

Das sogenannte "**Stayman**", eine der bekanntesten Konventionen in der Bridge-Welt, wurde schon in den frühen Bridge-Jahren unter anderen Namen und mit anderen Entwicklungen als heute angewendet. Die Stayman-Konvention wird mit verschiedenen Varianten universell angewendet und nahezu alle Partnerschaften haben in ihrem Lizitsystem ein "Stayman" eingebaut.

**Diese konventionelle Lizitmethode hat zum Ziel,
einen Oberfarben-Fit
nach einer SA-oder 1erFarben-Eröffnung zu finden.**

Derzeit sind mehr als 40 Variationen dieser Konvention bekannt. Vereinfachungshalber werden hier nur die bekanntesten dieser Variationen aufgelistet:

Nach einer 1er-Farben-Eröffnung

Standard Checkback Stayman

Two Way Checkback Stayman

Nach 1SA-Eröffnung

Standard Stayman

Absy Stayman

Garbage Stayman

Maltais Stayman

Efos Extended Stayman

Two Way Stayman

Standard Puppet Stayman

Two Steps Puppet Stayman

Spring Stayman

Nach 2SA-Eröffnung

Standard Stayman

Standard Puppet Stayman

Umgekehrtes Puppet Stayman

Alternatives Puppet Stayman

Swiss Puppet Stayman

§ 1. STAYMAN NACH EINER FARBENERÖFFNUNG

I. STANDARD CHECKBACK STAYMAN

Konvention um Stärke und Verteilung der Eröffnerhand herauszufinden, nachdem der Eröffner eine 1SA-Wiederansage (evtl. auch eine 2SA-Wiederansage) auf die Antwort seines Partners lizenziert hat. Auf die 1SA (evtl. 2SA) ist die 2 (3) ♣ -Ansage dann ein sog. Checkback Stayman, normalerweise einladend. Es wird primär einen 3er Fit in der OF der Partners gesucht, oder einen 4-4 Fit in einer noch nicht genannten OF.

Es gibt auch die Möglichkeit zwischen starken und schwächeren Händen beim Partner des Eröffners zu unterscheiden, indem ein sog. *Two-Way-Checkback Stayman* zur Anwendung kommt.

Beispiele von standard Checkback Stayman:

1♣ - P - 1♥ - P	1♣ - P - 1♠ - P	1♦ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2♣	1SA - P - 2♣	1SA - P - 2♣
1♦ - P - 1♠ - P	1♥ - P - 1♠ - P	
1SA - P - 2♣	1SA - P - 2♣	

Beispiele von Two-Way Checkback Stayman:

2♣ zeigt max. eine einladende Hand und 2♦ eine GF-Hand :

1♣ - P - 1♥ - P	1♣ - P - 1♠ - P	1♦ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2♦	1SA - P - 2♦	1SA - P - 2♦
1♦ - P - 1♠ - P	1♥ - P - 1♠ - P	
1SA - P - 2♦	1SA - P - 2♦	

Beispiele von Checkback Stayman auf eine 2SA-Wiederansage:

1♣ - P - 1♥ - P	1♣ - P - 1♠ - P	1♦ - P - 1♥ - P
2SA - P - 3♣	2SA - P - 3♣	2SA - P - 3♣
1♦ - P - 1♠ - P	1♥ - P - 1♠ - P	
2SA - P - 3♣	2SA - P - 3♣	

Beispiel der Antworten auf den standard Checkback Stayman :

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2♣¹
2♦²
2♥³
2♠⁴
2SA⁵
3♣⁶
3♦⁷
3♥⁸
3♠⁹
3SA¹⁰

- 1 Checkback Stayman
- 2 3-2-5-3, minimum (11-12F)
- 3 3♥, minimum (11-12F)
- 4 4-2-4-3, minimum (11-12F)
- 5 3-2-4-4, minimum (11-12F)
- 6 3-2-4-4, nicht minimum (13-14F)
- 7 3-2-5-3, nicht minimum (13-14F)
- 8 3♥, nicht minimum (13-14F)
- 9 4-2-4-3, nicht minimum (13-14F)
- 10 3-3-4-3, maximum (14F)

Andere Antworten zum Checkback Stayman sind möglich und sollten durch die Partnerschaft abgeprochen werden.

Zusammenfassung

Weiterlizit des Partners nach der 1SA-Ansage des Eröffners

- * Alle Ansagen auf der 2er Stufe, außer 2♣ oder einer Revers-Ansage sind schwach.
- * Alle Sprunggebote des Partners sind forcing.
- * 2♣ gefolgt von 2SA zeigt eine einladende Hand mit ♣.
- * Nach der 1SA-Wiederansage des Eröffners, ist eine Reversansage oder eine nachträgliche Unterstützung der Eröffnersfarbe durch den Partner, Partie-Forcing. Mit einladenden Händen wird das CB angewendet.

Weiterlizit des Eröffners nach dem Checkback Stayman

- * Er zeigt einen 3er Fit in Partners-OF (prioritär). Er kann eine 4er OF daneben haben.
Wenn der Partner darauf eine UF oder SA lizitiert, besitzt er keine 5er OF.
- * Ohne 3er-Fit in der Partners-OF wiederholt er seine 5er Farbe, oder sagt eine 4er OF an.
- * Ansonsten lizitiert er 2♦.

Weiterlizit des Partners nach der Antwort des Eröffners auf das 2♣-Checkback Stayman

- * Alle Ansage auf der 3er Stufe sind forcing.
- * 2♣-Ansprache gefolgt a) von 3♣ ist zu passen, b) von 2SA ist eine Einladung auf ♣-Basis.
- * Nachdem der Eröffner ein 3er Fit nach dem 2♣-CB gezeigt hat, verneinen die 2SA- und die UF-Ansprachen des Partners, eine 5er OF.
- * Die Ansage einer neuen Farbe auf der 2er Stufe ist forcing.
- * Nach Fit-Ansprache des Eröffners für die OF des Partners, zeigt 3SA des Partners eine nicht genannte 4er OF, oder gute Trumpfunterstützung für die OF des Eröffners.
- * Die Wiederholung der OF auf der 2er Stufe zeigt eine schwache Hand mit einer OF. Der Partner sollte entweder Unterstützung für die UF des Eröffners oder selbst eine UF haben, oder beides. Der Eröffner wird mit einem guten Double passen oder 2SA ansagen.

II. TWO WAY CHECKBACK STAYMAN

Beispiel der Antworten auf den Two Way Checkback Stayman :

1X - P - 1Y - P 1

1SA - P - 2♣¹

- 2♦²

- 2SA³

Puppet zu 2♦

Der Partner kann nun entweder passen mit einer schwachen Hand mit langen ♦, oder zeigt natürlich seine Verteilung mit einer einladenden Hand.

2 Game -Forcing Checkback Stayman.

Der Eröffner zeigt ein 3er Fit in der Partners Farbe, eine unbenannte OF zu viert, oder lizitiert 2SA.

3 Puppet zu 3♣

Der Partner kann danach entweder mit einer schwachen Hand und langen ♣ passen, oder er unterstützt die Eröffners-UF mit einer 4er OF (FG).

Alle andere Farbanzeigen sind natürlich und die Sprünge in der zweiten Runde nach der 2♣-Anzeige sind Partie-Forcing.

Passbare Gebotssequenzen:

1♣ - P - 1♠ - P

1SA - P - 2♥/♠

1♣ - P - 1♦ - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2SA - P

3♣

Alle anderen Gebotssequenzen sind einladend, wenn sie durch ♣ eingeleitet worden sind oder andernfalls forcing.

Einladende Gebotssequenzen:

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 2♥

5+♥

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 3♥

Gute 6+♥

1♣ - P - 1♠ - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 2♥

5♠/4+♥

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 2♠

5♥/4♠

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2♠

4♥/4♠

1♣ - P - 1OF - P

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 2SA

4M, ausgeglichen

1♣ - P - 1♦ - P

1SA - P - 2♣

2♦ - P - 3♦

6+♦

1♣ - P - 1♥ - P

1SA - P - 2♣

2♦ - P - 3♦

5♥/5♦

1♣ - P - 1♠ - P

1SA - P - 2♣

2♦ - P - 3♣

4+♠/4+♣

Game Forcing Gebotssequenzen:

- 1X - P - 1Y- P** 1 GF Checkback Stayman
1SA- P - 2♦¹ 2 Puppert zu 3♣
 - 2SA²
 - Sprungansage

A) Das 2♦ Game Forcing Checkback Stayman :

- 1m - P - 1OF- P** 1 GF Checkback Stayman
1SA - P - 2♦¹ 2 3 Karten Unterstützung
2OF² 3 4 Karten in der andere OF
2aOF³ 4 Sehr gute 5+ UF
3m⁴ 5 Andere Verteilung
2SA⁵

Gebotsbeispiele :

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 4♥

Zum spielen.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 3SA

Der Eröffner kann zwischen 4♥ und 3SA wählen.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 2SA

Entweder Schlemminteresse oder Suche nach dem besten Spiel.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 3♣

Der Partner hat 5♥ und 4+♣ und Schlemminteresse.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♥ - P
2♠ - P - 3SA

Zum spielen.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♠ - P - 2SA

Kein ♠Fit und Schlemminteresse mit in einer regelmässigen Hand.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 2♠

4-4 oder 5-4 in OF.
GF.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA- P - 2♦ - P
2♥ - P - 3♥

Schlemm Versuch in ♥.

1♣ - P - 1♥ - P
1♠ - P - 2♦ - P
2♥ - P - 3♦

5♥-4♦, GF.

B) Die 2SA-Wiederansage

Die 2SA-Wiederansage vom Partner verlangt ein 3♣-Gebot vom Eröffner, dies ist eine Puppet-Ansage. Das Ziel dieses Lizits ist es, entweder in einem 3♣-Teilkontrakt zu spielen, oder eine Hand mit einer 4er OF und Unterstützung in der UF des Eröffners zu zeigen.

Beispiele :

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2SA - P
3♣ - P - P

Partner hat eine schwache Hand.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2SA - P
3♣ - P - 3Y

Partner hat 4♥ -5+♣ und ein Single in der Y Farbe.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2SA - P
3♣ - P - 3SA

Partner hat 4♥ -5+♣ und kein Single.

1♦ - P - 1♥ - P
1SA - P - 2SA - P
3♣ - P - P

Partner hat eine schwache Hand mit 4♥ und 6♣.

C) Sprungansagen :

Die Sprungansagen zeigen GF und ungleich verteilte Hände. Der Partner informiert den Eröffner über sein Schlemminteresse. Der Eröffner übernimmt dann die Entscheidung über das weitere Vorgehen.

Gebotsbeispiele :

1♣ - P - 1♠ - P
1SA - P - 3♠

Sehr gute 6+♠
Verspricht 1 Verlierer in der Farbe, wenn Partner xx hat.

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 3♣

5♣ und 5+♥. Hohe Figuren in beiden Farben (2/3 , 3/5).

1♣ - P - 1♥ - P
1SA - P - 3♦

5♥ und 5♦. Hohe Figuren in beiden Farben (2/3 , 3/5).

1♣ - P - 1♦ - P
1SA - P - 2♥

5♦ und 4♥.

§ 2. STAYMAN NACH 1SA - ERÖFFNUNG

I. STANDARD STAYMAN

Man unterscheidet zwischen :

- * Die **Non-Forcing Stayman Konvention**, bei welcher der 1SA-Eröffner gezwungen wird, nur eine Bietrunde weiterzulizitieren und
- * Die **Forcing Stayman Konvention**, bei welcher der 1SA-Eröffner das Lizit bis 2SA weiterführen **muss**.

Man leitet ein Stayman-Gebot durch eine 2♣-Ansage nach der 1SA-Eröffnung ein

Non-Forcing Stayman:

1SA - 2♣¹ Stayman, Runde-Forcing
2♥ - 2♠² Non-Forcing Ansage, der Eröffner darf passen

Forcing Stayman:

1SA - 2♣¹ Stayman, Runde-Forcing
2♥ - 2♠² Forcing Ansage, der Eröffner darf nicht unter 2SA passen

Wie funktioniert die Stayman Konvention ?

Die Bedingungen für die 2♣-Stayman Ansage :

- 1° Wenigstens 1 OF zu viert und 8 F bei 15-17 SA
- 2° Keine OF zu fünft (schwache 5-4 OF werden hier separat behandelt)
- 3° Wenn möglich sollte die OF eine der fünf F besitzen

Die Antworten des SA-Eröffners auf die 2♣-Stayman Ansage :

- 1° Wenn der SA-Eröffner keine 4er (oder 5er) OF besitzt, antwortet er 2♦ .
- 2° Wenn der SA-Eröffner eine OF zu viert (oder zu fünft) besitzt, nennt er diese Farbe auf der 2er Stufe.
- 3° Wenn der SA-Eröffner beide OF zu viert besitzt, kann er zuerst entweder die ♠ - oder die ♥ -Farbe ansagen. Generell ziehen aber die heutigen Experten vor, zuerst die ♥-Farbe anzusagen.

Die Weiteransagen des Partners nach der Antwort des Eröffners :

- 1° Da der Eröffner seine Hand beschrieben hat, wird nun sein Partner den richtigen Kontrakt festlegen :
- 2° **Wenn er 8-9 F hat :** a) ohne Fit sagt er 2SA an
b) mit Fit in der OF reizt er die OF auf die dritte Stufe (einladend).
- 3° **Wenn er 10-14 FV hat :** a) ohne Fit sagt er das Vollspiel in SA an
b) mit Fit sagt er das Vollspiel in der entsprechenden OF an.

Zusammenfassung der (modernen) Antworten des SA-Eröffners:

1SA - P - 2♣ - P	1	Verneint eine OF zu viert
2♦¹	2	Verspricht 4er (5er) ♥, verneint nicht ein 4er ♠. Je nach Absprache zeigt 15-16 F
2♥²	3	Verspricht 4er (5er) ♠, verneint 4er ♥ Je nach Absprache zeigt 15-16 F
2♠³	4	Verspricht 4er ♥, verneint nicht 4er ♠ und zeigt 17 F oder 5er ♥ und 17F, je nach Absprache
3♥⁴	5	Verspricht 4er (5er) ♠, verneint 4er ♥ und zeigt 17 F oder 5er ♠ und 17F, je nach Absprache
3♠⁵		

Wichtig ist es deshalb in der Partnerschaft abzusprechen, ob die 1SA-Eröffnung eine 5er OF beinhalten darf oder nicht. Die Lizitsequenzen nach der 2♣-Ansage sollten ebenfalls zwischen den Partnern geklärt werden, um Missverständnisse zu vermeiden.

II. ABSY STAYMAN

Durch Rafael Absy im Jahr 1978 veröffentlicht, wird diese Konvention ausschliesslich bei 1SA-Eröffnungen mit 15-18 F verwendet. Ihr Vorteil besteht darin, die Hand des Eröffners besser zu beschreiben, indem er

- eine Hand mit 1OF zu viert
- eine Hand mit beiden OF zu viert
- © - eine Hand ohne OF zu viert oder zu fünft
- eine minimale oder eine maximale Hand

zeigen kann. OF zu fünft werden hier nicht berücksichtigt.

1SA - P - 2♣ - P

2♦¹

2♥²

2♠³

2SA⁴

3♣⁵

3♦⁶

3♥⁷

3♠⁸

1 Verneint eine OF zu viert, 15-16 F

2 Verspricht 4er ♥, 15-16 F

3 Verspricht 4er ♠, 15-16 F

4 Verspricht 4♥ + 4♠, 15-16 F

5 Verneint eine OF zu viert, 17-18 F

6 Verspricht 4♥ + 4♠, 17-18 F

7 Verspricht 4er ♥, 17-18 F

8 Verspricht 4er ♠, 17-18 F

III. GARBAGE STAYMAN

Dieses Stayman wird nur verwendet, wenn der Partner des Eröffners 0-7 F und eine ganz bestimmte Verteilung aufweist. Diese Konvention hat als einziges Ziel, die Gegner zu stören und deren Farbenfit-Findung zu erschweren.

Die Bedingungen für die Anwendung:

1. Der Partner hat 0-7 F und er leitet mit einer 2♣-Anfrage das Garbage Stayman ein
2. Folgende Farbenverteilungen sind obligatorisch : entweder 4-4-4-1 oder 4-4-5-0.
3. Der Partner wird einfach die Antwort des Eröffners auf die 2♣-Anfrage passen.
4. Diese 2♣-Anfrage wird die Gegner an einer Intervention hindern, insbesondere den Gegner in der vierten Position.
5. Wenn direkt nach der 1SA-Eröffnung der Gegner mit 2♣ interveniert, so soll Kontra ein Garbage Stayman einleiten.

Es gibt verschiedene Varianten zu dieser Konvention. Das hier beschriebene Konzept ist aber am weitestens verbreitet.

IV. MALTAIS STAYMAN

Diese Konvention wurde durch Raoul Maltais entwickelt und ist technisch eine Verteidigung gegen eine direkte Intervention des Gegners nach einer 1SA-Eröffnung.

1SA- 2♣- 2♦¹- P

2♥²

2♠³

2SA⁴

1SA- 2♦- 3♣⁵- P

3♦⁶

3♥⁷

3♠⁸

- 1 Stayman
- 2 Verspricht 4er ♥
- 3 Verspricht 4er ♠
- 4 Verneint eine OF zu viert
- 5 Stayman
- 6 Verneint eine OF zu viert
- 7 Verspricht 4er ♥
- 8 Verspricht 4er ♠

Nach einer OF-Intervention zeigt der Partner genügend Werte, um auf dieser Stufe lizitieren zu können, und das Gebot einer UF zeigt diese UF und die andere OF. Die Partnerschaft wird die Verteilung dieser beiden Farben selbst festlegen (4-5, 4-6, 5-5).

1SA- 2♥- 3♣¹

- 3♦²

- 1 Verspricht ♣ und ♠
- 2 Verspricht ♦ und ♠

V. EFOS EXTENDED STAYMAN

Durch Eric Jannersten entwickelt, erlaubt diese Konvention, 4-4 oder 5-3 Fits in OF oder in UF herauszufinden.

1SA - P - 2♣ - P

2♦¹

2♥²

2♠³

2SA⁴

3♣⁵

3♦⁶

3♥⁷

3♠⁸

3SA⁹

1SA - P - 2♣ - P

2♦ - P - 3♣¹⁰ - P

3♦¹¹

3♥¹²

3♠¹³

3SA¹⁴

1SA - P - 2♣ - P

3♦¹⁵

- P - 4♣¹⁶ - P

Pass¹⁷

4♦¹⁸

5♣¹⁹

5♦²⁰

- 1 Verneint eine OF zu viert, 15-16 F
- 2 Verspricht 4er ♥, 15-17 F
- 3 Verspricht 4er ♠, 15-17 F
- 4 Verspricht 4♥ + 4♠, 15-16 F
- 5 Verneint eine OF zu viert, 17 F
- 6 Verspricht 2♥ + 2♠, 17 F
- 7 Verspricht 5♥ + 2♠, 17 F
- 8 Verspricht 5♠ + 2♥, 17 F
- 9 Verspricht 4♥ + 4♠, 17 F
- 10 Frage nach einer 3er OF
- 11 2-2 in OF
- 12 3♥
- 13 3♠
- 14 3-3 in OF
- 15 2-2-4-5 oder 2-2-5-4
- 16 Frage nach den besten UF
- 17 Der Eröffner darf mit 5♣ und 15-16 F passen
- 18 5♦ und 15-16 F
- 19 5♣ und 17 F
- 20 5♦ und 17 F

VI. TWO-WAY STAYMAN (FORCING, NON FORCING STAYMAN)

Das Konzept der Non-Forcing und Forcing Stayman (auch als Two-Way Stayman bekannt) wurde eigentlich für die 1SA-Eröffnungen mit einer Stärke von 10-12 F oder 12-14 F entwickelt. Dabei waren aber bei diesem System die Transfer-Ansagen von einigen offiziellen internationalen Organisatoren verboten worden. Um diese Situation zu überwinden, wurde dann das Two-Way Stayman entwickelt.

1SA - P - 2♣¹ - P
 2♦³
 2♥⁴
 2♠⁵

1SA - P - 2♦² - P
 2♥/♠^{3,4} - P - 2SA⁶ - P
 3♣/♦⁷
 3♥/♠⁸
 3aOF⁹
 3SA¹⁰

1SA - P - 2♦² - P
 2SA¹¹ - P - 3♣¹² - P
 3♦¹³
 3♥¹⁴
 3♠¹⁵
 3SA¹⁶

1SA - P - 2♦² - P
 3♣/♦¹⁷

- 1 Stayman, nur max. einladend
- 2 Partie forcing Stayman (GF)
- 3 Verneint eine OF zu viert
- 4 Verspricht 4er♥, mit evtl. 4er♠
- 5 Verspricht 4er♠, verneint 4er♥
- 6 Frage nach der Verteilung
- 7 Natürlich, 4 Karten
- 8 Verspricht 5♥/♠
- 9 4er OF. 3er OF, wenn 4 Karten verneint wurden
- 10 4-3-3-3 Verteilung
- 11 Keine 4er OF oder 5er UF
- 12 Frage nach der Verteilung
- 13 3-3-4-3 Verteilung
- 14 2-3-4-4 Verteilung
- 15 3-2-4-4 Verteilung
- 16 3-2-4-4 Verteilung
- 17 Verspricht 5♣/♦

VI. STANDARD PUPPET STAYMAN

Diese Konvention wurde zuerst 1977 durch Kit Woolsey und S. Robinson publiziert. Sie erlaubt herauszufinden, ob der SA-Eröffner eine 4er oder eine 5er OF hat, da die modernen Lizit-Systeme eine 5er OF bei SA-Eröffnungen zulassen.

1SA- P - 2♣¹- P

2♦²

2♥³

2♠⁴



1SA- P - 2♣¹- P

2♦² - P - 2♥⁵

- 2♠⁶

- 2SA⁷

- 3♥⁸

- 3♠⁹

- 3SA¹⁰

- 4SA¹¹

1SA- P - 2♣¹- P

2♦² - P - 2♥⁵- P

2♠¹²

2SA¹³

3SA¹⁴

4♠¹⁵

1SA- P - 2♣¹- P

2♦² - P - 2♠⁶- P

2SA¹⁶

3♥¹⁷

3SA¹⁸

4♥¹⁹

- 1 Puppet Stayman
- 2 Relais, verneint eine 5er OF
- 3 Verspricht 5er♥
- 4 Verspricht 5er♠
- 5 4er♠, weniger als 4♥ Karten
- 6 4er♥, weniger als 4♠ Karten
- 7 4♥+ 4♠, einladend, Eröffner darf passen mit Minimum
- 8 4♥+ 4♠, Partie-forcing
- 9 4♠+ 4♥, Partie-forcing
- 10 Verneint eine 4er OF, Abschluss
- 11 Schlemm-Einladung. Eröffner akzeptiert, wenn Maximum
- 12 4er♠, Minimum
- 13 Verneint 4er♠, Minimum
- 14 Verneint 4er♠, Maximum
- 15 4er♠, Maximum
- 16 Verneint 4er♥, Minimum
- 17 4er♥, Minimum
- 18 Verneint 4er♥, Maximum
- 19 4er♥, Maximum

VI. TWO-STEP PUPPET STAYMAN

Diese Variante verbindet eine 2♣-Stayman-Ansage mit einem 3♣-Puppet-Stayman nach einer 1SA-Eröffnung. Das Ziel besteht darin, 4er oder 5er OF beim Eröffner herauszufinden, um in einer OF zu spielen, wenn beide Hände eine ungeschützte UF aufweisen.

Das Prinzip :

1. Mit 4-4 und 4-3 Verteilungen in OF wird ein Standard Stayman eingeleitet
2. Mit 3-3-5-2 und 3-3-2-5 und xx in der kurzen UF wird ein 3♣-Puppet-Stayman eingeleitet. Das erlaubt, entweder in einem 5-3 Fit oder in einem 4-3 OF Fit (sollte der Eröffner keinen Halt in der kurzen UF haben) zu spielen.

1SA - P - 2♣¹ 1 Standard Stayman
 - 3♣² 2 Two Step Puppet Stayman

Die Antworten auf dem Standard Stayman werden von den Partnerschaften festgelegt.

Antworten auf dem Two Step Puppet Stayman :

1SA - P - 3♣² - P 3 Relais, eine oder beide OF zu viert.

3♦³

3♥⁴

3♠⁵

3SA⁶

4 5er ♥

5 5er ♠

6 Abschluss, keine OF zu viert oder zu fünft

1SA - P - 3♣² - P

3♦³

- P - 3♥⁷

- P - 3♠⁸

7 4er ♠

8 4er ♥

Sollte der Eröffner eine 5er OF mit Halt nur in einer UF haben, wird er durch die Relais-Ansage weiterlizitieren.

Der Nachteil dieser Konvention ist die Information an die Gegner, sein Vorteil das Erreichen des sichersten Kontraktes.

VII. SPRING STAYMAN

1SA - P - 2♣¹ - P

2♦² - P - 3♣⁷

2♥³ - P - 3♣⁷

2♠⁴ - P - 3♣⁷

2SA⁵ - P - 3♣⁷

3♣⁶ - P - 3♦⁷

©

1SA - P - 2♣¹ - P

2♦²/2SA⁵ - P - 3♣⁷ - P

3♦⁸

3♥⁹

3♠¹⁰

3SA¹¹

4♣¹² - P - 4♦/♥/♠¹⁴ - P

- 4SA¹⁵

- 5♣¹⁶

4♦¹³ - P - 4♥/♠¹⁴ - P

- 4SA¹⁵

- 5♦¹⁶

1SA - P - 2♣¹ - P

2♥³ - P - 3♣⁷ - P

3♦¹⁷ - P - 3♥¹⁸ - P

3♠¹⁹

3SA²⁰

- 1 Standard Stayman
- 2 Verneint eine OF zu viert, Minimum
- 3 Verspricht 4er ♥, mit evtl. 4er ♠
- 4 Verspricht 4er ♠, verneint 4er ♥
- 5 Verneint eine OF zu viert, Maximum
- 6 Beide OF zu viert
- 7 Spring Stayman, mindestens 4-4 in UF
- 8 4-3-3-3 mit 4er ♦
- 9 4-4-3-2 mit 3er ♥
- 10 4-4-3-2 mit 3er ♠
- 11 4-3-3-3 mit 4er ♣
- 12 5-3-3-2 mit 5er ♣
- 13 5-3-3-2 mit 5er ♦
- 14 Erstrunde Kontrollen
- 15 Ass-Frage
- 16 Abschluss
- 17 4-4-3-2, 4♦+4♥
- 18 Frage nach der 3er Farbe
- 19 3er ♠
- 20 3er ♣

1SA- P - 2♣¹- P
 2♥³ - P - 3♣⁷- P
 3♥²³
 3♠²⁴
 3SA²⁵

- 1 Standard Stayman
- 3 Verspricht 4er ♥
- 6 Beide OF zu viert
- 7 Spring Stayman, mindestens 4-4 in UF
- 18 Frage nach der 3er Farbe
- 20 3er ♣

1SA- P - 2♣¹ P
 2♠³ - P - 3♣⁷- P
 3♦²¹ - P - 3♥¹⁸- P
 3♠²²
 3SA²⁰

- 21 4-4-3-2, 4♠+4♦
- 22 3er ♥
- 23 4-3-3-3 mit 4er ♥
- 24 3-4-2-4, 3♠+4♥+2♦+4♣
- 25 2-4-3-4, 2♠+4♥+3♦+4♣

1SA- P - 2♣¹- P
 2♠³ - P - 3♣⁷- P
 3♥²⁶
 3♠²⁷
 3SA²⁸

- 26 4-3-2-4, 4♠+3♥+2♦+4♣
- 27 4-3-3-3 mit 4er ♠
- 28 4-2-3-4, 4♠+2♥+3♦+4♣

1SA- P - 2♣¹- P
 3♣⁶ - P - 3♦⁷- P
 3♥²⁹
 3♠³⁰

- 29 4-4-2-3, 4♠+4♥+2♦+3♣
- 30 4-4-3-2, 4♠+4♥+3♦+2♣

©
 www.Bridgebooks.de

§ 3. STAYMAN NACH 2SA - ERÖFFNUNG

I. STANDARD STAYMAN

2SA- P - 3♣¹- P
3♦²
3♥³
3♠⁴
3SA⁵

- 1 Standard Stayman
- 2 Verneint eine OF zu viert
- 3 Verspricht 4+♥
- 4 Verspricht 4+♠
- 5 Beide OF zu viert

II. STANDARD PUPPET STAYMAN

Das Puppet Stayman erlaubt herauszufinden, ob der 2SA-Eröffner eine 4er oder eine 5er OF hat, da die modernen Lizit-Systeme eine 5er OF bei SA-Eröffnungen erlauben. Die anderen Gebote auf eine 2SA-Eröffnung werden hier nicht behandelt.

2SA- P - 3♣¹- P
3♦²
3♥³
3♠⁴
3SA⁵

- 1 Puppet Stayman
- 2 Eine oder beide OF zu viert
- 3 Verspricht 5♥
- 4 Verspricht 5♠
- 5 Keine OF zu viert

2SA- P - 3♣¹- P
3♦² - P - 3♥⁶
- 3♠⁷
- 3SA⁸

- 6 4er♠
- 7 4er♥
- 8 Abschluss, der Partner suchte eine 5er OF beim Eröffner

III. UMGEKEHRTES PUPPET STAYMAN

Diese Puppet Stayman Version wurde durch den Schweizer Weltexperten Jean Besse entwickelt. Sie erlaubt dem 2SA-Eröffner, die Hand immer zu spielen.

2SA- P - 3♣¹ - P
 3♦² - P - 3♥³
 - 3♠³
 - 3SA⁴
 3♥⁵ - P - 3SA⁶
 - 3♠⁷
 3SA⁸

- 1 Inverted Puppet Stayman
- 2 Verspricht eine 5er OF
- 3 Maximum 2 Karten
- 4 4-3 oder 3-4 in OF
- 5 4er♥, 4er♠ möglich
- 6 Der Partner sagt jetzt 3SA mit 4er♠ und der Eröffner passt oder sagt 4♠ an.
- 7 Puppet zu 3SA. Der Partner suchte ein 5-3 Fit in einer OF
- 8 Verneint eine OF zu viert/fünft

Beispiele

2SA - 3♣

Der Eröffner sagt 4♠ mit einer 5er♠ oder 3SA an

3♦ - 3♥

Der Eröffner sagt 4♥ mit einer 5er♥ oder 3SA an

2SA - 3♣

Der Eröffner sagt 4 in seiner 5er OF an. Der Partner ist 4-3 in den OF

3♦ - 3♠

2SA - 3♣

Der Eröffner sagt 3SA an. Der Partner suchte eine 5er OF beim Eröffner

3♦ - 3SA

2SA - 3♣

Der Partner hat 4er♠ : Der Eröffner passt oder sagt 4♠ an

3♥ - 3♠

2SA - 3♣

4-4♥ Fit

3♥ - 3SA

2SA - 3♣

Der Partner hat ein 4er♥ oder suchte ein 5-3 Fit, will 3SA jetzt spielen

3♥ - 4♥

2SA - 3♣

4-4♠ Fit

3♠ - 3SA

2SA - 3♣

Keine 4er oder 5er OF beim Eröffner

3♠ - 4♠

2SA - 3♣

3SA

III. ALTERNATIVES PUPPET STAYMAN

Diese Puppet Stayman Version wurde durch den deutschen Gerben Dirksen ausbearbeitet.

2SA- P - 3♣¹- P
3♦²
3♥³
3♠⁴
3SA⁵ ©
 - P - 3♦⁶
 - P - 3♥⁷
 - P - 3♠⁸
 - P - 3SA⁹

- 1 Alternative Puppet Stayman
- 2 Verspricht eine oder beide OF zu viert
- 3 Verneint eine OF zu viert/fünft
- 4 Verspricht 5er ♠
- 5 Verspricht 5er ♥
- 6 Transfer für ♥
- 7 Transfer für ♠
- 8 5♠+ 4♥
- 9 To play

IV. SWISS PUPPET STAYMAN

2SA- P - 3♣¹- P
3♦² - P - 3♥³
 - P - 3♠⁴
 - P - 3SA⁵
3♥⁶
3♠⁷
3SA⁸
2SA- P - 3♦⁹- P
3♥¹⁰ - P - P¹⁰
 - P - 3♠¹¹
 - P - 3SA¹²
 - P - 4Y¹³
2SA- P - 3♥¹⁴
 - 3♠¹⁵
 - 4Y¹⁶

- 1 Swiss Puppet Stayman
- 2 Eine oder beide OF zu viert
- 3 4 Karten in ♠
- 4 4 Karten in ♥
- 5 Keine 4 Karten in den OF. Suchte eine OF zu fünft beim Eröffner
- 6 5 Karten in ♥
- 7 5 Karten in ♠
- 8 Keine OF zu viert oder zu fünft
- 9 Transfer für 3♥
- 10 Schwache Hand mit ♥
- 11 4♠+ 5♥
- 12 4♥+ 5♠
- 13 Natürlich, Schlemmeinladung
- 14 Transfer ♠
- 15 Transfer ♥, GF
- 16 Zu definieren in der Partnerschaft