



LES BARRAGES



1) DEFINITION

Ce sont des ouvertures faites à niveau élevé et promettant une solide couleur longue, un jeu faible avec au plus une levée de défense.

Il faut tenir compte des levées de jeu, et ces ouvertures dépendent donc de la vulnérabilité relative des deux camps.

Ainsi au niveau de 3, il vous faudra :

- 5 levées de jeu : Non Vulnérable contre Vulnérable.
- 6 levées de jeu : A égalité de vulnérabilité.
- 7 levées de jeu : Vulnérable contre non Vulnérable.

Il faudra augmenter ces exigences d'une levée en fonction du palier.

2) LES BARRAGES en PREMIER et en SECOND.

2.1 Barrage de 3 en Mineure.

Mineure 7ème avec deux gros honneurs, tournés vers 3SA (Le partenaire ayant un honneur complémentaire et des arrêts doit pouvoir facilement déclarer 3SA).

♠ 874
♥ 2
♦ V4
♣ RD109742

3♣ Parfait

♠ R3
♥ 5
♦ AV98643
♣ V63

Passe : absence de deux gros honneurs et deux levées de défense.

2.2 Barrage de 3 en Majeure.

Plus agressifs car ils barrent plus efficacement, on se contentera d'avoir une bonne couleur 7ème.

♠ DV108763	♠ ADV9852	♠ RDV10876
♥ 5	♥ 652	♥ 7
♦ 952	♦ 6	♦ A65
♣ V9	♣ 83	♣ 74
3♠ <i>Vert contre rouge.</i>	3♠ <i>à égalité.</i>	3♠ <i>Rouge contre Vert.</i>

2.3 Barrage de 4 en mineure.

Huit cartes dans la couleur, voire neuf pas très belles.

♠ 4	♠ –
♥ 43	♥ 65
♦ RV1098752	♦ V9
♣ D2	♣ DV9875432

2.4 Barrage de 4 en Majeure.

Les plus souvent huit cartes, voire sept cartes très solides ou bicolore 7-4, en levées de jeu suivant la vulnérabilité.

♠ RV987542	♠ 8	♠ RD108763
♥ 5	♥ ARD10976	♥ 7
♦ 9	♦ V108	♦ 5
♣ V109	♣ 83	♣ V1095
4♠ : 6 ^{1/2} levées de jeu.	4♥ : 7 levées de jeu.	4♠ : avec un 7/4

2.5 Barrage à 3SA.

Une mineure 7ème affranchie avec au plus (Les jours de grand vent) une Dame annexe.

♠ 3	♠ 3
♥ 86	♥ R5
♦ V63	♦ ARDV985
♣ ARDV765	♣ 982
<i>Une ouverture parfaite de 3SA</i>	<i>Trop de jeu : ouvrez de 1♦</i>

2.6 Barrage à 4SA.

Bicolore Mineur concentré au moins 6/6.

♠ 3
♥ -
♦ ADV1087
♣ RV10986

2.7 Barrages de 5 en Mineure.

Soit 8 cartes affranchies, soit 9 cartes solides.

♠ -	♠ 2
♥ 43	♥ 5
♦ D108	♦ 76
♣ ARD97652	♣ RDV987543
<i>8 levées de jeu</i>	<i>8 levées de jeu</i>

Les barrages de 5 en Majeure, en principe n'existent pas.

3) LES BARRAGES en TROISIEME.

Quelles libertés est-il possible de prendre en 3ème lorsque le partenaire a passé d'entrée?

- Plus d'agressivité lorsque l'on a un jeu faible.

♠ 3	Sud	Ouest	Nord	Est	Ouest possède tout le jeu, il faut lui poser des problèmes en ouvrant de 3♦.
♥ V6			-	-	
♦ ARV983		3♦			
♣ 10874					

- Parfois l'enchère sera faite "à l'anglaise" (le contrat que vous avez envie de jouer).

♠ RD1087654	Sud	Ouest	Nord	Est	♠ ADV10862
♥ 6			-	-	♥ 4
♦ 764		4♠			♦ AV6
♣ 5					♣ D6
<i>Barrage classique</i>					<i>Le contrat que l'on souhaite jouer et qui, de plus, barre les Coeurs.</i>

4) LES REPONSES.

3.1 Les soutiens.

Il faut évaluer ses mains de réponses en levées de jeu, et il faudra se poser deux types de questions.

- L'adversaire a-t-il une manche (voir un chelem) dans sa ligne?
- Avons nous une manche dans notre camp?

Cela implique que tous les soutiens sont "Forcing-Passe" et lorsqu'ils sont fait au niveau de la manche, possèdent un caractère ambigu : prolongation de barrage ou pour les gagner.

Que dire sur l'ouverture de 3♠?

♠ D7
♥ 1085
♦ AV93
♣ 10874

4♠ : prolonge le barrage,
ils ont la manche à Coeur.

♠ 10
♥ R1085
♦ AR93
♣ AV87

4♠ : pour les gagner

Une règle d'or

Il faut mettre les enchères au palier qui gêne l'adversaire,
et non pas à celui qui l'arrange.

♠ V3	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Qu'ils découvrent donc leur fit Pique au palier de cinq!</i>
♥ A976			3♦	3♥	
♦ 10963	5♦				
♣ R102					

♠ 97	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Le caractère ambigu d'un soutien à la manche est plus dissuasif qu'un soutien au palier de 5, qui au contraire pourrai les exciter. En Majeure le palier de cinq leur appartient.</i>
♥ R975			3♥	X	
♦ 9862	4♥				
♣ D43					

Non Vulnérable

3.2 Les changements de couleurs.

Tous sont forcing pour un tour sauf :

- L'annonce d'une manche avec saut.
- L'enchère de 4♥ sur l'ouverture de 3♠.

♠ ARV10987	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Non-forcing, pour les</i>
♥ A7			3♣	–	<i>jouer.</i>
♦ RD75					
♣ –	4♠				

a) le barrage n'atteint pas la manche

Le changement de couleur est une recherche de la meilleure manche. L'ouvreur devra soutenir à partir de 2 cartes, sinon il nomme une force ou répète sa couleur.

Sud	Nord	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ AD10953	♠ V7	3♠ ⁽¹⁾	–	3♣	–
♥ 65	♥ 942			4♠ ⁽²⁾	
♦ AR5	♦ 5	(1) Forcing, pour jouer la meilleure manche			
♣ R9	♣ ADV8752	(2) Soutien à partir de deux cartes			

b) le barrage atteint la manche

Le changement de couleur implique alors le fit. C'est une tentative de chelem, montrant deux perdantes dans la couleur (interrogative).

Réponses aux interrogatives par paliers.

- 1er palier Pas de contrôle.
- 2ème palier Contrôle de second tour (Roi ou singleton)
- 3ème palier Contrôle de premier tour (As ou chicane).

♠ 75	Sud	Ouest	Nord	Est	4♠ = interrogative à Pique.
♥ R1087			4♥	–	
♦ ARD75	4♠				
♣ A5					

c) la réponse de 3SA.

Le répondant doit avoir un sérieux espoir de faire 9 levées. Sur l'ouverture de 3 en mineure un gros honneur complétera parfaitement l'ouverture du partenaire. Avec un singleton ou une chicane dans la couleur il est exclu de déclarer 3SA (manque de communications).

♠ V10642	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>On peu compter 7 levées de ♣ et une à ♦, une entame majeure nous livrera probablement la 9ème.</i>
♥ R7			3♣	–	
♦ A1043	3SA				
♣ R10					

d) Modification des réponses s'ils interviennent.

- Les changements de couleur deviennent fittés et compétitifs.

♠ 642	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>4♦ = du Carreau et du Coeur</i>
♥ D85			3♥	X	
♦ ADV63	4♦				
♣ 83					

- Les contres sont punitifs.

♠ R1073	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Contre : Ils n'ont pas de repli.</i>
♥ RV83			3♦	3♥	
♦ 54	Contre				
♣ AR6					

e) Cas particulier de l'ouverture de 3SA.

Le répondant pourra :

- Accepter la proposition de contrat en passant.
- Refuser avec un jeu faible en déclarant 4♣, l'ouvreur passant avec les Trèfles revenant à 4♦ avec cette couleur.

♠ DV52	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Jouons la bonne couleur.</i>
♥ AV83			3SA	–	
♦ 54	4♣				
♣ 1043					

5) DEFENSE CONTRE LES BARRAGES

5.1 Les interventions.

1/ Sur les barrages au palier de trois.

a) Intervention par une couleur.

Montre la force d'une ouverture et six cartes en principe.

♠ ADV852	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AV8				3♦
♦ 5	3♠			
♣ D43				

Parfois nous devons nous contenter de 5 cartes, lorsqu'aucune autre intervention n'est possible.

♠ V	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ARD52				3♦
♦ 1098	3♥			
♣ ADV8				

Une main difficile, passer n'est pas courageux, un contre d'appel est dangereux (Que ferions-nous sur 3♠ ou 4♠), quand à 3SA, l'enchère est inadaptée sans tenue Carreau.

Avec saut, l'enchère montre un jeu fort et une couleur jouable tout seul. Ce n'est pas un barrage (Pas de barrage sur un barrage)

♠ R6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ ADV10852				3♣
♦ 7	4♥			
♣ AD8				

b) le contre d'appel.

Il répond aux mêmes critères que sont homologues sur l'ouverture au palier de un. Il faut cependant une force minimale un peu plus grande.

♠ DV52	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Nous aurions contrés sur l'ouverture de 1♦. Au palier de 3 le jeu est trop faible..</i>
♥ AV83				3♦	
♦ 52	Passe				
♣ A103					

♠ DV53	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Un contre d'appel dans les deux cas.</i>
♥ AV83				3♦	
♦ 4	Contre				
♣ AD43					

Néanmoins, avec une majeure cinquième et l'autre 4ème, il faut contrer

♠ AR1087	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Sur l'ouverture de 1♦, il faudrait dire 1♠.</i>
♥ AV83				3♦	
♦ 4	Contre				
♣ R43					

c) l'enchère de 3SA

On déclare le contrat que l'on espère gagner, l'enchère peut exprimer des mains de force et de nature variables :

- Mains régulières de 16 à 20 H

♠ RD7	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Malgré les quatre Coeurs. Un contre d'appel pourrait nous faire manquer le bon contrat, que ferions nous sur 4♣ ou 4♦.</i>
♥ AV83				3♠	
♦ AR3	3SA				
♣ R43					

- Gambling avec une longue mineure, l'arrêt et l'espoir de 9 levées.

♠ R7	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Il ne faut pas grand chose pour gagner ce contrat. Une intervention à 4♦ nous condamnera la plupart du temps.</i>
♥ A3				3♠	
♦ ARV10873	3SA				
♣ V3					

2/ Sur les barrages au palier de quatre.

La différence est lié au contre, d'appel jusqu'à 4♥, il est optionnel à partir de 4♠.

Un contre est dit optionnel, lorsqu'il montre une main lourde en points d'honneurs, avec lequel on espère voir chuter l'adversaire.

♠ V87	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>4♠ ont une bonne chance de chuter.</i>
♥ A3				4♠	
♦ A10873	Contre				
♣ AR2					

Ne contre pas avec "les Piques derrière les Piques".

♠ RV987	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Certes 4♠ chutent, mais si vous contre, votre partenaire risque de "dégager" dans un autre contrat. Optionnel ne veut pas dire punitif.</i>
♥ A3				4♠	
♦ 1087	Passe				
♣ 1082					

Sur le contre optionnel, le partenaire passe la plupart du temps. Il n'enlève qu'avec un distribution très irrégulière.

♠ 87	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Pensez-vous gagner 5♥?</i>
♥ AV83		4♠	X	–	
♦ RV65	Passe				
♣ 1082					

♠ 6	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ V98		4♠	X	–
♦ RD96542	5♦			
♣ D76				

5.2 Les réveils

En réveil les enchères sont, comme pour les interventions, naturelles. Mais les exigences de force sont moindres.

♠ RD10872	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Un bon réveil pour jouer 3♠ ou plus "si affinités".</i>
♥ 5		3♥	–	–	
♦ AV108	3♠				
♣ 872					

♠ AV108	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>On supporte tous les contrats.</i>
♥ RD85		3♣	–	–	
♦ V1053	Contre				
♣ 2					

♠ AV8	Sud	Ouest	Nord	Est	<i>Un réveil par contre sera le plus souvent catastrophique</i>
♥ D109		3♠	–	–	
♦ 109	3SA				
♣ ARV102					

