

## 4♠-4SA-P-5♣-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			4♠e
4SA	passé	5♣	Passe
?			

→ **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 en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> position, peut atteindre 12-13H en 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> 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 ».

→ **4SA** promet ici, sur 4♠, un **bicolore 5-5 quelconque** (sur 4♥, 4SA indiquerait un bicolore mineur), donc soit un bicolore mineur soit une mineure et ♥. La force est, selon vulnérabilité, au moins de 8H (10HL) non vulnérable, au moins de 10H (ou 12HL) vulnérable. Nord annoncera sa couleur au moins 3<sup>ème</sup> la plus économique, enchère non forcing, la suite se passant en « pass or correct ».

→ **5♣ de Nord** promet un fit à ♣ (3 cartes minimum), avec une main quelconque à côté.

→ **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**    5+ cartes à ♣ et 5+ ♦, ou 5+ ♣ et 5+ ♥, sans meilleure enchère. Pour jouer 5♣.
- 5♦        **NF**    5+ ♦ et 5+ ♥, donc finalement bicolore rouge, sans meilleure enchère.
- 5♥        **NF**    Enchère de chelem, 6+ ♥ de bonne qualité et 5 cartes à ♦. Nord choisit son chelem.
- 5♠        **F**      Espoir de grand chelem à ♠, chicane ou ♠A. Ex. : ♠-♥A4 ♦ARD76 ♣AD8765. Nord répond :
  - ◊ 5SA        **F**      Bon atout ♣ sans rien d'utile à côté. Sud conclut : souvent 6♣.
  - ◊ 6♣        **NF**    Enchère négative.
  - ◊ 7♣        **NF**    Gros honneur ♣ au moins 4ème et un Roi utile à côté.
- 5SA        **F**      Joséphine à ♣. Demande de déclarer 7♣ avec 2 des trois gros honneurs.
- 6♣        **NF**    Enchère de chelem à ♣, avec singleton ♠. S'il contrôle les ♠ en 1<sup>er</sup>, Nord peut annoncer 7♣.
- 6♦        **NF**    Enchère de chelem, 5+ cartes à ♦ et à ♥, une perdant directe à ♠. Nord
  - ◊ Passe      **NF**    OK, on joue 6♦, pas de contrôle en 1<sup>er</sup> à ♠.
  - ◊ 6♥        **NF**    Préférence pour les ♥, pas de contrôle en 1<sup>er</sup> à ♠.
  - ◊ 6♠        **F**      Contrôle en 1<sup>er</sup> à ♠, Sud peut choisir entre 7♦ et 7♥.
- 6♥        **NF**    12 levées visibles à ♥, chicane ♠, manque ♠A ou ♦A : ♠-♥ARDV962 ♦ARD82 ♣7.

**Principe : Après barrage à 4♠, 4SA est un bicolore quelconque (ou tricolore), et la réponse du partenaire se fait en « pass or correct ».**