

LE STAYMAN : COMPLEMENTS (1)

Ce chapitre suppose que vous jouez le Stayman « 4 réponses », conforme au SEF. Le Stayman s'agrémente de quelques « gadgets » très utiles, qui font partie du SEF (chassé-croisé, Stayman dit « faible ») ou non (transferts au niveau de 4, enchère dans l'autre majeure au niveau de 3) et qu'il faut absolument connaître. J'insisterai surtout, comme d'habitude maintenant, sur les enchères qui entraînent de (trop) nombreuses erreurs à la table. Faites bien attention à chaque situation...

Le Stayman « faible » :

Principe : se joue avec 5 cartes dans une majeure et 7-8HL exactement.

- Avec 5 cartes dans une majeure et 7-8HL, vous avez une main juste sous la main « limite » (8-9HL).
 - Si votre partenaire a 2 cartes dans la majeure (misfit), il faut jouer 2♥/♠ plutôt que 1SA, pis-aller.
 - S'il est fitté par 3 cartes, on pourra jouer 2♥/♠ (ouverture mini), voire 3♥/♠ (ouverture maxi).
 - Avec un fit de 4 cartes chez l'ouvreur, avec une ouverture même minimum, on peut jouer 4♥/♠.
- Vous voyez que le Texas ne convient pas. En effet, après la rectification (2♥/♠) :
 - Vous ne saurez jamais dans laquelle des 3 situations ci-dessus il se trouve !

Principe : Avec 5 cartes dans une majeure et 7-8HL exactement, pas de Texas !

Le Texas est remplacé par le Stayman (dit « Stayman faible »), donc 2♣ :

- En effet, il suffira, sur la réponse du partenaire, de nommer sa majeure au niveau de 2.
 - Sur la réponse de l'ouvreur à 2♦, pas de problème : 2♥/♠ (« J'ai 5 cartes à ♥/♠, ET 7-8HL »).

Principe : Avec 5 cartes à ♥/♠ et 7-8HL, on fait un Stayman et on nomme sa majeure au niveau de 2 : 2♥ ou 2♠.

- Sur la réponse de l'ouvreur à 2♥, si votre couleur 5^{ème} est ♥ : jackpot (4♥) ; sinon dites 2♠.
- Sur la réponse de 2SA, le fit 9^{ème} est trouvé : 4♥/♠ ou, si l'on préfère, transfert (voir plus loin)
- Problème, le seul qui peut se poser : votre couleur est ♥ et la réponse de l'ouvreur a été 2♠ !
 - Seule solution : dire 2SA, petit mensonge indiquant une main limite de 8HL :
 - ▶ Si votre partenaire est aguerri, il pensera (peut-être...) que vous pouvez posséder 5 cartes à ♥.
 - ▶ Et s'il est maximum, au lieu de dire 3SA, il devrait proposer 3♥ (avec 3 cartes).
- Remarque (importante+++):
 - Il n'est nullement besoin d'avoir 4 cartes dans l'autre majeure pour faire cette enchère de 2♣ :
 - ▶ Beaucoup de joueurs confondent cette situation avec celle du chassé-croisé (cf. plus loin).

Autres développements du Stayman :

Le soutien au niveau de 3 est non forcing :

- Il s'agit d'enchères « limites » (exemples ci-contre) :
 - L'ouvreur minimum passe ; maximum : 4♥/♠.
- Rappel : il n'y a pas de transfert au niveau de 3 (cf. plus loin). Les enchères « limites » sont bien 3♥/♠.

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2♥	3♥

Ouvreur	Répondant
1SA	2♣
2SA	3♠

Principe : Après une réponse de 2SA au Stayman, les mains « limites » se disent 3♥/♠.

L'annonce d'une couleur mineure au niveau de 3, après Stayman :

Elle est NATURELLE et FORCING DE MANCHE (chelemisante), même après la réponse de 2SA.

- L'annonce d'une mineure est NATURELLE et indique donc forcément un bicolore :
- Celui-ci est composé de la majeure promise par le Stayman et d'une mineure (au moins 5^{ème}).
 - Exemple : Après 1SA-2♣-2SA : avec ♠D43 ♥R1097 ♦DV10952 ♣-, il faut dire 3♦ (naturel et FM):
 - ▶ En effet, si l'ouvreur possède ♠ARV7 ♥AD84 ♦R86 ♣98, 6♥ est sur la table (double fit).
 - ▶ Si l'enchère de 3♦ était artificielle, on ne pourrait jamais dépasser 4♥...
- Remarque : l'annonce d'une mineure présage souvent d'un singleton ou d'une chicane (cf. exemple).

Principe : Après un Stayman, l'annonce d'une couleur mineure par le répondant au niveau de 3 est naturelle et forcing de manche (et même chelemisante).

Vous attendez maintenant avec impatience le chassé-croisé et les transferts majeurs indiqués plus haut. Il faudra attendre la prochaine fois...