

# Stayman og overføringer

Når vi har åpnet 1NT har vi begrenset poengstyrken vår til 15-17 poeng, og fortalt at vi har en jevn hånd. Nå har makker god oversikt over vår samlede styrke, og vet som regel ganske nøyaktig om vi skal stoppe i delkontrakt, eller om vi skal i utgang eller slem. Det makker ikke nødvendigvis vet er om vi skal spille fargekontrakt eller grand. Derfor er det viktig å ha noen meldinger som kan undersøke dette.

## 1 Stayman-konvensjonen

Når makkerparet til sammen har 8 eller flere kort i en majorfarge, lønner det seg veldig ofte å spille med denne fargen som trumf. Det viser seg at det ofte er 1-2 stikk mer å hente ved å spille trumf heller enn grand når dette er tilfelle. Derfor må vi ha en måte å finne ut om vi har en majortilpasning på minimum 8 kort. På midten av 1940-tallet populariserte Sam Stayman metoden som har fått hans navn; Stayman-konvensjonen. En konvensjon er en avtale om å bruke en eller flere kunstige meldinger til å spørre eller beskrive makkerparets hender. Med kunstig melding menes at meldingen ikke trenger å vise et eneste kort i den meldte fargen.

Når makker åpner 1NT kan vi bruke meldingen  $2\clubsuit$  til å spørre makker om han har en majorfarge på minst 4 kort.  $2\clubsuit$  er altså ikke et forslag til å spille kløver, kun en kunstig melding som spør makker om hans majorfarger. Han svarer slik:

$2\diamondsuit$  Jeg har ingen firekorts major

$2\heartsuit$  Jeg har 4 (eller 5) kort i hjerter, kanskje 4 kort i spar.

$2\spadesuit$  Jeg har 4 (eller 5) kort i spar, men jeg har ikke 4 kort i hjerter.

**For å bruke Staymankonvensjonen må du ha minst nok poeng til å invitere til utgang, altså minimum 9-10 poeng, og 4 kort i enten hjerter, spar eller begge deler.**

Hvis vi har funnet en majortilpasning etter makkers svar kan vi melde 3 eller 4 i major, avhengig av styrken vår. Vi inviterer med 3 i majoren med 9-10 poeng, og melder 4 hvis vi er sterkere.

Har vi ikke funnet en majortilpasning melder vi 2NT eller 3NT avhengig av styrken vår. Vi inviterer med 2NT med 9-10 poeng, og melder 3NT hvis vi er sterkere.

Her er noen eksempler:

1.	♠ AQ52	West	North	East	South
	♥ K85				
	♦ AQJ4		1NT	Pass	2♣
	♣ 32				
	♠ K743	Pass	2♠	Pass	4♠
	♥ Q42				
	♦ 6				
	♣ AQ754				

Nord har 16 poeng og en jevn hånd og åpner 1NT. Syd har 11 poeng, og vet at makkerparet har minst 26 poeng til sammen. Derfor vet han at de skal i utgang. For å finne ut hvilke utganger som er mulige spør han om nord har en 4 kort major ved å melde 2♣. Nord svarer at han har firekorts spar, og syd melder utgang her siden de har funnet majortilpasningen.

2.	♠ A63	West	North	East	South
	♥ AK3				
	♦ QT43		1NT	Pass	2♣
	♣ Q74				
	♠ K84	Pass	2♦	Pass	2NT
	♥ T764	Pass	Pass	Pass	
	♦ J6				
	♣ AJ96				

Nord åpner 1NT med en jevn hånd og 15 poeng. Syd har en invitthånd med sine 9 poeng, og for å avdekke en mulig hjerterkontrakt melder han 2♣. Nord har ingen firekorts major og melder 2♦. Syd melder 2NT for å vise en invitt, men nord har minimum og passer.

	♠ KQJ3				
	♥ QT76				
	♦ A3	West	North	East	South
	♣ K83		1NT	Pass	2♣
3.		Pass	2♥	Pass	3NT
	♠ A765	Pass	4♠	Pass	Pass
	♥ 64	Pass			
	♦ KJ42				
	♣ AT9				

Nord åpner 1NT med jevn hånd og 15 poeng. Syd har nok til å kreve til utgang med sine 12 poeng, og undersøker om det er noen tilpass i major ved å melde 2♣. Nord har 4 kort i begge majorfargene og begynner derfor med 2♥. Syd har ikke funnet noen tilpass ennå, så han melder 3NT for å fortelle at han har nok poeng til utgang. Nord vet at syd har firekorts spar, hvis ikke kunne han ikke meldt Stayman (syd har benektet firekorts hjerter ved ikke å støtte denne fargen), og melder 4♠ siden han vet de har tilpass der.

## 2 Overføringer

Noen ganger åpner makker 1NT og vi sitter med en majorfarge på 5 kort eller lenger. Da er det viktig å fortelle om dette, selv om vi er veldig svake. Se f.eks på dette spillet:

	♠ AKJ				
	♥ A4				
	♦ K93				
	♣ J8532	West	North	East	South
			1NT	Pass	?
	♠ 542				
	♥ 987652				
	♦ 762				
	♣ 6				

Nord åpner 1NT med 16 poeng og en jevn hånd. Syd har 0 poeng, men 6 kort i hjerter. I grandkontrakt vil ikke syd sin hånd være verdt et eneste stikk, og nord-syd er heldige om de klarer å få 4 stikk. Spiller de derimot med hjerter som trumf, vil syd kunne få mange stikk på trumfen sin, og kanskje kan de klare å ta 7 eller 8 stikk.

Som vi ser av eksempelet er det viktig å kunne spille en fargekontrakt i major selv om det er åpnet med 1NT. For å få til dette bruker vi en annen konvensjon som heter *overføringer*.

Når vi har 5 eller flere kort i en major, og makker har åpnet 1NT, melder vi fargen

under majorfargen vår for å overføre fargen til makker:

2♦ Jeg har 5 eller flere hjerter. Vennligst meld 2♥ når det er din tur.

2♥ Jeg har 5 eller flere spar. Vennligst meld 2♠ når det er din tur.

Vi krever altså at makker melder den fargen vi overfører til.

Når makker har meldt overføringsfargen vår kan vi passe med svake hender, eller invitere eller kreve til utgang med sterkere hender. Husk at makker kun har lovet minimum 2 i hver majorfarge når han åpner 1NT, så selv om vi har 5 kort kan det fortsatt være vi ikke har 8 kort til sammen. Derfor skal vi med bare 5 kort i fargen invitere eller kreve ved å melde NT. Har vi 6 kort major eller lenger kan vi invitere i majorfargen. Her er et par mulige meldingsforløp og hva de betyr:

	West	North	East	South
1.		1NT(1)	Pass	2♥(2)
	Pass	2♠(3)	Pass	Pass(4)
	Pass			

(1) 15-17, jevn hånd

(2) jeg har minst 5 spar

(3) jeg er nødt til å melde 2♠

(4) jeg er svak så jeg passer.

	West	North	East	South
2.		1NT(1)	Pass	2♦(2)
	Pass	2♥(3)	Pass	3♥(4)
	Pass	4♥(5)	Pass	Pass
	Pass			

(1) 15-17, jevn hånd

(2) jeg har minst 5 hjerter

(3) jeg er nødt til å melde 2♥

(4) jeg har en invitt med 6 eller flere hjerter

(5) jeg har maksimum og tar i mot invitten

	West	North	East	South
3.		1NT(1)	Pass	2♥(2)
	Pass	2♠(3)	Pass	3NT(4)
	Pass	Pass(5)	Pass	

- (1) 15-17, jevn hånd
- (2) jeg har minst 5 spar
- (3) jeg er nødt til å melde 2♠
- (4) jeg har nok poeng til utgang, men bare 5 kort spar
- (5) ok, jeg har bare 2 korts spar så jeg passer

Mange lurer på hvorfor vi skal bruke overføringer. Hvorfor kan vi ikke bare melde de fargene vi har? Her er det spesielt to grunner til at vi ønsker å bruke overføringer. Den første er at vi ønsker at den sterke hånden (den som åpner 1NT er vanligvis den sterkeste hånden) skal spille kontrakten. Dette er fordi man vil skjule honnørkortene fra motstanderne og fordi man vil at utspillet skal avsluttes i den sterke hånden. Den andre grunnen er at det på denne måten er mulig å vise både svake og sterke hender på 2-trinnet. Med både 0, 9 og 28 poeng kan man overføre til en femkortsfarge i major, og så kan man avklare hva man har senere i meldingsforløpet. På den måten er det veldig plassbesparende.

### 3 Stayman og overføringer i andre situasjoner

Hittil har vi sett hvordan vi bruker Stayman og overføringer etter åpning 1NT. Vi bruker også de samme prinsippene etter åpning 2NT, eller 2♣-2♦-2NT. Alt flyttes bare ett trinn høyere.

Her er et eksempel:

West	North	East	South
	2♣(1)	Pass	2♦(2)
Pass	2NT(3)	Pass	3♣(4)
Pass	3♦(5)	Pass	3NT(6)
Pass	Pass	Pass	

- (1) Sterk hånd, vanligvis 20+ poeng
- (2) hvilemelding
- (3) 22-24 poeng og en jevn hånd
- (4) Stayman
- (5) jeg har ingen firekorts major
- (6) ok, da spiller vi 3NT

### 4 Huskeliste

- Konvensjoner er spesielle avtaler vi har der vi bruker kunstige meldinger til å spørre eller fortelle om hva slags kort vi har.
- Staymankonvensjonen er laget for å kunne identifisere majortilpasninger etter at makkerparet har åpnet 1NT.

- Man må ha minst 9-10 poeng og en firekorts majorfarge for å kunne bruke Stayman.
- Overføringer brukes for å fortelle om en majorfarge på minst 5 kort, og for å få den sterke hånden som spillefører.

## 5 Oppgaver

1. Du åpner 1NT og makker svarer 2♦. Hva melder du?
2. Du åpner 1NT og makker svarer 2♣. Hva melder du hvis du har 4 kort hjerter og 4 kort spar?
3. Meldingsforløpet går:

West	North	East	South
	1NT	Pass	2♥
Pass	2♠	Pass	2NT
Pass			

Hva har syd vist?

4. Makker åpner 1NT og du har

♠ K34  
 ♥ AQ432  
 ♦ Q983  
 ♣ J

Hvordan planlegger du meldingsforløpet?

## 5.1 Svar

1. Du melder  $2\heartsuit$ . Makker har bedt deg melde dette så han kan beskrive hånden sin bedre etterpå.
2. Med 4 kort i begge major begynner du med  $2\heartsuit$ . Melder du  $2\spadesuit$  benekter du 4 kort hjerter.
3. Syd har vist en invitthånd med nøyaktig 5 kort i spar. Hadde han hatt 6 kort spar kunne han invitert med  $3\spadesuit$ .
4. Du har 12 poeng, så du vet dere skal i en utgang. Enten skal dere i 3NT eller  $4\heartsuit$ , men det kommer an på hva makker har. Du begynner med å overføre til hjerter ved å melde  $2\diamondsuit$ , og deretter melder du 3NT for å vise at du har nok til utgang med nøyaktig 5 kort i hjerter. Hvis makker har 2 hjerter vil han passe 3NT, har han 3 eller flere melder han  $4\heartsuit$ .