



## Le 2 TR Stayman

### Le 2 ♣ Stayman est une enchère conventionnelle du répondant après l'ouverture de 1 SA.

Elle vise à établir si le camp possède un fit de 8 cartes dans une majeure. L'enchère de 2 ♣ du répondant promet :

- au moins 8H
- au moins 4 cartes dans une majeure. Elle est aussi utilisée avec les 4-4 et les 5-4 majeurs

Elle est forcing pour un tour...

S	O	N	E
		1 SA	Passe
2 ♣			

  

V	10	5	4	A	9	4	3	10	9	R	10	9
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦

#### [Problème E4823](#)

Tous les ingrédients pour un Stayman :

- 8 H
- au moins une majeure 4ème : les deux ici.

S	O	N	E
		1 SA	Passe
2 ♣			

  

5	4	3	A	R	10	3	5	4	3	A	V	9
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### [Problème E2062](#)

Pour découvrir un fit 4 - 4 à ♥... et gagner la manche majeure.



## Le 2 TR Stayman

### La suite des enchères : La redemande de l'ouvreur après 2 ♣.

- 2 ♦ s'il n'a pas 4 cartes dans une majeure
- 2 ♥ s'il a 4 cartes à ♥ (ou 2 ♠ s'il a 4 cartes à ♠)
- L'ouvreur peut aussi annoncer 2 ♥ avec 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠ : vous annoncerez éventuellement vos ♠ plus tard. Dans le SEF l'ouvreur annonce 2 SA dans ce cas...sachez le mais ce n'est pas une très bonne enchère. Elle renseigne inutilement l'adversaire.

S	O	N	E
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♥			



#### Problème E4824

Votre partenaire a répondu 2 ♣ sur votre ouverture de 1SA, il a donc 8 H minimum et au moins une majeure 4ème, à vous d'annoncer vos 4 cartes à ♥ !

S	O	N	E
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♦			



#### Problème E4825

Annoncez à votre partenaire que vous n'avez ni 4 cartes ♥, ni 4 cartes ♠. Il va maintenant vous indiquer sa force plus précisément.



## Le 2 TR Stayman

### La 2ème enchère du répondant après l'annonce d'une majeure.

- Avec moins de 9H, le répondant propose la manche à SA ou dans la majeure fittée. Puis, l'ouvreur passe s'il est minimum (15H) ou demande la manche s'il est maximum
- Avec 9H (bien faits) et plus, le répondant demande la manche à SA ou dans la majeure fittée. Le camp possède la force pour jouer une manche (au minimum  $15 + 10 = 25$ )



S	O	N	E
		1 SA	Passe
2 ♣	Passe	2 ♥	Passe
3 ♥			



#### Problème E4899

3 ♥ est une proposition de manche avec exactement 8H....A l'ouvreur de décider !



S	O	N	E
		1 SA	Passe
2 ♣	Passe	2 ♠	Passe
4 ♠			



#### Problème E5233

4 ♠ la manche sans tergiverser !