

Puppet stayman

Die Konvention Puppet stayman wird nach einem starkem SA gespielt. Die vorangegangenen Eröffnungen können sein:

- 2SA (20-22FL)
- 2Karo (Multi) gefolgt von 2SA (20-22FL) des Eröffners
- 2Treff oder 2Karo: semiforcing oder stärkste Eröffnung und danach 2SA

Wenn man diese Konvention spielt, kann der Eröffner eine 5-er Oberfarbe haben. Deshalb macht der Antwortende den Stayman auch mit einer 3-er Oberfarbe.

Besonders zu beachten ist die Möglichkeit, auch dann einen sicheren Oberfarbfit zu finden, wenn der Antwortende eine 5-4 Verteilung in den Oberfarben hat. Ist Pik die 5-er Farbe wird zuerst der Stayman gemacht. Ist Coeur die 5-er Farbe, wird zuerst der Transfer durchgeführt. Um diese Möglichkeit in die Konvention zu integrieren, wurden die Bedeutung der Gebote 3C und 3SA auf den Stayman vertauscht.

Eine ausführliche Beschreibung gibt es Im Lehrbuch „Forum D Plus 2015, die ungestörte Reizung“ ab Seite 288. Dort wird auch die Folgereizung, speziell bei Schlemminteresse, ausführlich behandelt.

2K -> 2C -> 2SA -> ? oder 2T -> 2K -> 2SA -> ?:

3T: 5-er OF des Eröffners möglich, Puppet Stayman auch mit 3-er OF

- 3K: mind. eine OF zu viert
 - 3C: 4-er Pik
 - 3P: 4-er Coeur
 - 4K: 4-4 in OF
 - 3SA: keine 4-er OF
- 3C: keine 4-er oder 5-er OF (Achtung !!!!)
 - 3P: Transfer auf SA
 - 3SA: 5-er P und 4-er C
- 3P: 5-er P
- 3SA: 5-er C (Achtung !!!!)

3K/C: OF-Transfer des Antwortenden mit 5-er

- 3C: Ausführung Transfer mit oder ohne Fit
 - 3P: verspricht jetzt 5-er C und 4-er P, sonst 3SA
- 3P: Ausführung Transfer mit oder ohne Fit
- 4C,4P: Ausführung Transfer mit 4-er Anschluss

3P/4T: Transfer auf T/K, 6-er UF mit Schlemminteresse

- 4SA: nur Double-Anschluss, Warnung vor Schlemm
- Neue Farbe: starkes Schlemminteresse

4K: 5-5 in Oberfarben

5T/K: lange UF ohne Schlemminteresse

In der detaillierten Tabelle werden die Gebote bis zur zweiten Antwort aufgeführt. Für die weitere Reizung wird auf das Lehrbuch verwiesen.

EÖ steht für den Eröffner und AW für den Antwortenden.

2K -> 2C -> 2SA -> ? oder 2T -> 2K -> 2SA -> ?:

AW	Bedeutung	EÖ	Bedeutung	AW	Bedeutung
3♣	Puppet stayman, auch mit 3-er OF	3♦	mind. 1 OF zu viert	3♥	4-er ♠
				3♣	4-er ♥
				4♦	beide OF zu viert
				3SA	keine 4-er OF
		3♥	keine 4-er oder 5-er OF (Achtung !!!)	3♣	EÖ muss 3SA bieten
				3SA	5-er ♠ + 4-er ♥
				4SA	quantitativ, Einladung zu 6SA
				4♣/♦	mind. 5-er ♣/♦, Schlemminteresse
		3♠	5-er ♠	3SA	kein 3-er ♠
				4♣/♦	mind. 5-er ♣/♦, Schlemminteresse
				4♥	Pik-Fit mit Schlemminteresse
				4♠	Fit, kein Schlemminteresse
				4SA	quantitativ, Einladung zu 6SA
		3SA	5-er ♥	Pass	kein 3-er ♥
				4♣	mind. 5-er ♣, Schlemminteresse
				4♦	Fit in ♥
				4♥	Fit, kein Schlemminteresse
3♦	Transfer auf ♥	3♥	mit oder ohne Fit	Pass	schwach, 5-er ♥
				3♣	5-er ♥ + 4-er ♠
				3SA	Abschluss, zum Spielen
				4♥	6-er ♥, Abschluss
		4♥	mit 4-er ♥	Pass	kein Schlemminteresse
				4SA	Ass-Frage
3♥	Transfer auf ♠	3♠	mit oder ohne Fit	Pass	schwach, 5-er ♠
				3SA	Abschluss, zum Spielen
		4♠	mit 4-er ♠	Pass	kein Schlemminteresse
				4SA	Ass-Frage
3♠	Transfer auf ♣	3SA	nur 2-er ♣	Pass	kein Schlemminteresse
				4♦/♥/♠	Schlemminteresse, Cuebid
		4♣	mind. 3-er ♣	4♦/♥/♠	Schlemminteresse, Cuebid
				4SA	Ass-Frage
4♣	Transfer auf ♦	4♦	mind. 3-er ♦	4♥/♠	Schlemminteresse, Cuebid
				4SA	Ass-Frage
		4SA	nur 2-er ♦, keine Ass-Frage	Pass	kein Schlemminteresse
				5♣/♥/♠	Schlemminteresse, Cuebid
4♦	5-5 in OF	4♥/♠			
5♣/♦	Abschluss				

Beispiel 1:

W	ASZ48
♠	AQ
♥	KQ105
♦	KJ5
♣	KQ102

- 2 Karo** (Multi)
- 2SA** (20-22FL, 5-er OF möglich)
- 3 Karo** (mind. 1 OF zu viert)
- 3 SA** (kein 4-er Pik)

E	Origami48
♠	10762
♥	A3
♦	Q10764
♣	74

- 2 Coeur** (bis 14 FL)
- 3 Treff** (Frage: 5-er oder 4-er OF ?)
- 3 Coeur** (4-er Pik)

Beispiel 2:

W	West
♠	AQ
♥	KQ10
♦	KJ65
♣	KQ102

- 2 Karo** (Multi)
- 2SA** (20-22FL, 5-er OF möglich)
- 3 Coeur** (weder 4-er noch 5-er OF)
- Pass** (kein 3-er Pik)

E	East
♠	107632
♥	A975
♦	Q10
♣	74

- 2 Coeur** (bis 14 FL)
- 3 Treff** (Frage: 5-er oder 4-er OF ?)
- 3SA** (5-er Pik + 4-er Coeur)