

2♣ - 4♥ - ?

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♣	4♥
?			

→ Plusieurs types de mains fortes s'ouvrent de 2♣ « fort indéterminé » (cf. M. Bessis, *2 faible et dépendances*) : 1°) l'ancien 2 fort en majeure (6 cartes dont 2 H ou 5 cartes dont 3 H) avec 15H minimum (importance de posséder des levées de défense) et 8 à 8½ levées de jeu, mineure 4^{ème} possible ; 2°) Un « 2 fort » en mineure (dans ce cas, 9 à 9½ levées de jeu) ; 3°) un super SA avec 22-23HL (mineure 5^{ème} ou 6^{ème} possible, ainsi que majeure 5^{ème} sans les honneurs requis pour un « 2 fort ».) et main régulière ou semi-régulière (ex : ♠AD9 ♥RV103 ♦A ♣ARV74). On peut rajouter, joué par de nombreux champions, trois gadgets : Ouvrir de 2♣ 1°) les mains qui s'ouvriraient de 4♥/♠ mais avec 2 As (max 13H : « super4 ») ; 2°) les mains de 3SA (mineure affranchie) mais avec des arrêts dans les 3 autres couleurs (ex : ♠R5 ♥D4 ♦ARDV965 ♣A4, « super 3SA ») ; 3°) Les forts bicolores 5-5 en majeures (dans le cas présent d'un barrage à 4♥, cette éventualité devient exclue).

→ 4♥ est un barrage naturel à ♥. En principe, ces barrages annoncent 8 cartes (parfois 7 commandées par ARD ou ARV). La force du jeu, 6 à 9H en 1^{ère} et 2^{ème} position, peut atteindre 12-13H en 3^{ème} ou 4^{ème} position. Ceci dit, cette enchère vient de l'adversaire : faut-il lui faire confiance ? Ne joue-t-il pas délibérément en sacrifice (vert contre rouge, par exemple...) ?

→ **Principe d'intervention valable pour tous les barrages à partir de 4♥ sur 2♣ d'ouverture** : voir Michel Bessis, *Le Bridgeur n°796* de juin 2006, *Courrier des lecteurs*, p. 14.

- Les mains ultra faibles (moins de deux couvrantes probables, jusqu'à 4 ou 5H maximum) doivent être traitées en contrant. Signification : « pas de manche, jouons le barrage contré ».
- Les mains plus fortes, 5-6H minimum ou très belle couleur, seront indiquées par un pas initial (forcing), ou l'indication d'une couleur équivalente à l'atout du 2♣ d'ouverture : 5 cartes dont 3 gros honneurs, ou 6 dont 2 gros honneurs. Cette enchère est bien entendu forcing et chelemisante.

- Passe* F Attention : ce passe indique un jeu fort, en principe au moins 5-6H ou équivalent (6-7HL), et donc jeu de manche au moins, sans couleur très belle à annoncer (voir introduction). Ce passe est forcing, et attend la couleur promise. Nord, après passe d'Ouest :
 - ◇ X NF Ouverture à SA 22-23H, arrêt ♥ possible. Proposition de punition.
 - ◇ 4♠ NF Ouverture de 2♠ fort.
 - ◇ 4SA NF Ouverture de 2SA fort maximum 23H ou 24HL, rare, arrêt ♥ (un seul suffit).
 - ◇ 5m NF Ouverture de 2 fort en mineure.
- X NF 0 à 5H ou équivalent, jeu très faible, manche peu probable. En principe, arrêt. L'ouvreur :
 - ◇ Ne reparle qu'avec un jeu « faible » (15H) de type Acol avec 6 ou mieux 7 cartes. Sinon, pas.
- 4♠ F 6 cartes à ♠ dont 2 gros honneurs (ou 5 dont 3), forcing, chelemisant. Nord nomme sa couleur.
- 4SA NF Jeu régulier, arrêt ♥. 6-8H ou 2 levées de jeu.
- 5m F 6 cartes dont 3 gros honneurs ou mieux 7 cartes par 2 gros honneurs. Penser au risque d'enchérir au-dessus de la couleur de l'ouvreur, l'obligeant peut-être à déclarer le chelem.
- 5♥ F A partir de 9HL, courte à ♥, main régulière par ailleurs (5SA n'est pas en danger).
- 5SA NF Jeu régulier, arrêt ♥. 9-10H ou 3 levées de jeu. Non forcing, chelem possible à la couleur.
- 6SA NF Jeu régulier, l'As de ♥. 11-13H ou 4 levées de jeu. Non forcing, grand chelem possible à la couleur.

Principe : Après une ouverture de 2♣ fort indéterminé suivi d'un barrage à 4♥ ou au-delà, le répondant contre avec un jeu très faible, demandant à l'ouvreur de passer. Passe du répondant est au contraire forcing avec un jeu positif.