

4♥-4♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
?		4♥	4♠

→ **4♥ est ici un barrage** naturel à ♥ (et non un Texas, par exemple). En principe, ces barrages annoncent 8 cartes (parfois 7 commandées par ARD ou ARV). La force du jeu, 6 à 9H (12HL max) en 1^{ère} et 2^{ème} position, peut atteindre 12-13H (jusqu'à 15-16HL) en 3^{ème} ou 4^{ème} position. Ceci dit, cette enchère vient de l'adversaire : faut-il lui faire confiance ?

→ **L'enchère de 4♠** en Est représente en principe, selon vulnérabilité, 8 à 10 levées visibles, avec 6 cartes à ♠ bien liées et 14HL au moins.

→ Comme dans le silence adverse, le **Blackwood ordinaire n'a plus lieu d'être**, puisqu'il ne peut y avoir plus d'1 As : il est remplacé par un Blackwood spécial (Bessis), dit « Blackwood-barrage », basé sur les 4 cartes clés suivantes : ARD d'atout et un As extérieur. Il ne peut en exister 0, car la couleur serait trop laide, ni 4, car le jeu serait trop beau. On répond donc : 1, 2 ou 3 cartes-clés.

→ **Remarque** : les barrages empêchent les adversaires (c'est leur but) de trouver facilement leur contrat. Il en résulte que les défenses ci-dessous ne peuvent qu'être indicatives. Très souvent, on « paiera le barrage », par une chute importante, ou au contraire par des levées de mieux, un chelem qu'on n'aura pas pu annoncer par exemple ! Seul le jugement des joueurs pourra limiter les dégâts !

- Passe **NF** On abandonne le contrat aux adversaires, sans meilleure enchère.
- X **NF** Punitif, avec 4 levées visibles à l'atout ♠.
- 4SA **F** Blackwood, fit ♥, enchère tactique possible (ruse) : voir introduction. Les réponses sont les mêmes que sans intervention. Voir la fiche : [4♥-P-?](#)
- 5♣ **NF** 2+ cartes à ♥, force à ♣, indication d'entame éventuelle.
- 5♦ **F** 2+ cartes à ♥, force à ♦, indication d'entame éventuelle.
- 5♥ **NF** Force selon vulnérabilité, on reste en attaque-défense.
- 5♠ **F** On accepte de jouer 6 ou 7♥. Contrôle de 1^{er} tour à ♠. Exemple : ♠A3 ♥V752 ♦- ♣A987653.
- 6♥ **NF** Force selon vulnérabilité, on reste en attaque-défense.

**Principe : Après barrage à 4♥, et intervention à 4♠,
le contre du répondant est punitif,
et ses changements de couleur indiquent une acceptation de jouer au moins 5♥.**