

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**
- Recherche de chelem
 - Le saut au palier de 4 est une enchère de rencontre : fit 4^{ème} et une belle couleur 5^{ème} . ex: 2♥ → 4♣
 - 4SA sur 2♥/2♠ est un blackwood, la couleur est agréée

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	≥21HL 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 ou Blackwood	
3	3♥/♠ arrêt		2SA relai (forcing)			4♥/♠			
≥4	4♥/♠, "enchère de sacrifice"		4♥/♠						
≥4 et couleur cinquième	4♥/♠, "enchère de sacrifice"		Enchère de rencontre 4♣/4♦						

2 BARRAGE AU NIVEAU 3 ET 4

2.1 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

2.2 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