

## STAYMAN

**STAYMAN 2♣** bruges, når makker har åbnet med 1 UT og du har udgangsinteresse samt 4-farve i én eller begge majorfarver. Styrke – fra 8HP point.

**2♣ spørger UT-åbneren om 4-farve i major.**

**UT-åbner svarer:**

*2♦ uden 4-farve i major.*

*2♥ med 4-farve i hjerter (og måske i spar).*

*2♠ med 4-farve i spar og benægter 4-farve i hjerter.*

**Svarers 2. melding:**

1UT - 2♣

2♦ - ?

Pas	8 HP og 4 eller flere ruder.
2 UT	9-10 HP og 4-farve i en eller begge major. Åbner kan nu gå i 3 UT med max.
3 UT	11-15 HP 4-farve i en eller begge major

1UT – 2♣

2♥ - ?

2 UT	9-10 HP, 4-farve i spar
3♥	9-10 point, 4-farve i hjerter. Åbner hæver med max.
3 UT	11-15 HP, 4-farve i spar
4♥	11-15 point, 4-farve i hjerter

1UT – 2♣

2♠ - ?

2 UT	9-10 HP, 4-farve i hjerter. Åbner hæver med max.
3♠	9-10 point, 4-farve i spar. Åbner hæver med max.
3 UT	11-15 HP, 4-farve i hjerter
4♠	11-15 point, 4-farve i spar

**STAYMAN oven på 2 UT åbning:**

Stayman-konventionen bruges også her og er nu udgangskrav – men du melder nu 3♣. Uden majorfarver svarer åbner 3♦, med hjerter eller begge majorfarver 3♥ og med blot sparfarven 3♠.

Et eksempel:

KD85  
E6  
D76  
ED96

N
S

E1064  
KB  
43  
108432

N	–	S
1 UT		2♣
2♠		3♠
4♠		

N har 17HP og jævn hånd, klassisk 1UT åbning.

S har 8HP og en 4-farve i spar, undersøger med Stayman-konventionens 2♣ om makker også skulle have fire spar.

N ved nu, at makker har en 4-farve i major, og viser sin 4-farve i spar ved at melde 2♠

S har ikke styrke nok til at melde udgang og spørger makker, om han har maximum med 3♠. (Trumffarven er fastlagt, så kan man tælle doubleton'en med)

Med maximum melder N 4♠

**Såre simpelt – ikke sandt?**

**Stayman bruges også i følgende meldeforløb:**

Når åbner ved spring i sans har vist en sanshånd med 18-19 HP:

1♣ - 1♦  
2UT - 3♣

2UT viser 18-19 HP. 3♣ er Stayman

Og efter kravåbning:

2♣ - 2♦

2UT - 3♣

2UT viser 22-24HP og sansfordeling. 3♣ er Stayman

2♣ - 2♦

3UT -

3UT viser 25-27HP og sansfordeling. Her er der næppe brug for Stayman

*HUSK: Når makker har vist en stærk sanshånd, behøver du ikke så mange point for at bruge Stayman-konventionen (26 – 33 – 37!!!)*

**SÅ SKULLE STAYMAN VÆRE PÅ PLADS!!!**