

L'OUVERTURE DE 3SA

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

Introduction et rappels :

- L'ouverture de 3SA indique aujourd'hui une mineure 7^{ème} affranchie, sans aucune force annexe :
 - Donc, une Dame annexe au maximum.
- Autrefois, cette ouverture se faisait avec un As annexe : oubliez cette possibilité...
 - En effet, le but est de pouvoir jouer 3SA si le partenaire a un arrêt dans les autres couleurs.
 - ▶ Un As annexe ne pouvant pas être localisé avec certitude, l'enchère de 3SA serait bien risquée !
 - Aujourd'hui, sans cette ambiguïté, les choses sont beaucoup plus simples.
- **Rappel** : Avec une mineure septième affranchie et des arrêts un peu partout,
 - On ouvre de 2♣* (FI) suivi de l'enchère artificielle de 3SA*.

Qu'est-ce qu'une couleur 7^{ème} affranchie ?

- Elle doit, avec des chances raisonnables, fournir 7 levées.
- Elle comporte donc au minimum ARDxxxx. Mais, avec un complément de 4 petites cartes :
 - En cas de chicane en face (on ne jouera pas 3SA, faute de communications), 6 levées seulement.
 - Avec singleton en face, la répartition 4-1 très possible (mains irrégulières) posera problème.
- Avec le Valet en plus, évidemment, la probabilité de faire 7 levées est très élevée.
- Sans le Valet, la présence du 10 n'est qu'un petit réconfort, permettant de lutter contre :
 - Un Valet sec en cas de singleton du partenaire (répartition 4-1 : le Valet 4^{ème} reste imprenable).
 - Un Valet 4^{ème} placé (répartition 4-0) en cas de doubleton du partenaire.
 - ▶ On pourra en effet constater la mauvaise répartition à la première levée, puis faire l'impasse.

Principe : Une couleur 7^{ème} dite « affranchie » comporte au minimum ARDxxxx.

Les réponses à l'ouverture de 3SA :

Jouer 3SA : La réponse est alors PASSE.

- L'idéal, lorsque le répondant a quelques points, est évidemment de jouer 3SA.
 - Les conditions sont évidentes, sachant que le répondant connaît l'absence de force annexe :
 - ▶ Un arrêt dans les 3 autres couleurs (parfois un « semblant » d'arrêt peut suffire : 10xxx p. ex.).
 - ▶ De quoi communiquer : singleton au moins, ou mieux : doubleton.

Principe : Après ouverture de 3SA, on joue 3SA (en passant) avec : un arrêt dans les 3 autres couleurs et une communication dans la mineure évoquée.

Jouer la mineure évoquée :

- L'ouvreur ayant tout dit, seul le répondant connaît à la fois la couleur et le niveau du contrat.
- **Deux types de réponses possibles** :
 - **A Trèfle** : « Je veux bien jouer à ce niveau si ta couleur est ♣. Si c'est ♦, rectifie ».
 - ▶ Exemple : ♠AR103 ♥AD942 ♦54 ♣105 → 5♣ : tenter la manche « vaut le coup ».
 - **A Carreau** : « Si ta couleur est ♦, restons en-là, si c'est ♣, je veux bien jouer un niveau au-dessus ».
 - ▶ Exemple : ♠ARD84 ♥ARD74 ♦6 ♣85 → 5♦ : On peut jouer 5♦ ou 6♣...
 - Remarque : En inversant ♣ et ♦ dans la main ci-dessus, il faudrait dire 5♣.
 - ▶ Et si l'ouvreur rectifie à 5♦, il n'y plus qu'à annoncer le 6^{ème}...

Principe : La réponse à ♣ veut dire : « je veux bien jouer à ce niveau » ; à ♦, « je veux bien jouer ♣ au niveau au-dessus ».

Les réponses en majeure sont des arrêts, pour les jouer :

- Exemple : ♠9 ♥ARD10852 ♦743 ♣82 : 4 ♥ possibles (probables), 5 en mineure voué à l'échec.

Principe : Un réponse en majeure est un désir de jouer dans cette majeure = arrêt.

Nous n'avons pas évoqué l'enchère de 4SA, qui pourrait certainement être utile dans certains cas. La signification de cette enchère doit être décidée avec votre partenaire : Bicolore 6-6 ? Autre ? Le cas est trop rare pour que nous nous y arrêtions ici...