

DEFENSE CONTRE LES BARRAGES (1)

Rappels et introduction sur les barrages : voir cours de 2^{ème} année.

- Lorsque **vous** faites un barrage, vous êtes rigoureux, notamment sur les points (moins de 10H), la longueur de vos atouts (ouverture de 2 : 6 atouts ; 3 = 7 atouts ; 4 = 8 atouts), et les levées de défense.
- Lorsqu'un **adversaire** fait un barrage, peut-on lui faire confiance ? Réponse = NON, surtout s'il est vert et encore moins s'il est en 3^{ème} position... Il va falloir maintenant se défendre !
- Les barrages sont faits surtout pour gêner les annonces adverses (les vôtres) et ils y réussissent souvent !
 - Souvent, vous serez « piégés » par les barrages et raterez un chelem ou une manche :

Rater un chelem ou une manche à cause d'un barrage se dit « payer le barrage »...

- **ATTENTION** : On pourrait penser que « contre » est ici punitif, pour décourager l'adversaire de faire des barrages intempestifs. En fait, « contre » est TOUJOURS d'appel, même contre les ouvertures de 4 :
 - Pour contrer punitif, seule possibilité : transformer en « punitif » le contre d'appel du partenaire.
 - Corollaire : si vous avez une forte opposition au barrage (vous voudriez contrer !), PASSEZ.
 - ▶ Il faut maintenant espérer que votre partenaire contrera, et alors vous transformerez le contre.

Principe : Après une ouverture de barrage, à tous niveaux, le contre est d'APPEL.

- Les barrages élèvent (beaucoup) les enchères → les interventions doivent être très sérieuses :
 - Par exemple, pour un contre, il faudra 14H au moins avec la distribution idéale, et plus sinon.
 - D'une manière générale, il faut d'autant plus de points HL que le barrage est élevé.
- Avec un bel unicolore (fréquent !), n'intervenez que si vos points HL sont suffisants ! En effet :

Principe : on ne fait JAMAIS de barrage sur un barrage.

La défense (intervention) contre l'ouverture de 2 en majeure (2♥/♠) :

L'intervention par « contre » :

- Comme indiqué plus haut, il faut au moins 14H (15HL) pour contrer (et 19HL « toute distribution »).
 - Pour le reste, les conditions sont les mêmes que pour le contre au palier de 1. Exemple :
 - ▶ Ouverture 2♠ : Avec ♠R2 ♥R962 ♦AD42 ♣V94, passer (sur 1♠, vous auriez contré).
- Les **réponses faibles et fortes au « contre d'appel »** :
 - 0 à 7HL(D), réponse au palier le plus bas. Avec ♠8542 ♥72 ♦V93 ♣10862, après 2♠-X-P- ? : **3♣** !
 - De 11 à 13HL(D), annoncez directement la manche, soit en majeure (4 cartes), soit à SA (arrêt) :
 - ▶ Exemple : Avec ♠1054 ♥AV96 ♦R2 ♣R743, après 2♠-X-P- ? : **4♥**.
 - Tant pis si, parfois, le contreur n'aura que 3 cartes à ♥ (avec un beau jeu, bien sûr !).
 - ▶ Sans l'autre majeure et sans l'arrêt à SA, utilisez le cue-bid à 3♥/♠ : « As-tu l'arrêt pour SA ? ».
 - ▶ Exemple : Avec ♠R72 ♥V96 ♦AD43 ♣D52, après 2♥-X-P- ? : **3♥** (quelle manche jouer ?).
 - Avec des mains plus fortes (manche ? chelem ?), faites dans tous les cas un cue-bid (3♥/♠) :
 - ▶ Exemple : Avec ♠A1043 ♥A542 ♦RD104 ♣5, après 2♥-X-P- ? : **3♥** (main trop belle pour 4♠).
- Les **réponses moyennes (8-10HL)** au « contre d'appel », le **2SA « mini-cue-bid »** :
 - Sur les ouvertures de 2, faute de place, il faut « zoner » au mieux les mains moyennes, qui posent le plus de problèmes d'enchères. C'est pourquoi on a ici 3 zones : 0-7, **8-10**, et 11HL(D) et plus.

Principe : En réponse au « contre » d'une ouverture de 2♥/♠, 2SA est un « mini-cue-bid » qui indique 8 à 10 HL(D) exactement.

- Exemple : ♠D10 ♥852 ♦AV74 ♣D1072, après 2♥-X-P- ? :
 - ▶ Main trop belle pour 3♣ ou 3♦, pas assez belle pour un cue-bid à 3♥ : **2SA**.
- Exemple : ♠954 ♥AV104 ♦R1052 ♣V3, après 2♠-X-P- ? :
 - ▶ **2SA**, suivi de 3♥ pour montrer une main qui vaut 3½♥ !
- Comment le contreur doit-il répondre au 2SA « mini-cue-bid » ? :
 - Avec une main banale : il énumère ses couleurs 4^{èmes} en nommant la moins chère d'abord (Baron).
 - Avec une main forte (18HL et plus), il fait lui-même un cue-bid, indiquant une main de manche.

Principe : Les réponses au 2SA « mini-cue-bid » se font en « Baron ».