

4♥-?

| | | | |
|-----|-------|------|-----|
| Sud | Ouest | Nord | Est |
| ? | | | 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 ?

→ Principe d'intervention valable pour tous les barrages à haut niveau (3 et 4) : les enchères ont la même signification en intervention et en réveil. En principe, pour toutes les interventions, il vaut mieux être court dans la couleur du barrage. Avec 3 cartes ou plus, le partenaire sera lui-même court et pourra, plus confortablement, contrer (ou intervenir) en réveil.

→ Pas d'enchère du n°2 si l'intervention ne justifie pas une intervention au niveau de 1. Si l'on intervient, l'intervention promet en principe 6 cartes (nombreuses exceptions !). Le principe rappelé par Michel Bessis : « les interventions sont les mêmes qu'au niveau de 1, mais en plus sérieux du point de vue de la distribution ».

→ Le contre est toujours d'appel (mais transformable, surtout au niveau de 4). D'ailleurs, si le n°4 possède 4 petits ♠, il pourra toujours « se réfugier » à 4♠. Cependant, sur un barrage au niveau de 4, on ne devra contrer qu'avec au moins 3½ levées de défense, pour permettre à un partenaire faible de passer tout de même. En effet, que pourrait-il dire avec ♠654 ♥765 ♦9876 ♣876 ? Il faut qu'il puisse passer.

→ 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** Le plus souvent si l'on possède 3 cartes ou plus dans le barrage, jusqu'à 15-16H, espérant un réveil du partenaire. Cependant, avec une belle ouverture, on nommera presque toujours une couleur 6^{ème}. On peut aussi passer si l'on visualise la chute, sans vouloir à tout prix jouer. Ex. : ♠54 ♥AR109 ♦A42 ♣R652 → le partenaire contrera ?
- X **NF** Avec 2 cartes à ♥, au moins 16-17H. Plus court à ♥, avec une main de tendance tricolore, une bonne ouverture peut suffire (14-15HL tout de même). On se doit de posséder 3½ levées de défense. La majeure peut parfois être 5^{ème}, ex : ♠A9874 ♥6 ♦AD3 ♣RV96 : X est plutôt meilleur ici, faute d'espace, que 4♠ (on aurait dit 1♠ sur 1♥). Contre « toute distribution » à partir de 19HL au moins. Ex. : ♠AD76 ♥4 ♦AD64 ♣R652. Sur le contre, le partenaire du contreur (après passe du n°3) :
 - ◇ Passe **⊖** Ne veut pas jouer autre chose (peut provenir d'une main régulière très faible).
 - ◇ 4♠ **NF** Maximum 12HLD, 4 cartes ou plus à ♠.
 - ◇ 4SA **F** Enchère d'appel, avec en principe au moins 4H, 4+ ♣, 4+ ♦, sans 4 cartes à ♠. Jeu irrégulier si moins de 9H. Possibilité d'unicolore ♠ avec une main de chelem (♠ annoncé au tour suivant : 13+HLD). Sur 4SA, le contreur Sud nomme sa couleur 4^{ème} la plus économique (Baron).
 - ◇ 5♣ **NF** 4 à 12HL, 6+ cartes à ♣, ou 5 cartes seulement (bien liées) si 9 à 13HL.
 - ◇ 5♦ **NF** 4 à 12HL, 6+ cartes à ♦, ou 5 cartes seulement (bien liées) si 9 à 13HL.
 - ◇ 5♥ **F** Cue-bid, 13HL et +, chicane ou ♥A, sans meilleure enchère.
 - ◇ 5♠ **NF** 13HLD et plus, 5 cartes à ♠, 2 (ou plus) perdantes directes à ♥.
 - ◇ 5SA **F** 13HL et +, singleton ♥, bicolore ou tricolore. Ex. : ♠3 ♥DV76 ♦AD43 ♣RV105.
- 4♠ **NF** Selon vulnérabilité, 8 à 10 levées visibles. 6 cartes à ♠ bien liées. 14HL au moins.
- 4SA **F** Bicolore 5-5 mineur. Force selon vulnérabilité, 14 HL au moins. Redemande de Sud sur 5♣ de Nord :
 - ◇ Passe **NF** Pour jouer 5♣.
 - ◇ 5♦ **F** Veut bien jouer 6♣. Très beau bicolore, 6-5 avec 6 ♦ et 5 ♣.
 - ◇ 5♥ **F** Espoir de grand chelem à ♣, chicane ou ♥A. Ex. : ♠A4 ♥- ♦ARD76 ♣AD8765 : Nord dit 7♣ avec un gros honneur au moins 4^{ème} et un Roi utile à côté. 6♣ est négatif, 5SA montre un bon atout sans rien d'utile à côté.
 - ◇ 5♠ **SU** Par exemple, enchère de chelem à ♣ avec contrôle en premier à ♠.
 - ◇ 5SA **F** Joséphine à ♣. Demande de déclarer 7♣ avec 2 des trois gros honneurs.
 - ◇ 6♣ **NF** Enchère de chelem à ♣, avec singleton ♥.
- 5♣ **NF** 8 à 10 levées visibles, force selon vulnérabilité. Au moins 6 cartes à ♣ bien liées.
- 5♦ **NF** 8 à 10 levées visibles, force selon vulnérabilité. Au moins 6 cartes à ♦ bien liées.

**Principe : Après barrage à 4♥,
contre (d'appel) n'est pas forçant pour le partenaire du contreur.
4SA de l'intervenant est un bicolore mineur.**