

1SA-P-2♣-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	2♣	X
?			

→ **Note préliminaire importante** : cette page est d'une grande complexité et nécessite une énorme pratique du bridge de compétition, ainsi qu'un gros travail avec son partenaire habituel, bien que tous les raisonnements de base soient d'une grande logique. L'attitude à adopter pour toute personne que ce travail rebute est très simple : ignorez le contre et poursuivez par vos enchères habituelles.

→ Ici, l'**enchère de 1SA** est celle du SEF, et **2♣** est un **Stayman** ordinaire 4 réponses, promettant formellement une majeure 4^{ème}. La défense contre le *contre* du Stayman tient compte de cet impératif.

→ Le **contre du Stayman**, *contre* d'une enchère artificielle, est un contre dit « d'entame », indiquant à son partenaire qu'il y a des levées à glaner sur cette entame. Le plus souvent, la couleur comporte des honneurs liés et une longueur suffisante (5 cartes au moins) pour constituer non seulement une menace pour le SA adverse, mais aussi une couleur éventuelle défensive selon la Loi de Vernes.

→ Il s'agit donc ici des **enchères de défense** contre ce *contre*. Michel Bessis apporte des précisions dans son cours de Bridge Academy, en 2012 (dite « variante Bessis » : celle-ci est très pertinente, dans la mesure où l'annonceur du Stayman a toujours une majeure 4^{ème}). Le principe général est que l'ouvreur passe sans l'arrêt ♣ et que toutes les autres enchères (sauf 3♣) indiquent qu'il arrête les ♣ qu'il veut donc bien jouer lui-même à SA. Tout le déroulement des enchères, sans l'arrêt ♣ de l'ouvreur, cherche à faire jouer Nord (qui a peut-être, lui, l'arrêt), et éventuellement, en cas d'arrêt insuffisant, de jouer en majeure, même avec 7 atouts seulement dans la ligne. Cette défense a été adoptée par le SEF 2018 (p. 29), et la présente fiche a été adaptée en conséquence.

- Passe F Pas d'arrêt ♣. Toutes les autres enchères indiquent un arrêt ♣ (sauf 3♣ dans la variante Bessis : les deux majeures sans l'arrêt ♣). Ouest passe, Nord reprend:
 - Passe ⊖ OK, souhaite jouer 2♣ contrés.
 - XX NF Confirme le Stayman. Mais attention, il faut faire jouer Nord (arrêt ♣ éventuel). Sud :
 - ♦ 2♦ F Sud : pas de majeure 4^{ème}. Nord (rappel : il possède toujours au moins une majeure 4^{ème}) : 3♣ (nouveau Stayman) pour trouver une majeure 3^{ème} :
 - 3♦ F Sud : « J'ai les deux majeures 3^{ème}, choisis ta manche à 7 atouts ».
 - 3♥ F Sud : « J'ai 2 cartes à ♥ et 3 cartes à ♠ ».
 - 3♠ F Sud : « J'ai 2 cartes à ♠ et 3 cartes à ♥ ».
 - ♦ 2♥ NF Sud : « J'ai 4 cartes à ♠ ».
 - ♦ 2♠ NF Sud : « J'ai 4 cartes à ♥ ».
 - 2♥ NF Nord : « J'ai fait un Stayman faible avec 5 cartes à ♥ ». Sud peut passer.
 - 2♠ NF Nord : « J'ai fait un Stayman faible avec 5 cartes à ♠ ». Sud peut passer.
 - 2SA NF Nord : 9HL, avec un bon arrêt ♣.
 - 3♣ F 11HL et plus, sans meilleure enchère. exemple : ♠RD85 ♥V32 ♦RD75 ♣74 → 3♣.
Remarque : avec le système Bessis-SEF 2018, il vaut probablement mieux dire XX.
 - 3♦ F 11HL et plus, 5 cartes à ♦, en plus d'une majeure 4^{ème}, sans meilleure enchère.
 - 3♥ F Nord a 5 cartes à ♥, et 4 à ♠ (pas de chassé-croisé, car Nord doit jouer).
 - 3♠ F Nord a 5 cartes à ♠, et 4 à ♥ (pas de chassé-croisé, car Nord doit jouer).
- XX NF Acceptation de jouer 2♣XX : 5 (voire 4 belles) cartes à ♣, SA maximum.
- 2♦ NF Du ♦ (5 cartes) ET l'arrêt ♣ (pour le SEF, arrêt ♣ non obligatoire).
- 2♥ F 4 cartes à ♠ (l'autre majeure : SEF 2018, p. 29) ET l'arrêt ♣ (SEF : non obligatoire).
- 2♠ F 4 cartes à ♥ (l'autre majeure : SEF 2018, p. 29) ET l'arrêt ♣ (SEF : non obligatoire).
- 2SA F **Attention** : main maximale (17H-18HL) sans majeure, double arrêt ♣.
- 3♣ F Les 2 majeures quatrièmes. L'arrêt ♣ est inutile, car il y a automatiquement un fit. Attention, Nord ne fait pas de transfert, pour préserver son arrêt éventuel : il nomme sa majeure.

Principe : Après le contre du Stayman, toutes les enchères indiquent un arrêt dans la couleur (exception dans la « variante Bessis » : 3♣ = les 2 majeures sans l'arrêt ♣).

Sinon, on attend le surcontre du partenaire.

De plus, toutes les enchères doivent faire jouer Nord (les réponses sont donc inversées)