

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

(Der Relais-Code nach „2 ♦“ basiert auf „the Viking Precision Club“ von Groethem/Sontag)

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarbe der Stärke 10-12 HP. Mit 10-11 HP und einem ausgeglichenen Blatt wendet man die Eröffnung immer an, bei 12 HP kann man (muss aber nicht) eine andere Eröffnung wählen, wenn es sich um eine Hand handelt, mit welcher man in einem natürlichen System nicht **passen** würde und welche sich für eine andere Eröffnung unseres Systems besser eignet! Denkbar ist auch 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.

Die ersten Antworten:

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Aufpassen</i>
1 NT	pass:	8-12 HP, man hat Lust, „1 NT“ zu spielen	
	2 ♣:	Nicht forcierender Stayman, 0-12(13) 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, 10-12 HP (Partner passt oder korrigiert)	!
	3 ♠:	Barragierend mit den Unterfarben, 5-5, 10-12 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?)	
	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, 25-27 HP	
	6 NT:	23-24 HP	
	7 NT:	27+ HP	

„1 NT – 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 ab 8 HP, mit 5-4 oder 4-5 schwächer 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 Maximum „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>	<i>Achtung</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, 13-14 HP	
	3 ♣:	5er-♥, 13-14 HP, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♥“	!
	3 ♦:	5er-♠, 13-14 HP, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♠“	!
	3 ♥:	6+ Karten in ♥, 12(13) HP, einladend zu „4 ♥“	
	3 ♠:	6+ Karten in ♠, 12(13) HP, einladend zu „4 ♠“	
	3 NT:	Eigentlich inexistente 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)	

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>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 ♣		
2 ♥	pass:	4er-♥ mit maximal 12 HP, in der Regel 11-12 HP, mit 5er-♥ und 4 Karten in ♠ auch sehr schwaches Blatt möglich	
	2 ♠:	4er-♠, 11-14 HP	
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, einladend zu 3 NT ohne 4er-Edelfarbe, 13-14 HP	
	3 ♣:	5er-♥, 13-14 HP, einladend zu „4 ♥“	!
	3 ♦:	5er-♠, 13-14 HP, einladend zu „3 NT“ oder zu „4 ♠“	!
	3 ♥:	4 Karten in ♥, 13-14 HP, einladend zu „4 ♥“	
	3 ♠:	6 Karten in ♠, 12(13) HP, einladend zu „4 ♠“	
	4 ♥:	6 Karten in ♥, 12(13) HP	

		<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Achtung</i>
1 NT	2 ♣		
2 ♠	pass:	4er-♠ mit maximal 12 HP, in der Regel 11-12 HP, mit 5er-♠ und 4 Karten in ♥ auch sehr schwaches Blatt möglich	
	2 NT:	Ausgeglichene Verteilung, einladend zu 3 NT ohne 4er-Edelfarbe, 13-14 HP	
	3 ♣:	5er-♥, 13-14 HP, einladend zu „3 NT“ oder „4 ♥“	!
	3 ♦:	5er-♠, 13-14 HP, einladend zu „4 ♠“	!
	3 ♥:	6 Karten in ♥, 12(13) HP, einladend zu „4 ♥“	
	3 ♠:	4 Karten in ♠, 13-14 HP, einladend zu „4 ♠“	
	4 ♠:	6 Karten in ♠, 12(13) HP	

„1 NT – 2 ♦“ als zum vollen Spiel forcierendes Relais:

Mit „1 NT - 2 ♦“ kann man in eine Relaissequenz einsteigen. Nach den Antworten des Eröffners ist immer die nächstmögliche Ansage ein weiteres Relais. Kennt man die Verteilung noch nicht ganz, dann fragt das Relais die weitere Verteilung ab; kennt man die exakte Verteilung, ist das Relais As-Frage (das nachfolgende Relais ist Königsfrage, danach folgt die Damenfrage). Dabei werden jeweils nur die 4 Karten abgefragt, dies nach dem Schema

Crash (Colour-Rank-And-SChape):

Crash Stufe 1: 1 oder 4 Asse

Crash Stufe 2: 0 oder 3 Asse

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

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

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

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

Der Antwortende kann jederzeit aus den Relaissequenzen aussteigen, indem er eine andere Ansage wählt. Diese Ansage ist immer natürlich, wobei das Spiel wegen „2 ♦“ zum vollen Spiel forciert ist. Hat man in eine natürliche Sequenz gewechselt und ist ein Fit bekannt, folgen Cue-bids. Die Ansage des vollen Spiels in der Trumpffarbe ist nie Relais (dann ist die nächst höhere Ansage Relais). Die Antworten auf diese Relais sind immer so natürlich wie möglich. Wenn eine Ansage nicht natürlich sein kann, zeigt man, wenn es um zwei Farben geht, deren Längen von unten (Sidestep-Relais). Bei drei möglichen Farben identifiziert man die Kürze („Splinter-Relais“), man zeigt also die Kürzen von unten. Und generell gilt: Man zeigt immer zuerst die ausgeglichenen Varianten.

		<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.

		<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“)

<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)

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“.

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.

„1 NT – 2 NT“ als automatischer Transfer auf „3 ♣“:

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansagen</i>	<i>Auspassen</i>
3 ♣	pass:	Man will „3 ♣“ spielen, 6+ Karten, 0-10 HP	
	3 ♦:	Man will „3 ♦“ spielen, 6+ Karten, 0-10 HP	
	3 ♥:	Singleton ♠, 1-4-4-4, forcierend zum vollen Spiel (also (14)15+ HP)	!
	3 ♠:	Singleton ♥, 4-1-4-4, forcierend zum vollen Spiel (also (14)15+ HP)	!
	3 NT:	Zum spielen, 2-2 in den Edelfarben, 5-4 oder 4-5 in den Unterfarben, (13)14-19 HP	

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

„Eröffnung 1 NT superschwach 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:

		Bedeutung der Ansagen	Aufpassen
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, barragierend	
	3 ♦:	Natürlich, barragierend	

Der Gegner interveniert nach „1 NT superschwach“:

Intervenierte der Gegner nach „1 NT“ mit „Kontra“, so ist „Rekontra“ Transfer ♣, „2 ♣“ Transfer ♦, „2 ♦“ Transfer ♥ und „2 ♥“ Transfer ♠. „Pass“ fordert den Eröffner zum „Rekontra“ auf, was mit genügend Punkten gepasst werden kann, ansonsten sucht man im Sinne von „Baron“ von unten her mit dem Lizit von 4er-Farben den besten Fit.

Lizitiert der Gegner mit Farben, ist „Kontra“ strafend. Weiter spielen wir Lebensohl.