

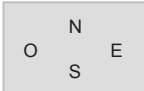
Séance 3

LE 2♣ STAYMAN (1)

Programme de la séance

- Intérêt du 2♣ Stayman
- Les réponses avec une majeure quatrième

Première donne de la séance (3.1)

3.1	Donneur : N	Vul : EO	JF n°1 - Donne 9			
	♠ R 9 5 ♥ A V 7 2 ♦ 8 6 ♣ D 6 4 3		Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	Passe	Passe
			Passe	Passe	3SA	Passe
♠ D 8 4 ♥ D 5 3 ♦ A V 1 0 7 2 ♣ 9 5		♠ 1 0 6 3 2 ♥ 1 0 9 ♦ R 9 4 ♣ V 1 0 8 2				
Entame : Valet de Carreau	♠ A V 7 ♥ R 8 6 4 ♦ D 5 3 ♣ A R 7		En l'état des connaissances, le camp NS aboutit au contrat de 3SA qui chute rapidement sur l'entame Carreau.			

- Demandez aux enfants si un autre contrat aurait pu être joué ?

Oui, 4♥ puisqu'on détient un fit huitième. L'impasse Cœur gagne mais l'impasse Pique échoue ; le déclarant totalise 10 levées : 2 Piques, 4 Cœurs, 1 Carreau coupé et 3 Trèfles.

- Comment trouver ce contrat ?

Il faudrait que le répondant sache que l'ouvreur détient une majeure quatrième.

C'est ce que permet de faire le 2♣ "Stayman" : quand le répondant déclare 2♣ sur 1SA, il ne promet pas des Trèfles, mais demande à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième.

- Combien de points faut-il pour utiliser le 2♣ Stayman ?

Le camp sera amené à jouer au moins au palier de 2, ce qui nécessite un minimum de 23 H. Comme l'ouvreur ne promet que 15 H, le répondant doit en détenir au moins 8.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.



En réponse à l'ouverture d'1SA, le 2♣ Stayman signifie :

- « partenaire, as-tu une majeure quatrième ? ».
- j'ai une majeure quatrième (sinon, à quoi bon poser la question ?) et un minimum de 8 H.

①	②	③	④	⑤
♠ D973 ♥ A73 ♦ R842 ♣ 52	♠ 85 ♥ RV62 ♦ D74 ♣ 9632	♠ AR62 ♥ RD108 ♦ A743 ♣ 6	♠ AV3 ♥ AD5 ♦ R642 ♣ 1085	♠ D76 ♥ 9742 ♦ A963 ♣ A5
9 H, 4 Piques 2♣	6 H Passé	16 H, 4 Cœurs et 4 Piques 2♣	14 H, pas de majeure 4 ^e 3SA	10 H, 4 Cœurs 2♣

Deuxième donne de la séance (3.2)

3.2		Donneur : E		Vul : T		JF n°1 - Donne 10											
		♠ D1085 ♥ 74 ♦ ARV103 ♣ AD				Sud	Ouest	Nord	Est								
♠ R4 ♥ RD103 ♦ 965 ♣ 9542	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 762 ♥ 9862 ♦ 84 ♣ 10873			1SA	Passé	2♣	Passé
	N																
O		E															
	S																
		♠ AV93 ♥ AV5 ♦ D72 ♣ RV6				2♣	Passé	6♠	Passé								
Entame : Roi de Cœur						Passé	Passé										

Sud ouvre d'1SA et Nord qui possède 16 H et quatre cartes à Pique utilise le 2♣ Stayman.

Que doit répondre Sud ? Avec quatre cartes à Pique, il répond naturellement 2♣.

Nord réévalue son jeu et compte maintenant 18 HD : il conclut à 6♠ (le camp possède entre 33 et 36 HD, la zone du petit chelem).

Sud compte 3 ou 4 Piques suivant la place du Roi, 1 Cœur, 5 Carreaux et 3 Trèfles qui font 12 ou 13 levées. Mais après l'entame, les adversaires seront en mesure de réaliser 1 Cœur et 1 Pique.

- Le déclarant doit immédiatement défausser son Cœur perdant sur un Trèfle ; c'est ensuite qu'il pourra tenter l'impasse au Roi de Pique.

Score : 6♠ = ► 1430 NS.




En réponse au 2♣ Stayman, l'ouvreur déclare :

- 2♥ avec 4 cartes à Cœur
- 2♠ avec 4 cartes à Pique

Fitté en majeure, l'auteur du 2♣ Stayman soutient au palier approprié :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2♥	3♥	: 8 - 9 HD (<i>Proposition de manche</i>)
	4♥	: 10 - 15 HD
	5♥	: 16 - 17 HD (<i>Proposition de chelem</i>)
	6♥	: 18 - 19 HD

Troisième donne de la séance (3.3)

3.3	Donneur : S	Vul : P	JF n°1 - Donne 11			
	♠ R 7 4 ♥ R 4 3 2 ♦ A 8 7 ♣ 7 5 4		Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA	Passe	2♣	Passe
			2♠	Passe	3SA	Passe
			Passe	Passe		
♠ V 8 ♥ V 5 ♦ R 1 0 4 2 ♣ D 1 0 8 3 2		♠ 1 0 9 6 2 ♥ 1 0 9 7 6 ♦ D 5 3 ♣ A 9				
	♠ A D 5 3 ♥ A D 8 ♦ V 9 6 ♣ R V 6					
Entame : 3 de Trèfle						

Sud ouvre d'1SA et Nord avec 10 H et quatre cartes à Cœur, fait un Stayman. Sud répond 2♠ avec quatre cartes à Pique.

Demandez à Nord :

- *as-tu découvert un fit ?* Non.
- *où vas-tu jouer ?* À Sans-Atout puisque ma main est régulière.
- *à quel palier ?* Au palier de 3 puisqu'avec 10 H je peux imposer la manche (avec 8-9 H, il proposerait la manche en déclarant 2SA).

Ouest entame du 3 de Trèfle, la quatrième meilleure ; Est prend de l'As et rejoue Trèfle. Sud passe le Valet, pris par Est qui continue d'affranchir sa couleur.

o Est doit défausser sur le troisième tour.

- Il ne peut défausser un Cœur, sous peine de libérer le quatrième Cœur du mort.
- Il sait que le déclarant possède quatre cartes à Pique : il ne peut donc défausser de cette couleur sous peine de voir le déclarant réaliser un quatrième Pique.

Il défausse alors un Carreau en espérant trouver un complément chez son partenaire.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO.

Sans fit majeur, l'auteur du Stayman annonce avec un jeu régulier :

Ouvreur	Répondant	
1SA	2♣	
2X	2SA	: 8 - 9 H (<i>Proposition de manche</i>)
	3SA	: 10 - 15 H
	4SA	: 16 - 17 H (<i>Proposition de chelem</i>)
	6SA	: 18 - 19 H

Quatrième donne de la séance (3.4)

3.4	Donneur : O	Vul : NS	JF n°1 - Donne 12											
	♠ D 6 4 ♥ R V 8 7 ♦ 5 4 ♣ D 1 0 8 7		Sud	Ouest	Nord	Est								
				Passe	Passe	Passe								
			1SA	Passe	2♣	Passe								
			2♥	Passe	3♥	Passe								
			Passe	Passe										
♠ R 8 7 3 ♥ 6 5 ♦ D V 1 0 7 6 ♣ R 2	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 1 0 5 ♥ A 3 2 ♦ R 9 3 2 ♣ 5 4 3			
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Carreau	♠ A 9 2 ♥ D 1 0 9 4 ♦ A 8 ♣ A V 9 6													

Sud ouvre d'1SA et Nord fait un Stayman puisqu'il possède 8 H et quatre cartes à Cœur. Quand Nord répond 2♥, le fit est trouvé.

- *À quel palier faut-il jouer ?* Avec 9 HD, Nord n'est pas assez fort pour imposer la manche ; il ne peut que la proposer.
- *Comment ?* En déclarant 3♥, enchère qui établit l'atout Cœur.
Sud, minimum, refuse bien entendu la proposition de manche et passe.

Le déclarant prend l'entame de l'As de Carreau et s'attaque aux atouts.

- Il fait ensuite l'impasse forçante au Roi de Trèfle qui échoue. Il terminera par l'impasse indirecte à Pique (le 2 de Pique vers la Dame) qui lui permet de gagner son contrat.

Score : 3♥ = ► 140 NS.

Sur une proposition de manche en majeure, l'ouvreur d'1SA évalue également sa main en points HD :

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♥	3♥
Passe	: 15 - 16 HD
4♥	: 17 - 18 HD