

OUVERTURE DE 3SA GAMBLING : EXERCICES

Les exercices ci-dessous trouvent leurs réponses dans les cours sur l'ouverture de 3SA :

- « Ouverture de 3SA »
- « Défense contre l'ouverture de 3SA ».

A) Répondez à l'ouverture de 3SA de votre partenaire avec les mains suivantes :

①

♠ A R 10 6 5
♥ R D V 5 2
♦ 4
♣ 9 5

R :

②

♠ R D V 10 6 4 3 2
♥ 9 6
♦ 9 3
♣ 7

R :

③

♠ R V 6 3
♥ A 7 4 3 2
♦ 2
♣ D V 5

R :

④

♠ A 9 2
♥ A R D V
♦ 2
♣ A 9 8 5 2

R :

B) Intervenez (ou non) sur l'ouverture de 3SA à votre droite :

①

♠ R D 10 7 4 2
♥ 8 5
♦ A 7 4
♣ 9 5

R :

②

♠ 9 5
♥ A D 10 6 4
♦ 5
♣ R D V 9 4

R :

③

♠ A R V 6 2
♥ D 10 9 8 5 4
♦ 8 5
♣ -

R :

④

♠ R V 4
♥ A R D 10 6 5
♦ A R 4 2
♣ -

R :

REPONSES AUX QUESTIONS :

A) Répondez à l'ouverture de 3SA de votre partenaire avec les mains suivantes :

<p>①</p> <p>♠ A R 10 6 5 ♥ R D V 5 2 ♦ 4 ♣ 9 5</p> <p>R : 4♦</p>	<p>②</p> <p>♠ R D V 10 6 4 3 2 ♥ 9 6 ♦ 9 3 ♣ 7</p> <p>R : 4♣</p>	<p>③</p> <p>♠ R V 6 3 ♥ A 7 4 3 2 ♦ 2 ♣ D V 5</p> <p>R : Passe</p>	<p>④</p> <p>♠ A 9 2 ♥ A R D V ♦ 2 ♣ A 9 8 5 2</p> <p>R : 7♦ (ou 7SA)</p>
--	--	--	--

1) 4♦ : On ne peut pas passer sur 1SA (trop de perdantes dans l' « autre » mineure). Il n'est pas non plus possible de détecter une majeure de 3 cartes chez le partenaire. Si la couleur est ♣, on peut gagner 5♣. En revanche, si c'est ♦, on perdra 2 ♣ et 1 ♥. Il faut donc nommer le plus bas des deux contrats : 4♦, qui signifie également : « partenaire, je veux bien jouer 5♣ ». Il rectificera à 5♣ si c'est sa couleur.

2) 4♣ : Il est bien possible que ce contrat chute (de deux au maximum), mais la chute sera moins sévère qu'à SA. De plus, l'effet de barrage sur les adversaires, qui ont un double fit ♥-mineure, est indéniable !

3) Passe : La couleur de votre partenaire est évidemment ♦, et vous arrêtez les 3 autres couleurs. Tenter une manche en majeures serait beaucoup plus risqué. Seule la répartition 4-1 à ♦ ici pourrait vous faire chuter si l'ouvreur n'avait pas le ♦V.

4) 7♦ : Vous apportez 6 levées sûres, et vous comptez 7 levées chez votre partenaire. Avec ♦ARDVxxx chez lui, les probabilités de gagner sont de 96% (seule le ♦10 5^{ème} peut vous faire chuter). Elles tombent à 77% avec ARD10xxx face à un singleton et à 73% avec ARDxxxx. Ce pourcentage est considéré par beaucoup de joueurs comme étant suffisant (en fait, 75%) pour tenter un grand chelem. De ce fait, je suis d'avis que ARDxxxx, même sans le Valet ni le 10, doit être considéré comme une « couleur affranchie » permettant d'ouvrir d'un 3SA *gambling* (voir les cours). Vous pouvez aussi dire 7SA (en match par paire seulement).

B) Intervenez (ou non) sur l'ouverture de 3SA à votre droite :

<p>①</p> <p>♠ R D 10 7 4 2 ♥ 8 5 ♦ A 7 4 ♣ 9 5</p> <p>R : Passe</p>	<p>②</p> <p>♠ 9 5 ♥ A D 10 6 4 ♦ 5 ♣ R D V 9 4</p> <p>R : 4♣</p>	<p>③</p> <p>♠ A R V 6 2 ♥ D 10 9 8 5 4 ♦ 8 5 ♣ -</p> <p>R : 4♦</p>	<p>④</p> <p>♠ R V 4 ♥ A R D 10 6 5 ♦ A R 4 2 ♣ -</p> <p>R : Contre</p>
---	--	--	--

1) Passe : Main beaucoup trop plate et faible pour se manifester au niveau de 4.

2) 4♣ : Conventionnel, indiquant un bicolore ♣-majeure à honneurs concentrés. Le n°4 pourra éventuellement vous interroger à 4♦ pour connaître votre majeure.

3) 4♦ : Conventionnel, avec ce beau 6-5 majeur.

4) Contre : 4♥ gagneraient sûrement, mais il y a du chelem dans l'air. Alors, Contre pour commencer !