

# Le 2♣ Stayman de misère 3 réponses

(Extrait de "Tiercé gagnant à SA" d'André Fovet et Andrei Varlan)

## Principe :

- 2♦ = je n'ai pas de Majeure par 4.
- 2♥ = j'ai 4 cartes à ♥ et "peut-être" également 4 cartes à ♠.
- 2♠ = j'ai 4 cartes à ♠ sans 4 cartes à ♥.

Il sera utilisé dans les mêmes cas, de la même manière et avec des résultats identiques au Stayman 4 réponses, en conservant les autres réponses classiques, telles que les Texas et autres conventions.

Le 2♣ Stayman de misère 3 réponses présente la totalité des avantages du Stayman 4 réponses du SEF et apporte un "plus" indiscutable dans le cas où le répondant est faible avec les 2 Majeures par 4 ou +.

- Avec le Stayman 4 réponses, lorsque le répondant possède par exemple 3 ou 4H, il est risqué de faire un Stayman : certes c'est parfait si l'ouvreur possède une Majeure 4<sup>ème</sup>, mais s'il répond 2♦ on est inutilement et dangereusement propulsé à 2SA.
- Autre risque, si l'ouvreur répond 2SA (les 2 Majeures) on serait amené à jouer 3♥ ou 3♠ avec 3 ou 4 H en face de 15-16 H.

Il en va tout autrement avec le Stayman de misère 3 réponses : même si l'ouvreur répond 2♦, le répondant dira 2♥ signifiant : je suis faible avec les 2 Majeures.

- Les statistiques montrent qu'avec ces répartitions il est préférable de jouer à l'atout, même en 4-3.
- L'explication est facile à comprendre : face à un mort inaccessible, si le déclarant joue à SA il ne pourra même pas tenter une impasse qui aurait réussi.
- Autre argument : il sera souvent débordé par une longue adverse que le mort ne pourra pas couper.
- Enfin le jeu de la défense est facilité : inutile de faire un dessin.

Après programmation de 8000 donnes aléatoires, nous avons relevé 591 cas (soit 7,5 %) où le répondant possédait entre 3 et 7 H avec les 2 Majeures par 4 :

- 88 cas avec 3H ( ou moins ) : le résultat est éloquent : le contrat en Majeure est presque 10 fois plus souvent meilleur que celui à SA.
- 11 cas avec 4H : l'écart s'amenuise Couleur = 1,4 fois meilleur que SA.
- 142 cas avec 5H : l'écart diminue encore : 1,3 fois.
- 169 cas avec 6H : ici, la différence est minime, mais le contrat à la couleur reste préférable.
- 181 cas avec 7H : cette fois, les résultats méritent d'être analysés en détail.
  - Sur ces 181 donnes, dans 143 cas : résultats identiques
    - ou bien couleur et SA chutent tous les deux.
    - ou bien couleur et SA réussissent tous les deux.
  - Restent 38 cas :
    - 20 où 1 SA gagne alors que 2 en Majeure chutent.
    - 18 où c'est l'inverse.

A la lumière de ces statistiques il s'avère que jusque 6H il est toujours préférable de jouer à la couleur, le bémol étant lorsque le répondant possède très précisément 7H.

Le Stayman de misère 3 réponses sera toujours utilisé lorsque le répondant possède les 2 Majeures par 4 avec une fourchette de 0 à 6H.

Retenir qu'avec 7H et les 2 Majeures par 4 : toujours jouer à la couleur en match par 4.  
En tournoi par paires, mieux vaut laisser jouer 1SA.

Lorsque le répondant est non pas 4-4 en Majeures mais 5-4, 5-5, 6-5 et, a fortiori 6-6, il est bien évident qu'il vaut cent fois mieux jouer à la couleur.

Une notion connue depuis très longtemps : lorsque le répondant possède une répartition 4-3-3-3, inutile de faire un Stayman : il paraît avantageux de jouer à SA puisque le mort n'a rien à couper.

Exception : quand le répondant possède 3 gros honneurs il est souvent meilleur de jouer 4♠ en fit 4-4 et dans ce cas, on passera par le Stayman. Par exemple avec :

♠ A R x x  
♥ A x x  
♦ x x x  
♣ x x x

Un bon conseil si l'on hésite entre le contrat à SA ou en Majeure :  
- si le répondant possède surtout des Dames et Valets => jouer à SA  
- si le répondant possède surtout des As et Rois => jouer à la couleur

Autre conseil (de Grant BAZE) pour les mains 4-3-3-3 du répondant : regarder la plus faible des 3 couleurs par 3 cartes :

- si elle a au moins un 10 => jouer à SA.
- sinon faire un Stayman.

Dernier volet : faire également le STAYMAN avec certains bicolores

- Tous les bicolores Majeurs 5-4 à partir de 8DH
- Les bicolores Majeurs 6-5 avec de 6 à 12H.
- Les bicolores 4-5 Majeur-mineur si 8 à 11DH

Pour terminer : n'oubliez pas d'alerter le Stayman de misère 3 réponses.

**Le rebid du répondant :**

**Sur la réponse de 2♦ de l'ouvreur** (aucune Majeure 4<sup>ème</sup>), il vaut mieux jouer dans une Majeure en 4-3 que de passer sur 2♦ à l'exception des distributions du répondant suivantes :  
4♠-4♥-5♦, 4♠-3♥-5♦-1♣, 3♠-4♥-5♦-1♣.

- 2♥ = misère avec 4♥ - 4♠ faible, l'ouvreur passe ou corrige à 2♠ si 3 cartes à ♠.  
- 2♠ = misère avec 5♠ - 4♥\* faible.

NB : avec 5♥ et 4♠ faible faire un Texas ♦ pour les ♥ et en rester là.

- 2SA = 7,5 à 8 H et 3SA = 9 à 11H(12) comme avec le Stayman 4 réponses.
- 3♥ = j'ai 4♥ et 5♠ avec (8)9H et + (chassé croisé)
- 3♠ = j'ai 4♠ et 5♥ avec (8)9H et + (chassé croisé)

**Sur la réponse de 2♥ de l'ouvreur** ( 4 cartes à ♥ mais "peut-être" aussi 4 cartes à ♠ ) :

- Passe = misère si 0 à 7H , on joue 2♥ dans un fit 4-4.
- non misère + fit ♥ = le répondant dit 3♥ si 8H ou 4♥ si 9H comme avec le Stayman 4 réponses.
- non misère avec 4♠ = le répondant corrige à 2♠ = **forcing** et l'ouvreur dira :
- 2SA = 4♥ sans 4♠ et 15-16 H
- 3SA = 4♥ sans 4♠ et 16-17 H.
- 3♠ = 4♥, 4♠ et 15-16 H
- 4♠ = 4♥, 4♠ et 16-17 H.

Quand le répondant possède 9 à 11H (12) et que l'ouvreur est resté à 2SA ou 3♠ , il pousse à 3SA ou 4♠.

**Sur la réponse de 2♠ de l'ouvreur** (4 cartes à ♠ sans 4 cartes à ♥) :

- Passe = misère si 0 à 7 H, on joue 2♠ dans un fit 4-4.
- non misère + fit ♠ = dire 3♠ (si 8H) ou 4♠ (si 9H) comme avec le Stayman 4 réponses.
- non misère avec 4 cartes à ♥ = 2SA si 8 H, 3SA si 9 à 11 H comme le Stayman 4 réponses.