

Reformulation du CHECK-BACK STAYMAN

Rappel :

Séquence : 1T (K) - 1C 2SA* - ?	Le répondant peut avoir : 4C ou 4C + 4P ou 5C ou 5C + 4P ou 6C et être faible ou 6C et être fort
18-19 pts sans fit (par 4) dans la majeure annoncée, même avec 4P (C) (pour que les 3SA éventuels puissent être joués par la main forte)	

Réponses : 1) Si l'on met 3C, c'est une enchère forte de recherche de chelem à C. 2) Si l'on met 3T (3K), c'est une enchère forte de recherche de chelem à T (K). 3) Si l'on nomme l'autre mineure, 3K (T), on pose une question : as-tu 3C ? <div style="text-align: right;">ou 3C + 4P ? ou 4P ?</div>
--

Remar

que : Les développements précédents s'adaptent facilement au cas où le répondant a annoncé 1P.

- Suite des enchères avec la réponse C:

1T - 1C 2SA - ?	Passe avec moins de 6pts, 3T : enchère forte, couleur T, 3K : Partenaire as-tu 3C ou 3C+4P ou 4P ? 3C : j'ai 6C et je recherche le chelem à C, 3P : j'ai 5C et 4P, 3SA : j'ai 4C et plus de 6pts, 4C : j'ai 6C et les points de manche.	Réponses de l'ouvreur sur 3K: 1) 3C avec 3C et pas 4P 2) 3P avec 4P et peut-être 3 C 3) 3SA avec ni 3C, ni 4P
--------------------	---	---

- Suite des enchères avec la réponse P:

1T - 1P 2SA - ?	Passe avec moins de 6pts, 3T : enchère de chelem, couleur T, 3K : CBS : j'ai 5P, as-tu 3P ? 3C : j'ai 5P et 4C, 3P : j'ai 6P, enchère de chelem, 3SA : j'ai 4P et plus de 6pts, 4P : j'ai 6P et les points de manche.	Réponses de l'ouvreur sur 3K: 1) 3P avec 3P 2) 3SA sans 3P
--------------------	---	---

NB : le cas où l'on a 5P et 5C, très rare, sera étudié ultérieurement

Exercice 1 : Réfléchir à la façon d'améliorer nos chances en cas de mauvaise répartition.

	Entame xT		De bonnes enchères : S O N E 1K - 1P 1SA - 2T(Roudi) - 2C(fit mini) - 3T(arrêt T forcing manche) - 3P(belle pièce P) - 4C - 5T - 5K(contrôle 2 ^{ième} tour → chicane ou singleton) - 5C - 6P	Un bon coup dans le jeu de la carte : -Si les T sont 3/2, pas de pb... -l'entame T peut provenir d'un singleton. On prend de AT, on joue AP puis xP pour RP d'Est. Pour améliorer nos chances, on joue xK ! Un coup gratuit qui permet de libérer RK, si S passe AK coupé ; on pourra alors défausser un T sur RK.
ADxxxx Axx - A9xx	N <u>O</u> E S	R10 x Rx Rxxx Rxxx		

Exercice 2 : Hypothèse de nécessité

	V10 865 8643 D952 -	S O N E 1P - 2P - 2SA - 4P (osé !)	Entame : DT Il y a 2K et 2P à perdre. On doit se demander s'il n'y a pas une disposition des cartes qui permette de réaliser le contrat.	Suite des mains	V10 865 8643 D952 -
DT	N O E <u>S</u>	Analyse : il manque 3P : AP,RP,3P (AP,RP/3P ou AP,3P/RP ou RP,3P/AP) La seule chance est de défausser un K sur le 4^{ième} C.		R3 10 72 RV6 DV984	N O E <u>S</u> A R96 A1083 76532
	D9742 ADV 74 AR10	Hypothèse de nécessité : il faut 1) RC placé (enE) 2) les C répartis 3/3 3) ne pas trouver AP,RP/xP car xP couperait le C. Plan de jeu : on coupe DT du mort, on joue C pour VC, on remonte au mort en coupant RT, on refait l'impasse C, on remonte en coupant AT et l'on présente le 4 ^{ième} C, coupé de AP ou RP, pour défausser un K.			D9742 ADV 74 AR10

Exercice 3 : Hypothèse de nécessité

	A52 532 V72 AD43	S O N E 2C - - 2P - 3P - 4P	Hypothèse de nécessité : Il est indispensable de trouver les T 3/3, pour pouvoir défausser un C sur le 4 ^{ième} T du mort.
RK	N O E <u>S</u>	Entame RK, pour 10K d'Ouest puis DK et 8K pour AK, c'est fermé.	En plus , il faut tirer toutes les conclusions de cette hypothèse sur la main de O : 6C, 3K,3T et donc un seul P → o possède VC 4 ^{ième} .
	RD983 A4 653 R65		On joue donc AP et xP pour faire la double impasse à VP,10P !

