



Le 2 TR Stayman

Le 2 ♣ Stayman Est une enchère conventionnelle du répondant sur 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

Évitez le Stayman avec les mains 4333 à honneurs dispersés : trop régulières elles se prêtent mal au jeu à l'atout, il vaut mieux alors jouer la manche à SA (9 levées au lieu de 10)

Le 2 ♣ Stayman est bien sûr forçant pour un tour !

S	O	N	E
		1 SA	Passe
3 SA			



Problème E2062

3 SA Exception ! Pas de Stayman malgré les 4 cartes à ♠ Sans aucune valeur de coupe, préférez tenter la manche à 9 levées... surtout avec une force combinée de seulement 25 - 27 H.

S	O	N	E
		1 SA	Passe
2 ♣			



Problème E2068

2 ♣ Dans le but de trouver avant tout un fit ♥. A partir de 8 H commencez par un Stayman, la recherche d'un fit majeur est prioritaire.



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 ♠)
- 2 ♥ s'il a 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠ : si nécessaire l'ouvreur annoncera ses piques plus tard (et uniquement si le fit du camp est ♠ et non coeur. L'enchère fréquente de 2 SA pour annoncer les 2 majeures renseigne inutilement l'adversaire.

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

- Avec 8 H, 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 10H 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)

A	10	9	R	D	10	9	7	6	A	D	10	8
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦	♦

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

R	5	A	V	8	4	5	4	3	7	6	5	3
♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E4899

Avec un Stayman minimum (8H), proposez la manche ; votre partenaire décidera.

A	10	9	R	D	10	9	7	6	A	D	10	8
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦	♦

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

R	D	8	A	V	8	4	4	2	V	6	5	3
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♦	♦	♦	♦

Problème E5006

Avec le fit et au moins 10H, (11H ici) imposez la manche.



Le 2 TR Stayman

La suite des enchères si l'ouvreur a 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠

- Si le répondant n'est pas fitté ♥ et a 8H, il propose la manche par l'enchère de 2 SA . L'ouvreur annonce :

- 3 ♠ s'il est minimum
- 4 ♠ s'il est maximum

- Si le répondant n'est pas fitté ♥ et a 9H et plus, il va proposé la manche par l'enchère de 3 SA . Il ne reste plus à l'ouvreur qu'à rectifier à 4 ♠.....

Avec ce système, quand le camp est fitté ♥, l'adversaire n'aura aucune information sur la main de l'ouvreur...Avec l'enchère de 2 SA, l'adversaire connaît précisément la main 4432 de l'ouvreur



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



Problème E8008

4 ♥ Avec plus de 10H et un fit ♥ certain, la manche. L'ouvreur sera déclarant et sa fourchette ♣ est ainsi protégée. Avec les 2 majeures, n'utilisez pas l'enchère de 2 SA (elle est inutile et dangereuse !)



Le 2 TR Stayman

Avec un bicolore majeur 5-4 sur la réponse de 2 ♦.

Avec moins de 10H, le répondant annonce :

- 2♥ avec 5 cartes à ♥
- 2♠ avec 5 cartes à ♠

L'ouvreur demandera la manche s'il est maximum

Avec 10H et plus le répondant utilise le chassé croisé :

- 3♥ avec 5 cartes à ♠ et 4 à ♥
- 3♠ avec 5 cartes à ♥ et 4 à ♠

L'ouvreur rectifie à 4♠ ou 4♥ et sera le déclarant du contrat.

D ♠	5 ♠	R ♥	6 ♥	4 ♥	D ♣	V ♣	5 ♣	4 ♣	A ♦	R ♦	9 ♦	7 ♦			
S				O				N				E			
								1 SA				Passe			
2 ♣				Passe				2 ♦				Passe			
2 ♠															
A ♠	V ♠	10 ♠	6 ♠	4 ♠	D ♥	V ♥	7 ♥	5 ♥	7 ♣	2 ♣	6 ♦	4 ♦			

Problème E8036

5 cartes à ♠ et 8H ; le répondant annonce sa majeure 5 ème. Avec une ouverture minimum l'ouvreur passera.