

# DEFENSE CONTRE L'OUVERTURE DE 3SA

Inspiré par l'article de Jean-Pierre Desmoulins, *le Bridgneur* n°875, septembre 2013, p. 18-21.

## Introduction et rappels :

- L'ouverture de 3SA indique aujourd'hui une mineure 7<sup>ème</sup> affranchie, sans aucune force annexe :

Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA
			?

- Donc, une Dame annexe au maximum. On dit également 3SA « gambling ».

## Comment se défendre contre l'ouverture de 3SA ? :

La défense se situant d'emblée à un niveau élevé ne peut se faire, comme d'habitude, qu'avec des points (15H) ou une répartition (alors 10-11H, sans point perdu dans les courtes, suffiront). Les bicolores seront évidemment 5-5 (on voit trop souvent des interventions plus ou moins « bidon » avec un 5-4...).

## Avec un jeu (semi-)régulier, on contre.

- Jeu tricolore, sans singleton : 15 H minimum. La meilleure enchère est alors Contre.
  - Exemple : ♠AD4 ♥R1082 ♦AD104 ♣83 → Contre. Remarques :
    - ▶ On sait parfaitement que la couleur de l'ouvreur est ici ♣ (♦ ne peut être « plein »).
    - ▶ Il est définitivement inutile de demander un arrêt dans la couleur à son partenaire...
- Jeu tricolore, avec un singleton (dans la couleur du 3SA, bien entendu) : Contre, 12H suffisent ici.
- Evidemment, avec un jeu très fort (19H et plus), on contrera « toute distribution ».

Principe : Après un 3SA *gambling*, X indique un jeu tricolore.  
X peut bien entendu provenir d'une main très forte (> 18-19H).

## Les réponses au contre dépendent de l'attitude du répondant :

- Si le répondant **PASSE** (possible facilement, puisque l'ouvreur a de nouveau la parole) :
  - On passe également (rare) si l'on veut jouer 3SA contré, sachant que l'ouvreur va « dégager ».
  - L'attitude est en fait de faire comme devant une ouverture à 1 ou 2SA :
    - ▶ 4♣ est donc un Stayman, 4♦ et 4♥ sont des Texas ♥ et ♠ avec 5 cartes au moins.
    - ▶ 4♠ est un Texas ♣ (6 cartes), et 5♣ un Texas ♦ (pourquoi pas ?).
- ATTENTION : si Ouest dégage par une **enchère en mineure** (souvent), alors tout redevient naturel.
  - On dispose maintenant d'un nouveau Contre, qui est d'appel.
    - ▶ Exemple de main de Nord après 4♣ ou 4♦ :

Sud	Ouest	Nord	Est
			3SA
X	4♣/♦	X	
    - ▶ ♠RD107 ♥AV65 ♦1085 ♣84 → Contre. Sud choisira.

Principe : Après un 3SA *gambling*, X est l'équivalent d'une ouverture à SA.  
Le n°4 répond au X en Stayman et Texas,  
sauf si le répondant se manifeste. Tout redevient alors naturel et reX est d'appel.

## Avec un bicolore, on utilise les conventions suivantes, 4♣ ou 4♦ :

- 4♣ indique un bicolore, au moins 5-5, avec l'autre mineure et une majeure :
  - Exemple : ♠R10954 ♥A4 ♦ARV64 ♣5 → 4♣.
    - ▶ Nord peut annoncer la manche : 4♥, 4♠ ou 5 dans la mineure avec un matériel suffisant :
    - ▶ Une majeure de 6 belles ou 7 cartes, ou bien 4 cartes dans la mineure (connue).
  - Nord peut aussi annoncer 4♦, qui demande à Sud de préciser sa majeure. Ensuite :
    - ▶ Nord peut passer sur la majeure, ou reparler en cas d'espoir de chelem.
    - ▶ Il peut aussi à la rigueur demander à Sud sa mineure, si elle lui paraît ambiguë, avec 4SA.
- 4♦ indique par convention un bicolore majeur, au moins 5-5.
  - Exemple : ♠ARV106 ♥RDV54 ♦1065 ♣- → 4♦.

Principe : Après un 3SA *gambling*, 4♣ et 4♦ indiquent des bicolores :  
4♣ pour l'autre mineure et une majeure (question à 4♦), 4♦ pour un bicolore majeur.

## Les enchères de manche directes sont naturelles : 4♥, 4♠, 5♣ ou 5♦.

- Ces enchères sont « en principe » des arrêts, pour les jouer :
  - Mais avec un gros jeu et un fit, rien n'empêche le partenaire n°4 de s'exprimer.

Principe : Après un 3SA *gambling*, l'annonce d'une manche directe est naturelle.