

Die Eröffnung „2 ♣“

Die Eröffnung zeigt (10)11-15 HP und mindestens 6 ♣-Karten. Eine zweite Farbe daneben ist möglich. Ist Karo die zweite Farbe, hat man eine eher maximale Hand (sonst "1 ♦" eröffnen). Ein nicht unwesentlicher Vorteil der Eröffnung ist der sperrende Effekt.

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	pass:	0-3 Karten in ♣, 0-7(8) HP (mit 4+ ♣-Karten ab 5 HP barragieren)
	2 ♦:	Relais , rundenforcing; fragt die Verteilung des Eröffners ab; zeigt 11+ HP (bei ♣-Fit ab 8 HP möglich); ein allenfalls später folgendes zweites Relais wäre forcierend zum vollen Spiel.
	2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♥ und vernünftigen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing
	2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, ca. 6-10/11 HP, leicht einladend, in der Regel aber zu passen; mit Singleton oder Chicane ♠ und vernünftigen 6+ Karten in ♣ Korrektur sinnvoll, mit Fit und gutem Blatt rundenforcing
	2 NT:	Natürlich ohne 4er-Edelfarbe, Einladung zu „3 NT“, 10-12 HP
	3 ♣:	Sperrend, 3+ Karten in ♣, etwa 6-9 HP, einladend zu Treff-Verteidigung (konstruktiver als "4 ♣")
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, zum spielen, nicht forcierend (mit Fit und ohne Minimum Hebung sinnvoll); verneint jegliches Interesse an Treff
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, schöne Farbe mit einer fehlenden Topfigur, 10-11(12) HP, einladend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, schöne Farbe mit einer fehlenden Topfigur, 10-11(12) HP, einladend zum vollen Spiel, in der Regel kein Fit in ♣
	3 NT:	100 % zum spielen
	4 ♣:	Schwach, sperrend, 0-7 HP, 4 (5) Treff-Karten, bei langer Treff kann der Eröffner Barrage verlängern
	4 ♦:	5 As-Blackwood mit Treff als Trumpf (die Antworten sind wie jene des RKCB, 41/30); in der Regel geht man aber über das Relais von „2 ♦“
	4 ♥/♠:	Zum spielen, natürlich, schöne Farbe, 7+ Karten
	4 NT:	4 Ass-Blackwood (1/0/2/3/4)
	5 ♣:	Schwach, sperrend, 0-7 HP, 5 (6) Treff-Karten, bei langer Treff kann der Eröffner die Barrage verlängern

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Wir verwenden also eine Relaisansage, nämlich "2 ♦". Die Ansage forciert noch nicht zum vollen Spiel, dies ist erst dann der Fall, wenn nach der Wiederansage des Eröffners ein zweites Relais verwendet wird. Mit „2 ♣ - 2 ♦ - 2/3/4 X“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Mit dem „Relais-Trigger“ gibt der Antwortende nun zu erkennen, dass er mindestens das volle Spiel erreichen will (es starten die Relais-Sequenzen). Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Diese Ansage ist immer natürlich, wobei das Spiel wegen dem Relais zum vollen Spiel forciert ist. Hat man in eine natürliche Sequenz gewechselt und ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids. Doch zurück zu den Relais-Sequenzen: Kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais Ass-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema **Crash (Colour-Rank-And-SChape)**:

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

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse; Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse; Crash Stufe 3: 2 Asse der gleichen Farbe (rot oder schwarz); Crash Stufe 4: 2 Asse des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben; Crash Stufe 5: 2 Asse ungleicher Farbe/ungleichen Ranges, also ♠ und ♦ oder ♥ und ♣. Analog geht es nach dem nächsten Relais mit den Königen und später den Damen weiter.

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

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

Crash Stufe 1: 0 oder 3 Könige (Damen); Crash Stufe 2: 1 oder 4 Könige (Damen); Crash Stufe 3: 2 Könige (Damen) der gleichen Farbe (rot oder schwarz); Crash Stufe 4: 2 Könige (Damen) des gleichen Ranges, also in den Edel- oder in den Unterfarben; 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;

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Bei zwei gezeigten Figuren:

Stufe 1: Figuren in den beiden längeren Farben; Stufe 2: Figuren in den beiden kürzeren Farben.

Bei drei gezeigten Figuren:

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

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

Interveniert der Gegner nach „2 ♣ - 2 ♦“, ist der Eröffner gehalten, zu passen (Kontra wäre Strafe); will der Antwortende nun zum vollen Spiel forcieren, kontriert er, und wir lizitieren wieder in unserem Relaisystem (solange die Gegner nicht die Stufe 3 verlassen haben). Lizitiert der Eröffner dennoch sofort, ist die Ansage identisch, wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte (und der Antwortende kann wiederum in die Relaissequenzen einsteigen).

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, ansonsten verlangt dies bei Fit und Maximum Cue-bids, bei Fit und Minimum die Ansage des vollen Spiels in der Farbe, ohne Fit die Ansage von „3 NT“.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥:		Natürlich, 4er-Farbe → „2 ♠“ ist nun Relais „54 Pick up“ Hat man 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠, beginnt man mit „2 ♥“.
2 ♠:		Natürlich, 4er-Farbe → „2 NT“ ist nun Relais „54 Pick up“
2 NT:		Keine 4er-Edelfarbe, exakt 6 Karten in Treff , Maximum → „3 ♣“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♣:		6+ Treff, keine 4er-Edelfarbe, im unteren Stärkebereich, → „3 ♦“ ist nun Relais „Six-shooter“
3 ♦:		Natürlich, 6+ Treff-Karten, exakt 4 Karo-Karten, (14)15 HP (genug stark um auch bei 8-9 HP beim Partner „3 NT“ oder „4 ♣“ zu spielen) → „3 ♥“ ist nun Relais „Sidestep“
3 ♥:		Maximum mit 7er-♣ und daneben beliebige Verteilung 3-2-1 → „3 ♠“ ist nun „Splinter-Relais“
3 ♠:		Maximum mit 7er-♣ und daneben beliebige Verteilung 3-3-0 → „4 ♣“ ist nun „Splinter-Relais“
3 NT:		Maximum, 2-2-2-7 → „4 ♣ ist nun „Crash“
4 ♣:		6+ ♣, 5er-♥, oberer Stärkebereich → „4 ♦“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW
4 ♦:		6+ ♣, 5er-♠, oberer Stärkebereich → „4 ♥“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW
4 ♥:		6+ ♣, 5er-♥, unterer Stärkebereich → „4 ♠“ ist nun „Relais Sidestep“, „4 NT“ RKCBW
4 ♠:		6+ ♣, 5er-♠, unterer Stärkebereich → „4 NT“ RKCBW (denn: Es gibt keine Verteilungsanfragen über „4 ♠“)
4 NT:		8+ ♣ eher Maximum → „5 ♦“ ist RKCBW (30/41)
5 ♣:		8+ ♣ eher Minimum → „5 ♦“ ist RKCBW (30/41)

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠:	Relais, forcierend zum vollen Spiel
	2 NT:	Natürlich, 4er-♠, einladend zu „3 NT“ oder zu „3/4 ♠“, (10)11-12 HP
	3 ♣:	Zum spielen, man hat wohl nach einer 5er-Edelfarbe gesucht. ♣-Fit vorhanden, der Eröffner kann mit Maximum weitergehen.
	3 ♦:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel
	3 ♥:	Natürlich, 4+ Karten in ♥, Einladung zu „4 ♥“
	3 ♠:	Natürlich, 6+ Karten, einladend zum vollen Spiel; man beachte: Es wurde nicht direkt „2 ♣ - 3 ♠“ geboten
	3 NT:	Zum spielen
	4 ♣:	Natürlich, barragierend
	4 ♦:	Cue-bid im Herz-Fit
	4 ♥:	Zum spielen
	4 NT:	5-As-Blackwood mit ♥ als Trumpffarbe

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♥	2 ♠	„2 ♠“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
2 NT:		Minimum, 11-12 HP → „3 ♣“ ist Relais „54-Pick-up“
3 ♣:		1-4-2-6, 13-15 HP → „3 ♦“ ist „Crash“
3 ♦:		2-4-1-6, 13-15 HP → „3 ♥“ ist „Crash“
3 ♥:		0-4-3-6, 13-15 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		3-4-0-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		1-4-1-7, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		0-4-2-7, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		2-4-0-7, 13-15 HP → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		0-4-1-8, 13-15 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		1-4-0-8, 13-15 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		0-4-0-9, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“

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

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
2 ♠	2 NT	„2 NT“ ist ein zum vollen Spiel forcierendes Relais
3 ♣:		11-12 HP → „3 ♦“ ist Relais
3 ♦:		4-1-2-6, 13-15 HP → „3 ♥“ ist „Crash“
3 ♥:		4-2-1-6, 13-15 HP → „3 ♠“ ist „Crash“
3 ♠:		4-0-3-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
3 NT:		4-3-0-6, 13-15 HP → „4 ♣“ ist „Crash“
4 ♣:		4-1-1-7, 13-15 HP → „4 ♦“ ist „Crash“
4 ♦:		4-0-2-7, 13-15 HP → „4 ♥“ ist „Crash“
4 ♥:		4-2-0-7, 13-15 HP → „4 ♠“ ist „Crash“
4 ♠:		4-0-1-8, 13-15 HP → „4 NT“ ist „Crash“
4 NT:		4-1-0-8, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“
5 ♣:		4-0-0-9, 13-15 HP → „5 ♦“ ist „Crash“

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

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

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

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

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

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

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

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♣	3 ♦	
4 ♣	4 ♦	„4 ♦“ ist „Splinter-Relais“
4 ♥:		3-2-1-7 oder 2-3-1-7 → „4 ♠“ ist Relais und fragt nach der Verteilung, „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ (Trumpf ♣)
4 ♠:		3-1-2-7 oder 2-1-3-7 → „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ (Trumpf ♣)
4 NT:		1-3-2-7 oder 1-2-3-7 → „5 ♦“ ist „RKCBW 30/41“ (Trumpf ♣)

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♦	3 ♥:	Forcierend zum vollen Spiel, „Sidestep-Relais“
	3 ♠:	Natürlich, 5+ Pik, verlangt „3 NT“, „4 ♠“ oder Cue-bid bei Fit und absolutem Maximum
	3 NT:	Zum spielen
	4/5 ♣:	Zum spielen
	4 ♦:	Natürlich, einladend
	4 ♥/♠:	Zum spielen, 7+ Karten

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
3 ♥	3 ♠	
3 NT:		3-2-1-7 oder 2-3-1-7 → „4 ♣“ ist „Relais“, „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ (♣ als Trumpf)
4 ♣:		3-1-2-7 oder 2-1-3-7 → „4 ♦“ ist „Relais“, „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ (♣ als Trumpf)
4 ♦:		1-3-2-7 oder 1-2-3-7 → „4 ♥“ ist „Relais“, „4 NT“ ist „RKCBW 41/30“ (♣ als Trumpf)

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

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

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

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

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

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

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

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

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

Eröffner	Antwortender	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	
4 ♠	4 NT:	6 Ass-Blackwood (41/30/52)

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Sofern der Gegner interveniert, lizitieren wir wie folgt:

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

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
2 ♣	2 ♦	Kontra:	Informativ → es folgen die genau gleichen Antworten und Relaisstrukturen wie nach „2 ♣ - 2 ♦“
		2 NT:	Einladung (wie ohne Intervention)
		2 ♥/♠:	Natürlich, 5+ Karten, passbar, 6/7-10/11 HP
2 ♣	2 ♥	Kontra:	Strafkontra
		2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten, passbar, 6/7-10/11 HP
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♥“
		Farbe:	Natürlich, forcierend, 12+ HP, 5+ Karten
2 ♣	2 ♠	Kontra:	Strafkontra
		2 NT:	Wie ein informatives Kontra gegen „2 ♠“
		Farbe:	Natürlich, forcierend, 12+ HP, 5+ Karten
2 ♣	2 NT	Kontra:	8+ HP
		Farbe:	Natürlich, 5+ Karten, weniger als 8 HP
2 ♣	3 ♦	Kontra:	Informativ
		Farbe:	Natürlich, forcierend, 12+ HP, 5+ Karten
2 ♣	3 ♥	Kontra:	Informativ
		Farbe:	Natürlich, forcierend, 12+ HP, 5+ Karten
2 ♣	3 ♠	Kontra:	Informativ

Intervenierte der Gegner erst nach unserem ersten „Relais“ von „2 ♦“ ist noch nicht klar, ob der Antwortende das volle Spiel anstrebt oder nicht. Der Eröffner passt daher in der Regel respektive kontriert, wenn er ein Strafkontra platzieren will. Hat der Eröffner gepasst, kann der Antwortende entweder eine natürliche Ansage machen (nicht forcierend) oder aber mit „Kontra“ in die üblichen Relaissequenzen einsteigen.

Bridgesystem „Zass“ – Eröffnung „2 ♣“

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	Kontra	Rekontra	
pass:				Erste Stufe im Relaisystem (= 4er-♥)
2 ♥:				4er-♠
Etc.				

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
2 ♣	2 ♦	Kontra	3 ♦	
pass	pass	Kontra:		Forcierend zum vollen Spiel, verlangt Antworten gemäss Relaisstruktur