

STAYMAN 3 REPONSES

En préambule, quelques conseils de réponses à 1SA issus des statistiques :

Si le répondant n'est pas 4-4 en majeure mais 5-4, 5-5, etc..., il est meilleur de jouer à la couleur.

Quand il possède une répartition 4-3-3-3, le STAYMAN ne présente pas d'intérêt, et il est statistiquement meilleur de jouer à SA.

Une exception cependant si il possède 3 gros honneurs ou surtout des gros honneurs, il est meilleur de jouer à la couleur.

Pour les mains 4-3-3-3, regarder la plus faible des 3 couleurs par 3 cartes :

- Si elle a au moins un 10, jouez à SA
- Sinon, faites un STAYMAN

Faites un STAYMAN avec les bicolores suivants :

- Tous les bicolores majeurs 5-4 à partir de 8 DH
- Les bicolores Majeurs 6-5 avec de 6 à 12 H
- Les bicolores 4-5 Majeure Mineure entre 8 et 11 DH

Avec 7 H et les deux majeures, il est préférable en tournoi par paire de passer, mais de jouer à la couleur en match par 4.

Avec moins de 7 points, il est toujours préférable de jouer à la couleur, ce qui justifie l'existence du STAYMAN 3 réponses.

Le 2 Trèfles 3 réponses

Il est utilisé en totale complémentarité du STAYMAN classique dont les réponses ne changent pas, **sauf qu'il supprime la réponse de l'ouvreur de 2 SA**, d'où son nom puisqu'il ne reste plus que 3 réponses au 2 T :

2 ♦ : Je n'ai pas de majeure par 4

2 ♥ : J'ai 4 cartes à C, mais aussi peut-être 4 cartes à P

2 ♠ : J'ai 4 cartes à P, sans 4 cartes à C

Cela permet au répondant qui a moins de 7 points de pouvoir trouver un fit au palier le plus économique.

Donc il doit avoir les deux majeures par 4 au minimum. Certaines versions demandent expressément 5 carreaux, à convenir avec son partenaire.

Réponses sur 2♦ (aucune majeure 4^{ème}) :

Avec 5♦ et un jeu faible, on passe sur 2♦.

Sinon, dans la mesure où il est préférable de jouer un contrat à la couleur en 4-3 plutôt qu'à SA, on remet 2 en un 4-4 :

- 2♥ : misère avec 4♥ et 4♠ faible, l'ouvreur passe ou corrige s'il a 3 cartes à ♠.
- 2♠ : misère avec 5♠ et 4♥ (avec 5♥ et 4♠ faible, faire un Texas♦ et en rester là)
- 2 SA : 7.5 à 8 pts H
- 3 SA : 9 à 11 H
- 3♥ : j'ai 4♥ et 5♠ avec 8 ou 9 H et chassé-croisé
- 3♠ : j'ai 4♠ et 5♥ avec 8 ou 9 H et chassé-croisé

Réponses sur 2♥ (4 cartes à♥ mais peut-être 4 cartes à♠)

Passe : misère de 0 à 7H

- 3♥ : 8 H et fit♥
- 4♥ : 9 H et fit♥
- 2♠ : plus de 8 H, avec 4 P

L'ouvreur dira alors:

- 2 SA : 4♥ sans 4♠ et 15-16 H
- 3 SA : 4♥ sans 4♠ et 16-17 H
- 3♠ : 4♥, 4♠ et 15-16H
- 4♠ : 4♥, 4♠ et 16-17 H

Quand le répondant possède 9-11H, et que l'ouvreur est resté à 2 SA ou 3♠, il pousse à la manche.

Réponses sur 2♠ (4 cartes à♠ sans 4 cartes à♥) :

- Passe : misère de 0 à 7H
- 3♠ : 8 H
- 4♠ : 9 H
- 2 SA : 8 H avec 4♥
- 3 SA : 9 à 11 H