

# ENCHÈRES À DEUX

## LES OUVERTURES EN BARRAGE AU PALIER DE 3

> PAR JEAN-CHRISTOPHE QUANTIN

Quels sont les critères qui régissent les ouvertures de 3♣, 3♦, 3♥ et 3♠ ? Faut-il faire une différence suivant que l'ouverture est en mineure ou en majeure ? Les règles doivent-elles être les mêmes en troisième position ? Nous allons tenter de répondre à vos interrogations.

### Que dit le S.E.F sur les ouvertures au palier de 3 ?

Celui-ci est à la fois discret et concis sur le sujet. Voyons plutôt :  
 « Leur force est limitée à un maximum de 10H. La main, qui ne compte jamais deux As, présente 5 1/2 à 8 levées de jeu, en fonction de la vulnérabilité. Ces ouvertures montrent une bonne couleur septième. En mineure, celles-ci seront commandées par deux gros honneurs au minimum. »

La notion fondamentale avancée dans ces quelques lignes est celle de levées de jeu. La qualité de la couleur d'ouverture, la force d'honneurs et la vulnérabilité n'en sont que les corolaires et les incidences. Regardons tout cela.

### Les levées de jeu

Le compte en levées de jeu est particulièrement utile dans le cadre des mains unicolores. On compte le nombre de levées réalisables par les gros honneurs détenus dans la couleur longue, en y intégrant la probabilité de réalisation de ceux-ci dans l'hypothèse où le partenaire ne détient pas d'honneurs complémentaires. La quatrième carte vaut une demi-levée si la couleur est quatrième ou cinquième, une levée au-delà. Chaque carte à partir de la cinquième vaut une levée.

Exemple :

♠AR65432 vaut 6 levées de jeu : deux levées pour l'As et le Roi, une levée pour les quatrième, cinquième, sixième et septième cartes.

Mais ♠DV109876 compte pour cinq levées de jeu sans qu'il soit besoin de se livrer au moindre compte. Une fois abandonnés l'As et le Roi, les cinq cartes suivantes sont maîtresses.

Cela nous conduit à parler de la qualité de la couleur.

### La qualité de la couleur

Il est important de posséder une couleur assez liée pour permettre de la jouer de sa main même si le partenaire n'est pas fitté. C'est pourquoi on attachera une grande importance à la qualité des cartes intermédiaires (10 et 9). Si on reprend les deux exemples précédents, on voit que dans le cas de AR65432, le nombre de gagnantes dépend à la fois du nombre de cartes dans la couleur détenues par le partenaire et la répartition de celles-ci chez l'adversaire. Alors que dans le cas de DV109876, le nombre de levées sera toujours de cinq, même si le partenaire est chicane.

L'ouverture de 3 en mineure est à la fois celle qui barre le moins et qui sera considérée comme la plus constructive, d'où la notion d'au moins deux gros honneurs énoncée précédemment. Ainsi, par exemple, le partenaire pourra aisément déclarer 3SA avec la main adéquate par un compte assez précis des levées de jeu. Alors qu'en majeure, le répondant aura le plus souvent (sauf mains exceptionnelles) le choix entre passer et déclarer la manche dans la couleur de l'ouvreur. De plus, les ouvertures de 3♥ et de 3♠ sont vraiment dévoreuses d'espace. On admettra donc d'être moins rigoureux pour en augmenter la fréquence et ainsi bousculer l'adversaire.

### Les points d'honneurs (et les levées annexes)

La main de l'ouvreur ne doit pas comporter plus d'une levée défensive annexe (d'où l'interdiction de détenir deux As), afin de faciliter le jugement du partenaire sur le potentiel combiné des deux mains de son camp. Le maximum autorisé sera donc un gros honneur (As, Roi, voire Dame) extérieur à la couleur du barrage. Ceci conditionne donc le nombre de points détenus par l'ouvreur, puisqu'il faut y ajouter ceux naturellement détenus dans la couleur du barrage : une ouverture de barrage ne peut ainsi pas dépasser 10H, sans quoi il conviendra d'ouvrir au palier de 1.

### La vulnérabilité ou la règle des 500/800

La règle des 500/800 dit que, si votre partenaire ne vous apporte rien, il est admis de concéder au maximum 500 points (soit deux de chute vulnérable et trois de chute non vulnérable) à des adversaires non vulnérables, leur manche leur rapportant 400 ou 420 points, et 800 points à des adversaires vulnérables (soit trois de chute vulnérable et quatre de chute non vulnérable), leur manche valant 600 ou 620. On voit que dans le pire des cas, on abandonnerait 2 ou 3 imps dans le premier cas et 5 imps dans le second (le raisonnement se fait en match par quatre). Ce petit coût doit être accepté pour pouvoir ouvrir en barrage plus fréquemment et soumettre l'adversaire à une pression qui pourrait lui faire commettre des erreurs.

### Peut-on détenir une majeure quatrième annexe ?

Cela est fortement déconseillé. On risquerait d'occulter une couleur d'atout possible car la découverte de cette majeure deviendrait très difficile, voire impossible si le répondant n'a pas la possibilité de la nommer lui-même en réponse à l'ouverture.

### Les ouvertures en 3<sup>e</sup> position doivent-elles correspondre aux mêmes critères ?

Le fait de se trouver en 3<sup>e</sup> position signifie quelque chose d'essentiel : le partenaire a passé d'entrée ! Si vous possédez une main (très) faible, vous avez la (quasi) certitude que l'adversaire peut gagner une manche, voire un chelem. On mettra donc de côté les règles strictes, dans le but louable de gêner au maximum l'autre camp. Ainsi, on autorisera des couleurs seulement sixièmes ou des couleurs septièmes de mauvaise qualité. On pourra également s'affranchir de la règle des 500/800.

Exemples :

		Vuln. : Est / Ouest						Vuln. : Est / Ouest			
		S	O	N	E			S	O	N	E
♠ DV9863						♠ 63					
♥ 4						♥ 984					
♦ DV54				-	-	♦ RV98643			-	-	
♣ 64	3♠					♣ 4	3♦				

## À VOUS DE JOUER !

<b>1</b>	♠ ADV9764 ♥ 4 ♦ 543 ♣ 83	Vuln. : Personne <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?				<b>2</b>	♠ 8 ♥ ARD10754 ♦ 62 ♣ 762	Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																		
?																					
S	O	N	E																		
?																					
<b>3</b>	♠ 7 ♥ DV8765 ♦ 5 ♣ D10653	Vuln. : Est / Ouest <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		-	-	<b>4</b>	♠ RV86532 ♥ 96 ♦ AD4 ♣ 4	Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																		
?		-	-																		
S	O	N	E																		
?																					
<b>5</b>	♠ 8 ♥ R3 ♦ 976 ♣ R1087643	Vuln. : Personne <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?				<b>6</b>	♠ AR65 ♥ - ♦ RD54 ♣ AR543	Vuln. : Nord / Sud <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td>-</td> <td>3♥</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?	-	3♥	-
S	O	N	E																		
?																					
S	O	N	E																		
?	-	3♥	-																		
<b>7</b>	♠ V987 ♥ 3 ♦ RV10976 ♣ 76	Vuln. : Est / Ouest <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		-	-	<b>8</b>	♠ RDV10753 ♥ 2 ♦ 5 ♣ RV108	Vuln. : Personne <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?			
S	O	N	E																		
?		-	-																		
S	O	N	E																		
?																					

## SOLUTIONS

**1** 3♠ : la main du livre. Cette main produira en moyenne six levées de jeu et ne comporte aucune contre-indication.

**2** 3♥ : dans cette situation de vulnérabilité, la pire qui soit (vulnérable contre non vulnérable), les ouvertures de barrage doivent être sérieuses. Avec la plupart du temps sept levées de jeu à l'atout Cœur, le palier de 3 est parfaitement adéquat.

**3** 3♥ : en troisième position, à vulnérabilité favorable, soyez plus agressif et affranchissez-vous de règles trop strictes. L'ouverture au palier de 3 peut perturber vos adversaires.

**4** 1♠ : premièrement, la couleur est d'une qualité discutable dans cette situation de vulnérabilité. Deuxièmement, As - Dame de Carreau représente des valeurs défensives trop importantes. L'ouverture au palier de 1 est parfaitement adaptée.

**5** Passe : la qualité des Trèfles est très insuffisante pour une ouverture en barrage au palier de 3 en mineure.

**6** 4♥ : la seule manche gagnable. À Sans-Atout, il sera impossible d'exploiter les Cœurs, faute de communication(s), alors qu'à la couleur, Nord ne connaîtra pas ce problème grâce à la coupe. Imaginez un instant que Nord détienne la main 2 et comparez les contrats de 3SA et 4♥.

**7** 3♦ : quatre cartes dans une majeure et seulement six cartes dans la couleur de barrage ! Il ne devrait pas être possible d'ouvrir au palier de 3. Mais dans cette situation (non vulnérable contre vulnérable et en troisième position), l'agressivité doit l'emporter sur la précision.

**8** 4♠ : la répartition 7-4 peut parfois être assimilée à une couleur huitième, conduisant alors à choisir l'ouverture au palier de 4. Les Piques peuvent être joués seuls (une perdante même si le partenaire est chicane) et la couleur à Trèfle apportera souvent deux levées de jeu supplémentaires. L'ouverture de 4♠ est alors préférable à celle de 1♠ (celle de 3♠ étant totalement exclue).