, barragierend
	3 ♥:	Natürlich, 6er-♥, einladend, 10-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit maximal einer fehlenden Figur „3 ♥“ geboten.)
	3 ♠:	11-12 HP, Splinter mit Fit in Karo
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	11-12 HP, Splinter ♣, langer ♦-Fit, Blatt ungeeignet für „3 NT“
	4 ♦:	Einladend zu „5 ♦“
	4 ♥:	Zum spielen

Da „2 ♥“ natürlich sein muss, ist erst „2 ♠“ das zum vollen Spiel forcierende Relais.

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
2 NT:		6 Karten in ♦, daneben 3-2-2 → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♣:		6 Karten in ♦, daneben 3-3-1 → „3 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“
3 ♦:		7 Karten in ♦, daneben 3-2-1, nicht Maximum → „3 ♥“: „Splinter-Relais“
3 ♥:		3-3-7-0 (Antworten à la Splinter-Relais), nicht Maximum → „3 ♠“: „Crash“
3 ♠:		3-0-7-3 (Antworten à la Splinter-Relais), nicht Maximum → „4 ♣“: „Crash“
3 NT:		2-2-7-2, nicht Maximum → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		0-3-7-3 (Antworten à la Splinter-Relais), nicht Maximum → „4 ♦“: „Crash“
4 ♦:		8+ Karten in ♦ (Folgelizit natürlich, keine Relais)

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



## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

Auch bei einer bekannten 7er-Farbe (hier Karo) und daneben 3-2-1 spielen wir den „Splinter-Relais“, das heisst, wir zeigen den Singleton von unten her.

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	“3 ♥” ist nun „Splinter-Relais”
3 ♠:		3-2-7-1 oder 2-3-7-1 → „4 ♣“ ist Relais
3 NT:		3-1-7-2 oder 2-1-7-3 → „4 ♣“ ist Relais
4 ♣:		1-3-7-2 oder 1-2-7-3 → „4 ♦“ ist Relais

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	“3 ♥” ist nun „Splinter-Relais”
3 ♠	4 ♣	„4 ♣“ fragt die weitere Verteilung ab
4 ♦:		2-3-7-1 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		3-2-7-1 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	“3 ♥” ist nun „Splinter-Relais”
3 NT	4 ♣	„4 ♣“ fragt die weitere Verteilung ab
4 ♦:		2-1-7-3 → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		3-1-7-2 → „4 ♠“ ist „Crash“

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♦	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	“3 ♥” ist nun „Splinter-Relais”
4 ♣	4 ♦	„4 ♣“ fragt die weitere Verteilung ab
4 ♥:		1-2-7-3 → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		1-3-7-2 → „4 NT“ ist „Crash“

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

Hat der Eröffner eine 4er-♥ gezeigt, ist „2 ♠“ das zum vollen Spiel forcierende Relais.

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	pass:	Natürlich
	2 ♠:	„Relais-Trigger“, forcierend zum vollen Spiel
	2 NT:	Natürlich, einladend zu „4 ♥“, 11-12 HP, tendenziell Werte in Pik
	3 ♣:	Natürlich, 4er-♥, Werte in Treff, 11-12 HP, einladend zu „4 ♥“
	3 ♦:	Natürlich, einladend zu „4 ♥“, 11-12 Punkte, Werte in Karo
	3 ♥:	Natürlich, barragierend
	3 ♠:	Splinter ♠, 11-12 HP
	3 NT:	Zum spielen, gutes Blatt, welches aber durch Partners Ansagen abgewertet wird
	4 ♣:	Splinter ♣, 11-12 HP
	4 ♦:	Splinter ♦, 11-12 HP
	4 ♥:	Zum spielen

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		4er-♠, 4er-♥ → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♣:		4(-5) Karten in ♣, 4er-♥ → „3 ♦“ ist nun „Relais“
3 ♦:		5+ Karten in ♦, 4er-♥ → „3 ♥“ ist nun „Relais“
3 ♥:		3-4-3-3 → „3 ♠“ ist nun „Crash“
3 ♠:		2-4-4-3 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
3 NT:		3-4-4-2 → „4 ♣“ ist nun „Crash“

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	Bedeutung der Ansagen
2 ♥	2 ♠	
3 ♦	3 ♥	
3 ♠:		4er-♥, 6+ Karten in ♦ → „4 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 NT:		2-4-5-2 → „4 ♣“ ist nun „Crash“
4 ♣:		1-4-5-3 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		3-4-5-1 → „4 ♠“ ist nun Crash
4 ♥:		0-4-5-4 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		4-4-5-0, sehr schlechte „♠-Farbe“ (sonst „1 ♦ - 1 ♥ - 2 ♥ - 2 ♠ - 2NT bieten!) → „4 NT“ ist nun Crash

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

Nach der Revers-Ansage von „2 ♠“, welche neben mindestens 5 Karten in Karo mindestens eine 4er-♠ zeigt, ist „2 NT“ Relais.

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♠	2 NT	
4 ♣	4 ♦	„4 ♦“ ist Relais „Sidestep“
4 ♥:		5-1-6-1 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 ♠:		5-0-6-2 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		5-2-6-0 → „5 ♣“ ist nun „Crash“
5 ♣:		5-0-7-1 → „5 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“
5 ♦:		5-1-7-0 → „5 ♥“ ist nun „Crash“
5 ♥:		5-0-8-0 → „5 NT“ ist nun „Crash“

Die Revers-Ansage von „2 NT“ zeigt exakt eine 6er-Karo ohne eine zweite Farbe daneben sowie eher eine maximale Hand. „3 ♣“ ist nun Relais.

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

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♥:	Natürlich, 5+ Karten
	3 ♠:	„3 ♠“ ist Relais

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♠	
3 NT:		2-2-7-2, Maximum, „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		7er-♦ mit 3-2-1 daneben → „4 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“ („4 ♥“ zeigt Singleton ♣, „4 ♠“ Singleton ♥ und „4 NT“ Singleton ♠; danach ist der „4 NT“ → „5-Ass-Blackwood“), „4 ♠“ ist „Relais Sidestep“ mit den üblichen Folgen.
4 ♦:		3-3-7-0 → „4 ♥“ ist nun „Crash“
4 ♥:		3-0-7-3 → „4 ♠“ ist nun „Crash“
4 ♠:		0-3-7-3 → „4 NT“ ist nun „Crash“
4 NT:		8+ ♦, Maximum → „5 ♣“ ist nun „5-Ass-Blackwood“
5 ♦:		8+ ♦, eher Minimum

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♦	3 ♠	
4 ♣	4 ♦	7er-♦ mit 3-2-1 daneben → „4 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“
4 ♥:		Singleton ♣ → „4 ♠“ ist Relais Sidestep (übliche Folgen)
4 ♠:		Singleton ♥ → „4 NT“ ist nun „5-Ass-Blackwood“
4 NT:		Singleton ♠ → „5 ♣“ ist nun „5-Ass-Blackwood“

Der Sprung in „3 ♥“ zeigt mindestens 4 Karten in ♥ sowie mindestens 5 Karten in Karo sowie eine maximale Hand. „3 ♠“ ist nun Relais.

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
3 ♥	3 ♠	
3 NT		4er-♥, 6+ Karten in ♦ → „4 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
4 ♣:		2-4-5-2 → „4 ♦“ ist nun „Crash“
4 ♦:		5 Karten in Herz, 6+ Karten in Karo → „4 NT“ ist nun „RKCBW“ mit den Antworten 41/30, „4 ♠“ ist Relais „Sidestep“ mit den üblichen Folgen.

Man beachte beim Beispiel oben, dass man mit Händen der Verteilung 1-4-5-3 „1 ♦ - 1 ♥ - 3 ♠“ bietet, mit der Verteilung 3-4-5-1 lizitiert man „1 ♦ - 1 ♥ - 3 NT“.

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

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

Der Doppelsprung in „3 ♠“ zeigt einen Splinter in Pik mit exakt 4 Karten in Herz und 5+ Karten in Karo. „4 ♣“ ist nun Relais.

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

Ähnlich das Lizit nach dem Doppelsprung in „3 NT“, eine Ansage, die einen Splinter in Treff mit exakt 4 Karten in Herz und 5+ Karten in Karo zeigt. „4 ♣“ ist nun Relais.

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

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

Und nun zu den Folgen, bei denen der Antwortende kein zum vollen Spiel forcierendes Blatt haben kann.

1 ♦	1 ♠	Bedeutung der Ansagen
1 NT:		Ausgeglichen verteilt, gefährlich in der Regel 11-12 HP, ungefährlich 13-15 HP (ausser man hatte einen Grund, die Eröffnung „1 NT“ zu vermeiden oder man will nun einfach „1 NT“ bieten)
2 ♣:		Natürlich, 4+ Karten in ♣, 9+ Karten in den Unterfarben, in der Regel 5+ ♦ und 4+ ♣ (bei schlechter ♣-Farbe oder weniger als 14 HP aber auch umgekehrt möglich)
2 ♦:		Natürlich, 6+ Karten in ♦
2 ♥:		Natürlich, 4 ♥ und 5+ ♦, gutes Blatt
2 ♠:		Natürlich, auch mit 3er-♠ denkbar
2 NT:		2-2-5-4 oder 2-2-4-5 mit Maximum und guten ♥-Stoppnern
3 ♣:		Natürlich, mindestens 5-5 in den Unterfarben, Maximum
3 ♦:		Natürlich, mindestens schöne 6er-♦, Maximum
3 ♥:		Fit in ♠, Splinter in ♥, Maximum
3 ♠:		Maximum, 4er-♠
3 NT:		Nicht definiert, sicher solide ♦-Farbe
4 ♣:		Fit in ♠, Maximum, Chicane ♣
4 ♦:		6er-♦, 4er-♠, im oberen Stärkebereich
4 ♥:		Fit in ♠, Chicane in ♥
4 ♠:		6er-♦, 5er-♠, im oberen Stärkebereich

1 ♦	1 ♠	Bedeutung der Ansagen
1 NT	pass:	Zum spielen
	2 ♣:	Roudi (vgl. unten)
	2 ♦:	6-9(10) HP, 4+ ♦
	2 ♥:	Natürlich, 5 ♠ und 4 ♥, 10-12 HP
	2 ♠:	5+ ♠, zum spielen, bei 6er-♠ ist deren Qualität schlecht
	2 NT:	Transfer Treff mit 4er-♠ und langer Treff (6+)
	3 ♣:	Natürlich, 5er-♠, 5er-♣, 10-12 HP
	3 ♦:	Natürlich, nicht forcierend, (9)10-12 Punkte, barragierend
	3 ♥:	Natürlich, 10-12 HP, 5er-♠, 5er-♥
	3 ♠:	6er-♠, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten).
	3 NT:	Zum spielen (wohl Unterfarbenlänge)

Wie eben gesehen spielen wir in solchen Situationen „Roudi“. Der auf "Roudi" bietende Spieler, welcher eine Edelfarbe lizitiert hat, erfährt so vom Eröffner einerseits dessen Stärke, andererseits, ob er 3 Karten in seiner Edelfarbe hat oder nicht. Für Roudi braucht es 10-12 HP, meist hat man in seiner Edelfarbe 5+ Karten (nicht zwingend!).

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♣	(„2 ♣“ = Roudi, Anfrage)
2 ♦:		11-13 HP, 2er-♠
2 ♥:		14-15 HP, 3er-♠
2 ♠:		11-13 HP, 3er-♠
2 NT:		14-15 HP, 2er-♠
3 ♣ / ♦:		14-15 HP, 3er-♠, Werte in ♣ respektive ♦

Bei den Antworten „3 ♣“ respektive „3 ♦“ zeigt man zudem eine Schwäche in der anderen Unterfarbe (also z.B. 3 kleine Karten).

Wie merkt man sich die Antworten nach „Roudi“? „2 ♦“ und „2 NT“ verneinen 3 Karten in der Partnerfarbe, wobei „2 ♦“ → eine minimale und „2 NT“ → eine maximale Hand zeigt. Das Lizit der Partnerfarbe zeigt Fit (hier Pik) und Minimum, das Lizit der anderen Edelfarbe Fit (hier Pik) und Maximum.

Der Sprung des Antwortenden in seiner Farbe auf die Stufe 3 zeigt mindestens 6 Karten und ist einladend.

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	3 ♠:	6 Karten in ♠, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten).
	4 ♠:	7+ Karten in ♠, 11-12 HP

Auch der Sprung in eine neue Farbe oder in die Farbe des Eröffners hat eine spezielle Bedeutung, zeigt nämlich explizit einen Zweifärber (mindestens 5-5).

1 ♦	1 ♠	
1 NT	3 ♣:	11-12 HP, 5 ♠, 5 ♣
	3 ♦:	11-12 HP, 5 ♠, 5 ♦

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	pass:	Bessere ♣ als ♦
	2 ♦:	Lediglich Korrektur
	2 ♥:	10-12 HP, 5er-♠, 4 Karten in ♥
	2 ♠:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten in ♠, 9-10 HP
	2 NT:	Natürlich, einladend
	3 ♣:	Natürlich, nicht forcierend, 10-12 HP
	3 ♦:	Natürlich, nicht forcierend, (9)10-12 Punkte, barragierend gegen ♥
	3 ♥:	10-12 HP, 5er-♠ und 5er-♥
	3 ♠:	6er-♠, natürlich, einladend, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten.)
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♠:	Zum spielen mit langer Pik, aber ohne Interesse an mehr.



## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	
2 ♦	pass:	Natürlich	
	2 ♥:	Natürlich, 10-12 HP, 5er-♠, 4er-♥	
	2 ♠:	Natürlich, zum spielen, 6+ Karten in ♠, 9-10 HP	
	2 NT:	Natürlich, einladend	
	3 ♣:	Natürlich, 4er-♠, 6er-♣, zum spielen	
	3 ♦:	Natürlich, nicht forcierend, (9)10-12 Punkte, barragierend	
	3 ♥:	Natürlich, 10-12 HP, 5er-♠, 5er-♥	
	3 ♠:	Natürlich, einladend, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten.)	
	3 NT:	Zum spielen	
	4 ♠:	Zum spielen mit langer Pik, aber ohne Interesse an mehr.	

### Revers

Hat der Partner nach einer Eröffnung "1 ♦" mit „1 ♠“ geantwortet, so verhält sich das Lizit nach einem (nur ausnahmsweise erlaubten) Revers (zeigt 15 HP und Punkte in den beiden genannten Farben und einen 3er-Fit in ♠ oder eine extremen Zweifärber) natürlich. Alle Ansagen forcieren bis zum vollen Spiel, einzige Ausnahme ist "2 NT". Diese Ansage verlangt vom Partner, "3 ♣" zu lizitieren. Der Partner kann in der Folge 3 ♣ passen oder aber eine Farbe ansagen, was ebenfalls nicht forcierend ist.

1 ♦	1 ♠	
2 ♥	2 ♠:	Schwach, 5+ ♠
	2 NT:	„2 NT“ verlangt „3 ♣“
3 ♣	pass:	Schwach und lange Treff
	3 ♦ / ♥:	Natürlich, schwach
	3 ♠:	6er-♠, 9-10 HP

Beachten wir bei diesem Beispiel die ♠-Farbe, welche wir ja auch noch auf Stufe 2 lizitieren können.

1 ♦	1 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>	<i>Achtung</i>
2 ♥	2 ♠:	4-9 HP, 5er-♠ (mit 6 Karten in ♠ hätte man sofort „1 ♦ - 2 ♠“ lizitiert)	
	3 ♠:	6+ ♠, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten.)	!

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

### Inverted minors:

Um einerseits nicht in „3 NT“ zu landen, ohne alle Farben zu decken, andererseits um auch nach einer Intervention schöne Unterfarbenschemms ansagen zu können verwenden wir die Konvention "Inverted minors".

1 ♦	2 ♦:	11-12 HP, (4)5+ ♦ (inverted minors), <b>keine 4er-Edelfarbe</b> ; Achtung: Gilt auch nach gegnerischer Farbintervention auf der Stufe 1 (dann punktemässig nach oben nicht limitiert), nicht aber nach einem Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte, dito „2 NT“ aber längere ♦, „3 ♦“ 11-12 Punkte), einer Intervention „1 NT“ oder einer Intervention „2 ♣“.
-----	------	--

Interveniert der Gegner „1 NT“, entfällt also "inverted minors" ebenfalls (Kontra zeigt 8+ HP, 2 ♣ zeigt eine 4er-♥ (4er-♠ möglich), „2 ♦“ eine 4er-♠ (ohne 4er-♥), 3 ♦ ist eine natürliche Ansage). Interveniert der Gegner auf Stufe 1 („1 ♥ oder „1 ♠“) und verwenden wir „Inverted minors“, ist dies **nach oben unlimitiert** (der Gegner hat uns ja das Relais von „1 ♥“ genommen).

Nach Farbinterventionen auf Stufe 1 und folgender „inverted minor“-Ansage geht das Lizit absolut genau gleich weiter wie ohne eine Intervention (hat also der Gegner zum Beispiel mit „1 ♠“ interveniert, so zeigt die ♠-Ansage Werte in ♠ und fragt nicht nach Stopper).

Die sperrende Ansage auf Dreierstufe kann auch mit weniger als 6 HP gemacht werden, wenn man das Gefühl hat, dass der Gegner die Mehrheit der Punkte hat.

Beim Folgelizit geht es in erster Linie darum, die Farben anzusagen, in denen man Stopper für „3 NT“ hat. Man kann aber als Eröffner mit "2 NT" auch gleich Schlemminteresse bekunden (Maximum und gute Werte, knapp unter einer Eröffnung „1 ♣“, oft mit extremer Verteilung). Lehnt der Antwortende ab, werden wieder Stopper für „3 NT“ gezeigt.

1 ♦	2 ♦
2 ♥:	Stopper ♥ für ein „Ohne-Spiel“
2 ♠:	Stopper ♠ für ein „Ohne-Spiel“, kein ♥-Stopper
2 NT:	<b>Schlemmeinladung</b> , 15 HP, oft Zweifärber mit 5+ Karten in ♦, gute Werte im Blatt; die Einladung wird mit „3 ♦“ akzeptiert
3 ♣:	Stopper ♣ für ein „Ohne-Spiel“, keine Stopper in ♥ und ♠
3 ♦:	Schwach, barragierend
3 ♥ / ♠:	Splinter, Schlemminteresse
3 NT:	Spielvorschlag, überall Stopper

Alle diese Stopperansagen können nach einer Intervention auf Stufe 1 auf Seiten des Antwortenden auch vorgezogene Cue-bids (= advanced Cue-bids) sein, was man später damit zeigt, dass man über die Stufe von „3 NT“ geht und Schlemminteresse zeigt.

Zeigt der Eröffner einen Stopper für ein „Ohne-Spiel“, lizitiert der Antwortende im gleichen Stil ökonomisch von unten. Er zeigt also ebenfalls Stopper für „Ohne“. Lässt er eine Farbe

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

aus, verneint er dort einen Stopper. Wird eine Farbe ausgelassen und später lizitiert, so zeigt man nun einen halben Stopper (also z.B. Qx oder Jxx) und fragt den Partner nach einem halben Stopper; hat er diesen, lizitiert er „3 NT“.

Zeigt der Eröffner mit „2 NT“ sein Schlemminteresse, so kann der Antwortende dies akzeptieren, indem er nun 3 in der Eröffnungsfarbe - also „3 ♦“ - bietet. Anschliessend folgen Cue-bids. Will der Antwortende hingegen keinen Schlemm lizitieren, so zeigt er durch das Bieten einer anderen Farbe wieder ökonomisch Stopper für „3 NT“.

Wegen der Konvention "Inverted minors" werden alle direkten Hebungen im Sprung der eröffneten Unterfarbe sperrend gespielt.

1 ♦	3 ♦:	Maximal 10 HP, 5+ Karten in ♦, barragierend; <b>Achtung:</b> Dies gilt auch nach gegnerischer Farbintervention auf der Stufe 1, nicht aber nach einem Informationskontra (dann zeigt „2 ♦“ 6-10 Punkte, „3 ♦“ respektive „2 NT“ 11-12 Punkte) oder nach „1 NT“ (dann zeigt „2 ♦“ eine 4er-♠)
	4 ♦:	Sperrend, 7+ ♦
	5 ♦:	Sperrend, 8+ ♦

## Farbansagen auf Stufe 2 / 2 NT

Die Farbansagen auf Stufe 2 teilweise natürlich, teilweise konventionell.

1 ♦	2 ♣:	→ 11-12 HP, 4+ ♣ (mit schöner 6+ ♣ ab 8 HP möglich) → Nach einer Eröffnung an dritter oder vierter Stelle zeigt die Ansage 7-11 HP und mindestens 5 (eher 6+) Karten in ♣; sofern der Partner weiter lizitiert, kommt das gleiche Lizitverhalten zur Anwendung wie sonst nach „two over one“.
-----	------	--

1 ♦	2 ♥:	(3)4-9 HP, 5er-♠, 4-5 ♥
	2 ♠:	0-8 HP, 6er-♠

1 ♦	2 NT:	11-12 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, keine 4er-Edelfarbe
-----	-------	--

Ungefährlich zeigt die Ansage mit gepasstem Blatt die Unterfarben (5-4 oder 4-5) und knapp weniger als Eröffnungsstärke.

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

### Lizit nach Two over one (1 ♦ - 2 ♣)

Wir spielen nach "Two over one" auf Eröffnungen wie folgt:

- 1.) Alle Ansagen sind natürlich, aber Minimum, in der Regel 11-13(14) HP
- 2.) Mit 14-15 HP ist das volle Spiel in den meisten Fällen garantiert, da der Antwortende in der Regel ja 11+ HP hat. Mit 14-15 HP sagt man einfach die nächste Farbe (→ „2 ♦“) an, **was ein Relais ist**.

1 ♦	2 ♣
2 ♦:	<b>Relais</b> , 14-15 HP
2 ♥:	4 ♥, 11-13 HP
2 ♠:	4 ♠, 11-13 HP
2 NT:	11-13 HP, ausgeglichene Verteilung
3 ♣:	11-13 HP, 4+ ♣-Karten (in Ausnahmefällen mit 3er-Farbe und Figur erlaubt)
3 ♦:	(4)5+ ♦-Karten, 11-13 HP
3 ♥:	6+ ♦, 5 ♥, 11-13 HP
3 ♠:	6+ ♦, 5 ♠, 11-13 HP
3 NT:	14-15 HP, ausgeglichene Verteilung, gefährlich wohl Singleton ♣ (sonst hätte man „1 NT“ eröffnet)
4 ♣:	5+ ♦, 5+ ♣, (12)13-15 HP, gute Farben, in ♥ und ♠ mindestens Zweitundenkontrolle, <b>6-Ass-Blackwood</b>

Wiederholt der Antwortende nach Eröffners forcierendem Relais „2 ♦“ seine Farbe, so hat er eine Idee gehabt und mit einem zu schwachen Blatt (8-10 HP, 6+ Treff) "Two over one" lizitiert. Diese Ansage kann nun gepasst werden.

Daraus ergibt sich auch, dass „1 ♦ - 1 NT“ nur dann eine 6er-♣ beinhalten kann, wenn man schwach (6-7/8 HP) ist.

Nach dem forcierenden Relais des Eröffners entwickelt sich das Lizit wie folgt:

Alle Ansagen ausser dem nächsten Relais in die nächste Farbe sind natürlich. Sie zeigen in der Regel ein „pointiertes“ Blatt also kaum eine ausgeglichen verteilte Hand (Ausnahmen: „Ohne-Ansagen“).

Hat der Antwortende hingegen nichts spezielles zu zeigen und möchte er lieber hören, was der Partner hat, so lizitiert er einfach die nächste Farbe, was Relais ist und weiter anfragt. Lizitiert er „Ohne“, so hat er die Farbe, in der der Eröffner den Relais machte. Zum Beispiel:

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

1 ♦	2 ♣	
2 ♦	2 ♥:	<b>Relais</b> , tendenziell ausgeglichen verteiltes Blatt, der Partner soll zeigen, was er hat
	2 ♠:	Natürlich
	2 NT:	Habe <b>Relaisfarbe</b> , im Beispiel also ♦
	3 ♣:	8-10 HP, 6+ ♣, nicht forcierend
	3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich

Auch nach dem zweiten Relais zeigt man diese Relais-Farbe mit einem „Ohne-Gebot“. Zur Illustration gleich nachfolgendes Beispiel:

1 ♦	2 ♣
2 ♦ (Relais)	2 ♥ (Relais)
2 NT:	Ich habe neben meinen 4+ ♦ auch noch mindestens 4 ♥

### Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 2 oder in „2 NT“

1 ♦	2 ♥:	Natürlich, (3)4-9 HP, 5er-♠, 4-5 ♥
-----	------	------------------------------------

Danach entwickelt sich das weitere Lizit natürlich.

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
2 ♦	2 ♥	6er-♥, aber 6-10 HP
	3 ♥:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♥, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♥“ geboten).
	Neue Farbe:	Natürlich

1 ♦	2 ♠:	Natürlich, 0-8 HP, 6er-Farbe in ♠
-----	------	-----------------------------------

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

Daraus folgt:

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♠	
2 ♦	2 ♠	6er-♠, aber 9-10 HP
	3 ♠:	Einladend zum vollen Spiel, 6+ ♠, 11-12 HP (Hinweis: Der Antwortende hat nicht direkt nach „1 ♦“ mit 10-11(12) HP und einer schönen Farbe mit einer fehlenden Figur „3 ♠“ geboten).
	Neue Farbe:	Natürlich

Springt man nach der Eröffnung „1 ♦“ in „2 NT“, so zeigt dies ein ausgeglichenes verteiltes Blatt ohne 4er-Edelfarbe und 11-12 HP. Ist man aber schon gepasst und ungefährlich, zeigt die Ansage 9-10 HP und 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben.

1 ♦	2 NT
3 ♣:	Natürlich, zum passen oder korrigieren
3 ♦:	Zum spielen
3 ♥ / ♠:	Natürlich, 5er-Farbe, man hat zusätzlich eine 6er-♦

### Sprung in eine neue Farbe auf der Stufe 3

1 ♦	3 ♣:	10 HP, einladend mit schönen 6+ Karten
-----	------	--

1 ♦	3 ♥:	10 HP, einladend mit schönen 6+ Karten und nur einer fehlenden Figur in ♥
	3 ♠:	10 HP, einladend mit schönen 6+ Karten und nur einer fehlenden Figur in ♠

Der Eröffner weiss nun sofort sehr viel und kann abschätzen, welches der beste Kontrakt sein dürfte. Er setzt das Lizit in natürlicher Weise fort.

## Weitere Sprünge

1 ♦	3 NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, absolut flache Hand (wohl 3-3-4-3 oder 3-3-3-4, sonst über „1 ♥“ gehen)
	4 ♥ / ♠:	natürlich, (7)8+ Karten, zum spielen

Bei Unterfarben ist die As-Frage via „4 NT“ schlecht, da man mit den Antworten meist zu hoch ist. Daher spielen wir die folgende Konvention:

1 ♦	4 ♣:	Ass-Frage, 5Ass-Blackwood mit ♦ als Trumpf
-----	------	--

Die Antworten sind wie nach der As-Frage mit „4 NT“ (vgl. weiter hinten), die erste Stufe entspricht einfach 5 ♣ etc.

1 ♦	4 NT:	4-Ass-Blackwood (meist mit eigener, stehender Farbe)
-----	-------	--

Bei dieser Ass-Frage interessieren aber nur die vier Original-Asse; „5 ♣“ zeigt 1 Ass, „5 ♦“ null Asse, „5 ♥“ zwei Asse, „5 ♠“ drei und „5 NT“ vier Asse.

Allerdings sind diese direkten As-Fragen nur selten sinnvoll, da wir mit unserem Relais-System nach „1 ♦ - 1 ♥“ viel mehr erfahren können. Bei „1 ♦ - 4 NT“ hat man eine stehende Nebenfarbe und für die Höhe des Kontraktes ist nur noch die Zahl der Asse in den Nebenfarben von Belang. Ähnlich ist es bei „1 ♦ - 4 ♣“, wo nur noch die Asse und die Qualität der Karofarbe zu interessieren scheint.

## Spezielle Folgen:

1 ♦	1 ♥	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	1 NT	
2 ♣:		Tendenziell 4-1-3-5 mit schlechter ♣-Farbe (sonst hätte man „2 ♣“ eröffnet)

Etwas speziell weiter das Lizit nach der Wiederholung der eigene Farbe auf Stufe 3:

## Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 ♦“

---

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
3 ♦	3 ♥:	5+ Karten in ♥, forcing bis „3 NT“

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♠	
3 ♦	3 ♠:	5+ Karten in ♠, forcing bis „3 NT“

Vergleichbar verhält es sich nach

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
3 ♣	3 ♥:	5+ Karten in ♥, forcing bis „3 NT“

sowie

Eröffner	Antwortende	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	1 ♥	
3 ♣	3 ♠	5+ Karten in ♠, forcing bis „3 NT“