

Eröffnung „1 Ohne“

Je nach Position und Gefahrenzone spielen wir die Eröffnung „1 NT“ mit unterschiedlichen Blättern.

Variante 1 / „natürliche Ohne“: Gefährlich sowie immer an vierter Stelle:

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen der Stärke 14-16 HP. Dies ist Teil unseres abgestuften Systems mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarben (respektive mit 5er-Edelfarben ab 16/17 HP): Mit 11-13 HP eröffnet man „1 ♦“, mit 14-16 HP „1 NT“, mit 16/17+ mit „1 ♣“.

Variante 2 / „superschwache Ohne“: Ungefährlich an erster bis dritter Stelle:

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarbe der Stärke 10-12 HP.

Das Folgelizit:

Im Folgelizit verwenden wir sowohl bei der Variante 10-12 HP als auch bei der Variante 14-16 HP das gleiche Schema. Unterschiedlich sind logischerweise die für die einzelnen Ansagen erforderlichen Figurenpunkte. Weiter ist nach natürlichen Interventionen des Gegners „Kontra“ nach der Eröffnung mit 10-12 HP strafend, nach der Eröffnung mit 14-16 HP aber auf den Stufen 2 und 3 negativ (ab Stufe 4 strafend).

Voraussetzungen der Eröffnung

Variante 1 / „natürliche Ohne“: Gefährlich sowie immer an vierter Stelle:

- Ausgegliche Verteilung
- 14 – 16, keine 5er-Edelfarbe oder 6er-Unterfarbe erlaubt
- Beliebige Verteilung 4-3-3-3 oder 4-4-3-2, möglich auch 5-3-3-2 mit 5er-Unterfarbe
- Möglich auch eine 5er-Unterfarbe sowie eine beliebige 4er-Farbe daneben

Wichtig: Hat man eine zur Eröffnung 1 NT vorgesehene Hand, muss man sie verwenden. Grund: Die Wiederansage „1 NT“ nach der Bietfolge „1 ♦ - 1 ♥“ zeigt gefährlich 11-13 HP. Nach „1 ♦ - 1 ♠“ ist dies nicht so klar, denn mit 14-15 HP und einer Verteilung 2-4-5-2 hat man keine andere vernünftige Wiederansage.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Variante „ungefährlich 1. bis 3. Position“ - superschwache Ohne“:

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarbe der Stärke 10-12 HP. Mit 10-12 HP und einem ausgeglichenen Blatt wendet man die Eröffnung immer an, auch wenn es sich um eine Hand handelt, mit welcher man in einem natürlichen System nicht **passen** würde. Dies gilt auch beim Besitz von 4-4 in den Edelfarben, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben sowie eine 4er-Edel- mit einer 5er-Unterfarbe. Bei Blättern der Struktur 5/4/2/2 sollte die Doubletons mit Figuren gedeckt sein.

Besonderheiten im Folgelizit

Bei den Antworten verwenden wir insbesondere nach „2 ♦“ unseren bewährten Relais-Code. „2 ♣“ wird demgegenüber für alle einladenden Hände verwendet. „2 ♣“ wird aber auch mit schwachen Händen und 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben eingesetzt. Bei dieser schwachen Variante passt man nach dem Stayman die Antwort des Partners, wenn er eine Edelfarbe ansagt respektive bietet nach "2 ♦" seine 5er-Edelfarbe, was vom Partner zu passen ist.

In der Folge stellen wir immer das Folgelizit für beide Stärkevarianten der Eröffnung dar.

Erste Antworten bei der „superschwachen Ohne“ (10-12):

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass:	0-12 HP, man hat Lust, „1 NT“ zu spielen
	2 ♣:	Nicht forcierender Stayman, 0-12(13/14) HP
	2 ♦:	„Relay-Trigger“, zum vollen Spiel forcierender Relais (14)15+ HP (genügend Figurenpunkte/Verteilung für volles Spiel); nach jeder Antwort des Eröffners ist die Ansage auf der nächstmöglichen Stufe (unterhalb dem vollen Spiel) wieder Relais (ausser „3 NT“).
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten 0-12 HP, zum spielen
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten 0-12 HP, zum spielen
	2 NT:	Automatischer Transfer auf „3 ♣“
	3 ♣:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zu „3 NT“ bei Fit, (11)12-13(14) HP, passbar
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zu „3 NT“ bei Fit, (11)12-13(14) HP, passbar
	3 ♥:	Barragierend mit den Edelfarben, 5-5, 9-11 HP (Partner passt oder korrigiert; mit Maximum und Doppelfit kann man das volle Spiel lizitieren)
	3 ♠:	Barragierend mit den Unterfarben, 5-5, 9-11 HP (Partner versucht mit Maximum „3 NT“ (Antwortender kann auf „4 ♣“ rauslaufen, was gepasst oder korrigiert wird) und korrigiert in der Regel in seine längere Unterfarbe)
	3 NT:	Zum spielen, 14-17 HP; (Achtung: Spätestens ab 18 HP geht man in der Regel über „2 ♦“, denn wer schliesst schon einen Unterfarbenschemm zu schnell aus?)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

1 NT	4 ♣:	Transfer ♥ ohne Interesse an mehr, Partner soll spielen
	4 ♦:	Transfer ♠ ohne Interesse an mehr, Partner soll spielen
	4 ♥:	Zum spielen, 6+ Karten, 13-18 HP, nicht genug für den Schlemm
	4 ♠:	Zum spielen, 6+ Karten, 13-18 HP, nicht genug für den Schlemm
	4 NT:	Quantitativ, 21-22 HP
	5 NT:	Quantitativ, 25-26 HP
	6 NT:	23-24 HP
	7 NT:	27+ HP

Erste Antworten bei der „natürlichen Ohne“ (14-16):

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass:	0-7(8) HP, man hat Lust, „1 NT“ zu spielen
	2 ♣:	Nicht forcierender Stayman, 0-9(10/11) HP
	2 ♦:	Zum vollen Spiel forcierender Relais (10)11+ HP (genügend Figurenpunkte/Verteilung für volles Spiel); nach jeder Antwort des Eröffners ist die Ansage auf der nächstmöglichen Stufe (unterhalb dem vollen Spiel) wieder Relais (ausser „3 NT“).
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten 0-8 HP, zum spielen
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten 0-8 HP, zum spielen
	2 NT:	Automatischer Transfer auf „3 ♣“
	3 ♣:	6+ ♣-Karten, einladend zu „3 NT“ bei Fit, (7)8-9(10) HP
	3 ♦:	6+ ♦-Karten, einladend zu „3 NT“ bei Fit, (7)8-9(10) HP
	3 ♥:	Barragierend mit den Edelfarben, 5-5, 6-8 HP (Partner passt oder korrigiert; mit Maximum und Doppelfit kann man das volle Spiel lizitieren)
	3 ♠:	Barragierend mit den Unterfarben, 5-5, 6-8 HP (Partner versucht mit Maximum „3 NT“ (Antwortender kann auf „4 ♣“ rauslaufen, was gepasst oder korrigiert wird) und korrigiert in der Regel in seine längere Unterfarbe)
	3 NT:	Zum spielen, (10)11-14 HP; (Achtung: Spätestens ab 15 HP geht man in der Regel über „2 ♦“, denn wer schliesst schon einen Unterfarbenschemm zu schnell aus?)
	4 ♣:	Transfer ♥ ohne Interesse an mehr, Partner soll spielen
	4 ♦:	Transfer ♠ ohne Interesse an mehr, Partner soll spielen
	4 ♥:	Zum spielen, 6+ Karten, (8)9-14 HP, nicht genug für den Schlemm
	4 ♠:	Zum spielen, 6+ Karten, (8)9-14 HP, nicht genug für den Schlemm
	4 NT:	Quantitativ, 17-18 HP
	5 NT:	Quantitativ, 21-22 HP
	6 NT:	19-20 HP
	7 NT:	23+ HP

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Die ersten Antworten des Eröffners:

Folgelizit nach „1 NT – 2 ♣“: „2 ♣“ als einladendes Relais:

Einladende Blätter, für welche man keine direkte Ansage hat, lizitiert man über „2 ♣“. Nach dem nicht forcierenden Stayman von „2 ♣“ hat der Eröffner nur drei Ansagen:

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♣	Mit 4-4 in den Edelfarben nach der Eröffnung 14-16 ab (7)8 HP, nach der Eröffnung 10-12 ab (11)12 HP möglich, mit 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben auch mit schwächeren Händen möglich; ansonsten mit „pass“ beginnen
2 ♦:		Keine 4er-Edelfarbe
2 ♥:		4er-♥, 4er-♠ möglich (bietet der Antwortende nun „2 ♠“, ist dies passbar mit Minimum, ohne Fit sagt man mit Minimum „2 NT“ respektive mit genügend Figurenpunkten „3 NT“)
2 ♠:		4er-♠ (ohne Fit bietet der Antwortende nun „2 NT“)

In der Regel passt der Antwortende nun, er kann aber auch in natürlicher Weise einladen.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥:	5er-♥ und 4 Karten in ♠, in der Regel zu passen (ausser man will im 4-3 Fit in ♠ statt im 5-2 Fit in ♥ spielen)
	2 ♠:	5er-♠ und 4 Karten in ♥, zu passen
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, einladend zu 3 NT; - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 9-10 HP
	3 ♣:	5er-♥, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 9-10 HP
	3 ♦:	5er-♠, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 9-10 HP
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, einladend zu „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 11(12) HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 7(8)
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, einladend zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 11(12) HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 7(8) HP
	3 NT:	Eigentlich inexistenten Ansage; zum spielen, ausgeglichene Verteilung mit mindestens einer 4er-Edelfarbe und Mittelkarten in den Unterfarben (denn ein zuvor nur einladendes Blatt wurde nach „2 ♦“ aufgewertet)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Zu beachten sind jeweils die Ansagen „3 ♣“ sowie „3 ♦“ des Antwortenden, wenn er sie nach Eröffners Ansage nach „2 ♣“ einsetzt: Sie können nicht natürlich sein (denn mit einladenden Händen und einer 6er-Unterfarbe sagt man diese direkt nach der Eröffnung an, mit schwachen Blättern und einer 6er-Unterfarbe geht man über „2 NT“ (= automatischer Transfer) und mit einladenden Händen und einer 5er-Unterfarbe beginnt man mit „2 ♣“ und bietet dann „2 NT“. Daher zeigt „3 ♣“ nun einer 5er-♥, „3 ♦“ eine 5er-♠ sowie wiederum einladende Werte.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♣	
2 ♥	pass:	4er-♥ mit - nach Eröffnung 10-12: Maximal 12 HP, in der Regel 11-12 HP, mit 5er-♥ und 4 Karten in ♠ auch sehr schwaches Blatt möglich - nach Eröffnung 14-16 HP: Maximal 8 HP, in der Regel 7-8 HP, mit 5er-♥ und 4 Karten in ♠ auch sehr schwaches Blatt möglich
	2 ♠:	4er-♠ mit - nach Eröffnung 10-12 HP: (11)12-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, einladend zu 3 NT ohne 4er-Edelfarbe, - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♣:	5er-♥, einladend zu „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♦:	5er-♠, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♥:	4 Karten in ♥, einladend zu „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♠:	6 Karten in ♠, einladend zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 12-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 8-10 HP
	4 ♥:	6 Karten oder 4-5 Karten (oft mit Singleton daneben) in ♥ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-13 HP

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♣	
2 ♠	pass:	4er-♠ mit - nach Eröffnung 10-12: Maximal 12 HP, in der Regel 11-12 HP, mit 5er-♠ und 4 Karten in ♥ auch sehr schwaches Blatt möglich - nach Eröffnung 14-16 HP: Maximal 8 HP, in der Regel 7-8 HP, mit 5er-♠ und 4 Karten in ♥ auch sehr schwaches Blatt möglich
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, einladend zu 3 NT ohne 4er-Edelfarbe - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♣:	5er-♥, einladend zu „3 NT“ oder „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♦:	5er-♠, einladend zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-10 HP
	3 ♥:	6 Karten in ♥, einladend zu „4 ♥“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 12-13 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 8-9 HP
	3 ♠:	4 Karten in ♠, einladend zu „4 ♠“ - nach Eröffnung 10-12 HP: 12-13 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 8-10 HP
	4 ♠:	6 Karten oder 4-5 Karten (oft mit Singleton daneben) in ♠ - nach Eröffnung 10-12 HP: 13-14 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (8)9-13 HP

Folgelizit nach „1 NT – 2 ♦“: „2 ♦“ als einladendes Relais:

Mit „1 NT – 2 ♦“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Mit dem „Relais-Trigger“ 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. 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-Rank-And-Shape):

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

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

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

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

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

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

Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter. Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe respektive einer Farbe, in welcher der Partner 4+ Karten gezeigt hat, ist nie Relais (dann ist die nächst höhere Ansage Relais).

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

Crash Stufe 1: 0 oder 3 Könige (Damen)

Crash Stufe 2: 1 oder 4 Könige (Damen)

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

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

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

Wenn die erste Frage auf Stufe „4 NT“ erfolgt:

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 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 NT“

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, bietet 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.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♦	
2 ♥:		4 Karten in ♥, 4er-♠ möglich → „2 ♠“ ist nun „Relais“
2 ♠:		4er-♠, keine 4er-♥ → „2 NT“ ist nun „Relais“
2 NT:		Keine 4er-Edelfarbe, keine 5er-Unterfarbe → „3 ♣“ ist nun „Relais“
3 ♣:		5er-♣ (3-3-2-5 oder 3-2-3-5 oder 2-3-3-5) → „3 ♦“ ist nun „Splinter-Relais“
3 ♦:		5er-♦ (3-3-5-2 oder 3-2-5-3 oder 2-3-5-3) → „3 ♥“ ist nun „Splinter-Relais“
3 ♥:		2-2-4-5 (nun ist „3 ♠“ → „Crash“)
3 ♠:		2-2-5-4 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)

Hat man mit einer 4er-Edelfarbe und einer 5er-Unterfarbe eröffnet, zeigt man die Edelfarbe.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
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“)

„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 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	(„2 ♠“ = „Relais“)
2 NT	3 ♣	(„3 ♣“ = „Sidestep-Relais“)
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 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ = „Sidestep-Relais“)
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 NT	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	(„2 ♠“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥	(„3 ♥“ = „Sidestep-Relais“)
3 ♠:		2-4-4-3 (nun ist „3 NT“ zum spielen, „4 ♣“ → „Crash“)
3 NT:		3-4-4-2 (nun ist „4 ♣“ → „Crash“)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 NT	2 ♦	
2 ♠	2 NT	(„2 NT“ = Relais)
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)

<i>Bedeutung der Ansagen</i>		
1 NT	2 ♦	
2 ♠	2 NT	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ = „Sidestep-Relais“)
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 NT	2 ♦	
2 ♠	2 NT	(„2 NT“ = „Relais“)
3 ♦	3 ♥	(„3 ♥“ = „Sidestep-Relais“)
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 NT	2 ♦	
2 NT	3 ♣	(„3 ♣“ = „Relais“)
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 NT	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	(„3 ♦“ = Splinter-Relais, Kürze von unten zeigen)
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)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

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.

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	2 ♦	
3 ♦	3 ♥	(„3 ♥“ = „Splinter-Relais“, die Kürze wird also von unten gezeigt)
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“ (Roman Key Card Blackwood 41/30).

Interveniert der Gegner nach einem Relais, so zeigt „pass“ die erste Stufe, Kontra (respektive Rekontra“) die zweite Stufe, das erstmögliche Gebot die dritte Stufe und so weiter.

Folgelizit nach „1 NT – 2 ♥/♠“:

Die Ansagen „2 ♥“ respektive „2 ♠“ sind natürlich und zum spielen. Daher gibt es für den Eröffner in der Regel nur eine Ansage: „pass“. Allerdings sollte mit Maximum und einer vernünftigen 4er-Unterstützung die Farbe auf die Stufe 3 angehoben werden (mit Maximum wird der Antwortende dann das volle Spiel ansagen).

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Folgelizit nach „1 NT – 2 NT“:

„2 NT“ = automatischer Transfer für „3 ♣“:

1 NT	2 NT	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	pass:	Man will „3 ♣“ spielen, 6+ Karten, - nach Eröffnung 10-12 HP: 0-12 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 0-8 HP
	3 ♦:	Man will „3 ♦“ spielen, 6+ Karten, - nach Eröffnung 10-12 HP: 0-12 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: 0-8 HP
	3 ♥:	Singleton ♠, 1-4-4-4, forcierend zum vollen Spiel, Schlemminteresse bei Freude am Singleton - nach Eröffnung 10-12 HP: (14)15+ HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (10)11+ HP → „3 ♠“ ist nun „Crash“ mit Freude am Singleton ♠
	3 ♠:	Singleton ♥, 4-1-4-4, forcierend zum vollen Spiel, Schlemminteresse bei Freude am Singleton ♥ - nach Eröffnung 10-12 HP: (14)15+ HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (10)11+ HP → „4 ♣“ ist nun „Crash“ mit Freude am Singleton ♠
	3 NT:	Zum spielen, 2-2 in den Edelfarben, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben, - nach Eröffnung 10-12 HP: (13)14-19 HP - nach Eröffnung 14-16 HP: (9)10-15 HP

1 NT	2 NT	Bedeutung der Ansagen
3 ♣	3 NT	
4 ♣:		Natürlich, kann mit Minimum gepasst werden
4 ♦:		Natürlich, kann mit Minimum gepasst werden
4 ♥:		Sidestep-Relais

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

Folgelizit nach „1 NT – 3 ♣/♦“:

Die Ansagen sind natürlich und laden bei Anschluss in der Farbe (sprich hoher Figur mindestens zu zweit) zu „3 NT“ ein. Ohne diesen Anschluss muss man passen.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Folgelizit nach „1 NT – 3 ♥“:

Die Ansagen zeigt 5-5 in den Edelfarben; Ziel ist es, in der besseren der Edelfarben auf Stufe 3 zu spielen. Bei Maximum oder Doppelfit kann man das volle Spiel ansagen.

Folgelizit nach „1 NT – 3 ♠“:

Die Ansagen zeigt 5-5 in den Unterfarben; Ziel ist es, in der besseren der Unterfarben auf Stufe 4 zu spielen. Bei Maximum und gutem Anschluss in den Unterfarben kann man das volle Spiel (in der Regel „3 NT“, seltener „5 in der Unterfarbe“) ansagen.

Edelfarbentransfers auf Stufe 4:

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 NT	4 ♣	
4 ♥	pass:	Zum spielen
	4 ♠:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 41/30, Chicane ♠
	4 NT:	Roman Key Card Blackwood 41/30
	5 ♣:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 30/41, Chicane ♣
	5 ♦:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 30/41, Chicane ♦

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
1 NT	4 ♦	
4 ♠	pass:	Zum spielen
	4 NT:	Roman Key Card Blackwood
	5 ♣:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 30/41, Chicane ♣
	5 ♦:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 30/41, Chicane ♦
	5 ♥:	Exclusion Roman Key Card Blackwood 30/41, Chicane ♥

Bei den As-Frage beachte man: Je nach Stufe immer nach dem Schema 41/30 oder 30/41 (ab Stufe 5).

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

„Eröffnung 1 NT superschwach (10-12) an dritter Stelle:

Eröffnet man an dritter Position 1 NT“ mit 10-12 HP, ist der Partner bereits gepasst, hat in der Regel also weniger als 10 HP und beispielsweise keine vernünftige 6er-Edelfarbe (er hat ja nicht „2 ♦“ eröffnet). Daher macht das zum vollen Spiel forcierende Relais keinen Sinn.

Die Antworten nach der Eröffnung an dritter Stelle:

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass:	8-12 HP, man hat Lust, „1 NT“ zu spielen
	2 ♣:	Nicht forcierender Stayman, 0-10 HP
	2 ♦:	Natürlich, 5+ Karten 0-12 HP, zum spielen
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten 0-12 HP, zum spielen
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten 0-12 HP, zum spielen
	2 NT:	Nicht definiert
	3 ♣:	Natürlich, sperrend
	3 ♦:	Natürlich, sperrend

Der Gegner interveniert nach "1 Sans Atout"

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

Kontra gegen natürliche Intervention	- Eröffnung 10-12 HP: Strafkontra - Eröffnung 14-16 HP: Negatives Kontra, zeigt andere Farben, (4)5-9 HP (ab Stufe 4 strafend)
Kontra gegen künstliche Intervention	- Eröffnung 10-12 HP: 13+ HP, optionell - Eröffnung 14-16 HP: 9+ HP, optionell
Farbe auf Stufe 2 nach Intervention	Natürlich, 5+ Karten - Eröffnung 10-12 HP: 5-12 HP - Eröffnung 14-16 HP: (2)3-8(9) HP
Überruf der Farbe	Stayman ohne Stopper in Gegnerfarbe - Eröffnung 10-12 HP: (13)14+ HP - Eröffnung 14-16 HP: (9)10+ HP
Farbe auf Stufe 3 in rangtieferer Farbe als jene der Intervention	5+ Karten, natürlich, forcing - Eröffnung 10-12 HP: (13)14+ HP - Eröffnung 14-16 HP: (9)10+ HP
Farbe auf Stufe 3 in ranghöherer Farbe als jene der Intervention	5+ Karten, natürlich, forcing, kein Stopper in der Gegnerfarbe (sonst via „2 NT“ und dann z.B. „3 ♠“) - Eröffnung 10-12 HP: (13)14+ HP - Eröffnung 14-16 HP: (9)10+ HP
2 NT	Lebensohl, Partner muss "3 ♣" sagen. Danach ist die Ansage einer Farbe, welche tiefer als die Interventionsfarbe ist, 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 Intervention ist natürlich, zeigt weiter Stopper. Bei all diesen Ansagen gilt: - Eröffnung 10-12 HP: (13)14+ HP - Eröffnung 14-16 HP: (9)10+ HP
3 NT	Ausgeglichen, kein Stopper in der gegnerischen Farbe - Eröffnung 10-12 HP: (14)15-20 HP - Eröffnung 14-16 HP: (10)11-16 HP

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Da wir nach der Eröffnung mit 14-16 HP 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.

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT (10-12)	2 ♦	Kontra:	Strafkontra

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT (14-16)	2 ♦	Kontra:	(4)5-9 HP, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦	pass	Pass	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra (ist aggressiv einzusetzen)

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass	pass	2 ♦	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra (ist aggressiv einzusetzen)

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass	pass	2 ♦	
pass	pass	Kontra:		Negatives Kontra

Intervenierte der Gegner im Transfer, so zeigt Kontra zumindest zum vollen Spiel einladende Werte (nach 10-12 HP: 13+ HP, nach 14-16 HP: 9+ HP) und die für die Transferansage verwendete Farbe, das Gebot der Transferfarbe zeigt nach der Eröffnung 10-12 etwa 9-13 HP und nach der Eröffnung 14-16 HP etwa (4)5-9 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 ab 11 HP.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Ein Beispiel nach der Eröffnung 14-16 HP:

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦ (= Transfer ♥)	Kontra:	Zeigt ♦, weiter 9+ HP
		2 ♥:	(4)5-9 HP, kurz in ♥, negatives Kontra
		2 ♠:	0-8(9) HP, 5+ Karten in ♠, zum spielen
		2 NT:	Lebensohl, verlangt die Ansage von „3 ♣“
		3 ♣:	Natürlich, forcierend, mit oder ohne Stopper in ♥
		3 ♦:	Natürlich, forcierend, ohne Stopper in ♥
		3 ♥:	Stayman ohne Stopper in ♥
		3 ♠:	Natürlich, forcierend, kein Stopper in ♥
		3 NT:	Natürlich, 11-16 HP, Spielvorschlag ohne Stopper ♥

Passt der auf die Eröffnung „1 NT“ Antwortende zuerst nach der Intervention im Transfer und bietet er später „2 NT“, so fordert er den Partner auf, die längere Unterfarbe anzusagen (beachte: „Lebensohl“ hätte man direkt eingesetzt!).

Wenn der Gegner uns 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" (bei der Eröffnung 14-16 HP so ab 7 HP, bei jener von 10-12 HP braucht es mindestens 10 HP), ansonsten bietet 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! In diesem Fall sagt der Eröffner allfällige Farben direkt an (natürlich). „Rekontra“ des Antwortenden ist „Baron“, „2 ♣“ und „2 ♦“ sind natürlich Ansagen, „2 ♥“ zeigt 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠ (mit 5 Karten hätte man sofort einen Transfer gemacht respektive in natürlicher Weise angesagt).

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
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 ♥:		4-4 in den Edelfarben

Interveniert der Gegner künstlich mit einem klar definierten Zweifärber und ist keine dieser beiden Farben für das Lizit verwendet worden, so zeigt Kontra, **dass man eine dieser Farben kontrieren kann**. Der Eröffner kontriert nun, wenn der zweite Gegner eine Farbe ansagt, gegen die er strafkontrieren kann. Sonst passt er und wartet ab, ob sein Partner die Farbe strafkontrieren kann. Die Ansage der tieferen der Gegnerfarben zeigt (5)6+ Karten in der tieferen der nicht lizitierten Farben sowie nach der Eröffnung 14-16 HP etwa 8+ HP respektive nach der Eröffnung 10-12 HP etwa 12+ HP, die Ansage der höheren Gegnerfarbe zeigt das gleiche mit der höheren der nicht lizitierten Farben. Ansonsten verhalten wir uns gegen klar definierte Zweifärber genau gleich, wie wenn sie gegen „1 in Farbe“ oder sogar als schwache Eröffnung lizitiert werden: Die Ansage der beiden verbleibenden Farben ist natürlich und kompetitiv, mit dem Lizit der gegnerischen Farben (allenfalls mit „Kontra“) werden die verbleibenden Farben konstruktiv lizitiert (wie immer von unten).

Als Beispiel - Die Interventionen "**Landy**" und "**Mecma**" nach der Eröffnung 14-16 HP:

Zeigt der Gegner mit 2 ♦ (z.B. Mecma) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (8)9 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 3 ♣ / ♦ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 7-9 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Zeigt der Gegner mit 2 ♣ (z.B. Landy) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (8)9 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 2 ♦ / 3 ♣ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 7-9 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Nach der Eröffnung 10-12 HP ist es identisch, braucht für die Ansagen aber 3 HP mehr.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Spielt der Gegner „**Cappeletti**“, verteidigen wir nach der Eröffnung 14-16 HP wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	Kontra (Strafe)	Rekontra:	Transfer ♣
		pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (undefinierter Einfärber)	Kontra:	Strafe, habe also 5+ ♣
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen
		2 NT:	Lebensohl wie gegen natürliche ♣-Intervention
		3 ♣:	Stayman mit oder ohne Stopper Treff
		3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, forcierend, kein Stopper Treff

Ansonsten warten wir ab, bis der Gegner seine Farbe geboten hat und spielen danach, wie wenn er die Farbe natürlich eingeführt hätte (also Kontra negativ, Lebensohl etc.).

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (zeigt 5-5 ♠ / ♥)	Kontra:	Kann mindestens eine der gegnerischen Farben strafkontrieren
		2 ♥:	(8)9+ HP mit ♣
		2 ♠:	(8)9+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 7-9 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv
		3 ♥:	Stopper ♥, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, 11-16 HP, Stopper in beiden Edelfarben

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♥ (zeigt ♥ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 5-9 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♥ kontrieren
		2 ♠:	Zum spielen, 0-8 HP, 5+ ♠
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♥-Intervention

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♠ (zeigt ♠ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 5-9 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♠ kontrieren
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♠-Intervention

Nach der Eröffnung 10-12 HP ist es identisch, braucht für die Ansagen aber 3 HP mehr.

Spielt der Gegner „**Dont**“, spielen wir nach der Eröffnung 14-16 HP wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	Kontra (Einfärber)	pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		Rekontra:	Transfer ♣
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Nach einem gegnerischen Kontra verhalten wir uns also immer identisch, egal ob das Kontra natürlich oder konventionell ist.

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (♣ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 5+ HP
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-8(9) HP, 5+ Karten
		2 NT:	Lebensohl (um später Hände mit Stopper zu beschreiben)
		3 ♣:	Stayman mit oder ohne Stopper, 10+ HP
		3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, 5+ Karten, 10+ HP, ohne ♣-Stopper
		3 NT:	(11)12-17 HP, Spielvorschlag ohne ♣-Stopper

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♦ (♦ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	5+ HP, negativ gegen ♦
		2 ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-8(9) HP, 5+ Karten
		2 NT:	Lebensohl wie gegen natürliche Intervention 2 ♦
		3 ♣:	Natürlich mit oder ohne ♦-Stopper, forcing
		3 ♦:	Stayman ohne Stopper (mit Stopper geht man via Lebensohl)
		3 ♥ / ♠:	Natürlich ohne ♦-Stopper, forcing
		3 NT:	Spielvorschlag ohne ♦-Stopper, (10)11-16 HP

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♥ (Edelfarben)	Kontra:	(8)9+ HP mit ♣
		2 ♠:	(8)9+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 7-9 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv, also zum spielen
		3 ♥:	Stopper ♥, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (10)11+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, (10)11-16 HP, Stopper in ♥ und ♠

Nach der Eröffnung 10-12 HP ist es identisch, braucht für die Ansagen aber 3 HP mehr.

Weitere denkbare Interventionen sind:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 NT	2 ♣ (♣ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 5+ HP
		2 ♦:	Zum spielen, 0-8 HP, 5+ Karten in ♦
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 5+ HP
		2 ♠:	Zum spielen, 0-8 HP, 5+ Karten in ♠
		2 NT:	Lebensohl
		3 ♣:	Stopper ♣, fragt nach Stopper ♥
		3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten in ♦, 10+ HP, forcing
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♣
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 10+ HP, forcing
		3 NT:	Zum spielen, (10)11-16 HP, keine Stopper in ♥ und ♣

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (♦ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♦, 5+ HP
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 5+ HP
		2 ♠:	Zum spielen, 0-9 HP, 5+ Karten in ♠
		2 NT:	Lebensohl
		3 ♣:	Natürlich, 5+ Karten in ♣, 10+ HP, forcing
		3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♥
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♦
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 10+ HP, forcing
		3 NT:	Zum spielen, (10)11-16 HP, keine Stopper in ♥ und ♦

Die oben dargestellten Punktwerte gelten bei der Eröffnung mit 14-16 HP. Nach der Eröffnung 10-12 HP ist es identisch, braucht für die Ansagen aber 3 HP mehr.

Der Gegner kontriert unseren nicht forcierenden „Stayman“ von „2 ♣“ oder interveniert danach:

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 direkte Kontra 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 NT	pass	2 ♣	2 ♥	
pass:				Durch die Intervention hat der Gegner unsere Ansage verunmöglicht (also man hat keine 4er-Edelfarbe oder zwar eine 4er-♥, aber keine gute Qualität.
Kontra:				Vorschlag zu Strafkontra, 4 Karten in ♥
2 ♠:				4 Karten in ♠, forcierend

Nach einer gegnerischen Farbandsage 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.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „1 NT“

Wir	Gegner	Wir	Gegner
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
pass	pass	Kontra:	Strafvorschlag

Wir	Gegner	Wir	Gegner
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
Kontra:			Strafvorschlag

Hat der Eröffner nach Partners „Stayman“ gepasst, da die gegnerische Ansage das eigene Gebot verunmöglicht hat, so kann der Antwortende mit „3 ♣“ erneut einen Stayman machen. Die Antworten sind wie nach dem Stayman „2 ♣“.

Ansonsten lizitiert der Eröffner in natürlicher Weise weiter.

Der Gegner kontriert unseren „Relais“ von „2 ♦“ oder interveniert danach:

Kontriert der Gegner „2 ♦“, bietet 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.