

FICHE 5. OUVERTURES DE BARRAGE, 2♥/♠ FAIBLE ET BARRAGE NIVEAU 3 ET 4

1 OUVERTURE 2 FAIBLE 2♥ OU 2♠

1.1 Rappel conditions ouverture :

- 6-10H et moins de 14 HLD
- 6 cartes convenables (2 honneurs, D, 10 mini),
- Pas 4 cartes dans l'autre majeure,
- Pas d'As en dehors de l'atout,
- 1 singleton ou une chicane,
- Pas de mineure 5^{ème}

On peut déroger à une de ces conditions mais pas à 2, surtout quand la majeure est ♠.

Autres éléments défavorables :

- Répartition 6-3-2-2
- Un honneur 3^{ème} dans l'autre majeure

1.2 Réponses

1.2.1 Fit et jeu faible (<16HLD):

Principe : Le soutien direct est soit un prolongement du barrage avec loi des atouts (niveau 3 ou 4), soit une conclusion à la manche (niveau 4). **Dans tous les cas c'est un arrêt absolu.**

- 2 atouts : passe
- 3 atouts : Soutien au niveau 3 c'est un arrêt absolu !
- 4 atouts : Soutien au niveau 4, enchère de sacrifice

1.2.2 Fit et du jeu :

- Manche à 4♥ ou 4♠ sans Espoir de chelem avec **16H si 4 atouts** ou **18H si 3 atouts** seulement
- **Option 1** : En réponse à l'ouverture de 2 faible, **2SA est un relais-fitté, proposition de manche. C'est une enchère forcing qui peut également être utilisé pour une recherche de chelem**
 - Jeu mini → Réponse = retour à 3 dans l'ouverture
 - Jeu maxi et force dans une couleur (As ou Roi) → Réponse = 3 dans la couleur de la force
 - Jeu maxi et singleton ou chicane → 4 dans la couleur du singleton ou de la chicane
 - Jeu maxi, sans force et sans singleton ou chicane → Réponse = 3SA
- **Option 2: Jeu puissant avec espoir de chelem** → Annonce d'une nouvelle couleur au niveau 3 : **Enchère forcing**

1.2.3 Misfit:

Changement de couleur, exige 15H. C'est une enchère forcing 1 tour

- 2♠ sur 2♥: 5 belles cartes à piques pour une recherche d'un fit 5-3 à piques
- 3♣, 3♦ ou 3♥, belle couleur 6^{ème} recherche d'un fit 6-2

1.2.4 3SA pour les jouer

- Des points
- Longueur (dans une mineure essentiellement)
- Quasiment 9 levées directes

Tableau de synthèse

Nbre de cartes	≤13 HL	14	15	16	17	18	19	20	≥21 HL et/ou espoir chelem
<2	Passe		2♠ sur 2♥: avec 5 belles cartes à ♠, recherche fit 6-3 forcing 1 tour ou 3♣, 3♦, ou 3♥, belle couleur 6 ^{ème} recherche fit 6-2 forcing 1 tour						
2	Passe		2SA relai (forcing)				4♥/♠		2SA relai ou 3 ^{ème} couleur forcing
3	3♥/♠ arrêt		2SA relai (forcing)				4♥/♠		
≥4	4♥/♠, "enchère de sacrifice"		4♥/♠						

2 DEFENSE CONTRE LE 2 MAJEUR FAIBLE 2♥ / 2♠

2.1 Principes

Réagir comme sur une ouverture au palier de 1 avec un peu plus de sérieux. « **On ne fait pas de barrage sur un barrage** »: Relative prudence en intervention et agressivité en réveil si l'on est court dans la couleur du barrage

2.2 Interventions en 2^{ème} position

Intervention n°2	Réponse n°4	Commentaire
Contre 12-18HL , plus fort et mieux distribué qu'au niveau "1". Il exige un soutien dans les 3 autres couleurs. Dans la zone minimum de points, la présence de quatre cartes dans l'autre majeure est obligatoire. ≥19H: toute distribution Le contre est forçant si le n°3 ne parle pas.	A la couleur, sans saut	≤ 7H, couleur annonçable au niveau minimum (4 cartes dont honneur)
	A la couleur avec saut	≥ 12HL, 5 cartes, forçant si inférieur à la manche ≥ 8-H et 5 cartes à ♠ pour 3♠ sur 2♥
	2SA Mini cue-bid	8H à 11H, forçant pour un tour, décrit un espoir de manche, <u>mais ne garantit pas de tenue adverse</u> : <ul style="list-style-type: none"> L'autre majeure ou Une ou deux mineures
Intervention à la couleur Belle ouverture, Belle couleur 6 ^{ème} au niveau 3 (5 cartes suffisent pour 2♠ sur 2♥).	Cue-bid	≥ 12HL, pas de couleur 5 ^{ème} , pas 4 cartes dans l'autre majeure, demande l'arrêt dans l'ouverture, pour jouer SA, forçant.
	3SA	Pour les jouer avec un solide arrêt dans l'ouverture
2SA 16-18H, ouverture de "1SA" distribution régulière, 2 arrêts recommandés	Soutien	Prioritaire sur intervention en majeure avec 2 cartes ou 3 si ♠. Suit les mêmes règles qu'après une intervention sur ouverture au niveau un, avec moins de points, l'ouverture montrant un jeu faible.
	3SA	Pour les jouer avec au moins un solide arrêt dans l'ouverture. Attention aux communications !
3SA Pour les jouer avec au moins un solide arrêt dans l'ouverture	Texas	Y compris 3♣ qui est Texas ♦ . Le Stayman pour l'autre majeure se fait par Texas "impossible" sur la majeure d'ouverture.
	3SA	≥ 9H, jeu régulier : Attention couleur d'ouverture
Cue-bid Bicolore mineur 5-5, ≥ 15H 5 perdantes max	Soutien dans l'une des mineures	Le répondant compte ses cartes "couvrantes" (gros honneurs) pour choisir le bon palier
4♣, 4♦ Beau bicolore 5-5 majeur (l'autre majeure) – mineure (celle annoncée). 5 perdantes max.	Stop	Sauf jeu très puissant avec espoir de chelem
	Soutien	Priorité au soutien à la majeure. Le répondant compte ses cartes "couvrantes" (gros honneurs) pour choisir le bon palier

Synthèse enchères du répondant sur contre d'appel

	≤ 7H	8-11H	≥ 12H
L'autre majeure 4 ^{ème}	La majeure au niveau le plus bas	2SA mini cue-bid	La majeure avec saut
Pas l'autre majeure 4 ^{ème} Pas de couleur 5 ^{ème}	Sa meilleure couleur au niveau le plus bas	Sa meilleure couleur au niveau le plus bas	Cue-bid
Couleur 5 ^{ème}	La couleur au niveau le plus bas	2SA mini cue-bid ou 2♠ si les ♠ sont 5 ^{èmes}	La couleur avec saut

Remarques : Sur 2SA mini cue-bid, le contreur:

- Minimum (12-15H) nomme sa mineure la plus longue
- Avec 16H+ nomme une couleur en dépassant le "cue bid", 3♥ sur 2♥, 3♠ sur 2♥.
- Nomme l'autre majeure 5^{ème}, en général 3♥, y garantit **cinq** cartes (de qualité insuffisante pour une intervention directe à 3♥)

2.3 Réveil en 4^{ème} position

Il faut se montrer courageux si l'on est court dans la couleur du barrage. Les réveils sont identiques aux interventions en 2^{ème} position mais tolèrent un jeu plus faible.

Intervention n°4	Commentaires
Couleur	Une bonne couleur 6(5) ^{ème} limitée à 15-16H. Au-delà, le Contre est obligatoire.
Contre	Avec ou sans l'ouverture, soit pour transformation en punitif par le partenaire, soit pour trouver une défense. Mêmes réponses que sur une contre d'intervention sauf 2SA qui promet 10H et une tenue dans la couleur d'ouverture (plus de mini-Cue-bid)
2SA	13-15H avec arrêt(s) → Réponses : tous en Texas, (le Texas impossible est un Stayman)
3SA	Pour les jouer avec un solide arrêt sur l'ouverture

3 BARRAGE AU NIVEAU 3 ET 4

3.1 Rappel conditions ouverture :

- Une couleur longue (7 cartes au palier de 3 et 8 cartes au palier de 4),
- Un jeu faible (6 à 10H),
- Pas de majeure 4^{ème} à côté de la couleur de barrage
- Les points concentrés dans la couleur longue, pas 2 AS.
- Pas 2 gros honneurs en dehors de la couleur de barrage
- On ne barre pas en mineure s'il manque l'As et le Roi

3.2 Réponses

L'ouvreur amène 5 à 6 levées. La réponse dépend du nombre de levées complémentaires apportées.

Sur 3♣ ou 3♦ le répondant devra en priorité envisager la manche à 3SA

Type de main	Réponse
Avec 3/4 levées + arrêts dans les autres couleurs + communication pour exploiter la couleur de barrage (3 cartes dans cette couleur par exemple): valable surtout en mineure	3SA
Avec 3/4 levées, pas d'arrêts ou pas de communication	Passe
Avec 4/5 levées, barrage en majeure, pas de chicane dans la couleur d'ouverture :	4 de la majeure
Du jeu, une belle majeure 6 ^{ème}	Changement de couleur en restant < 3SA

Remarques :

- Sur un changement de couleur en majeure, avec 2 cartes
 - Minimum, l'ouvreur passe
 - Maximum il soutient
- Sur un barrage 3♥ ou 3♠ en majeure, un changement de couleur montre un espoir de chelem
- L'enchère directe 4SA du répondant est un blackwood 5 clés