

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 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 ?

→ 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), même sur 4♠. Cependant, sur 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 !

- **Passé 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. : ♠AR109 ♥54 ♦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. On se doit de posséder 3½ levées de défense. La majeure peut parfois être 5^{ème}, ex : ♠6 ♥A8974 ♦AD3 ♣RV96. X est meilleur que 5♥ (on aurait dit 2♥ sur 1♠). Contre « toute distribution » à partir de 19HL au moins. Ex. : ♠2 ♥AD76 ♦AD64 ♣R652. Sur le contre, le partenaire du contreur (après passe du n°3) :
 - ◇ **Passé** ⊖ Ne veut pas jouer autre chose (peut provenir d'une main régulière très faible).
 - ◇ **4SA F** Enchère d'appel, avec en principe au moins 4H, 4+ ♣, 4+ ♦, ou bien 4+ dans une mineure et 4 ♥. Jeu irrégulier si moins de 9H. Possibilité d'unicolore ♥ avec une main de chelem (♥ annoncé au tour suivant). Sur 4SA, le contreur Sud nomme sa couleur 4^{ème} la plus économique :
 - 5♣ : 4+ cartes. Nouvelle enchère de Nord sur 5♣ : 5♦ promettent alors au moins 5 ♦ et 4 ♥, 5♥ est une enchère de chelem (non forcing) avec au moins 5♥ et sans contrôle ♠, 5♠ un espoir de grand chelem a priori à ♣.
 - 5♦ : 4+ cartes, sans 4 cartes à ♣. Nord : 5♥ (NF) indique au moins 4 cartes (et des ♣).
 - ◇ 5♣/♦ NF 4 à 12HL, 6+ cartes à ♣/♦, ou 5 cartes seulement (bien liées) si 9 à 13HL.
 - ◇ 5♥ NF 4 à 12HL, 5+ cartes à ♥.
 - ◇ 5♠ F Cue-bid, 13HL et +, chicane ou ♠A, sans meilleure enchère.
 - ◇ 5SA F 13HL et +, singleton ♠, bicolore ou tricolore. Ex. : ♠3 ♥DV76 ♦AD43 ♣RV105.
- **4SA F** Bicolore 5-5 quelconque, soit mineur soit une mineure + ♥. Nord annonce sa couleur 3^{ème} la plus économique, enchère non forcing. Redemande de Sud sur 5♣ de Nord (« pass or correct »), par exemple :
 - ◇ **Passé NF** 5+ ♣ et 5+ ♦, ou 5+ ♣ et 5+ ♥, sans meilleure enchère. Pour jouer 5♣.
 - ◇ 5♦ NF 5+ ♦ et 5+ ♥, sans meilleure enchère.
 - ◇ 5♥ NF Enchère de chelem, 6+ ♥ de bonne qualité 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.
 - ◇ 5SA F Joséphine à ♣. Demande de déclarer 7♣ avec 2 des trois gros honneurs.
 - ◇ 6♣ NF Enchère de chelem à ♣, avec singleton ♠.
 - ◇ 6♦ NF Enchère de chelem, 5+ ♦ et 5+ ♥, une perdant directe à ♠.
 - ◇ 6♥ NF 12 levées visibles à ♥, chicane ♠, manque ♠A ou ♦A : ♠- ♥ARDV962 ♦ARD82 ♣7.
- 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.
- 6♥ NF 12 levées visibles à l'atout ♥, une perdante directe à ♠ (avec l'As ou une chicane à ♠, le partenaire peut surenchérir à 7♥).

Principe : Après barrage à 4♠, contre (d'appel) n'est pas forcing pour le partenaire du contreur. 4SA est un bicolore quelconque (ou tricolore), et la réponse « pass or correct ».