

4♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
?			4♣

→ 4♣ est ici un barrage naturel à ♣ (et non un Texas, par exemple). En principe, ces barrages en mineures 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 sans la valeur d'une belle ouverture au moins (« pas de barrage sur un barrage »). 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 petites cartes dans une majeure, il pourra toujours « se réfugier » à 4♥ ou 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 ♦8762 ♣976 ? 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, voire même 18HL si les points sont à ♣, 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 ♥A42 ♦A652 ♣AR109 → le partenaire contrera peut-être en réveil, et on passera (ici, passe = « contre muet »).
 - 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. Une majeure peut parfois être 5^{ème}, ex : ♠A9874 ♥AD3 ♦RV96 ♣6 : 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 ♥AD64 ♦R652 ♣4. 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 10HLD, aucune majeure de 4 cartes ou plus. 4 cartes ou plus à ♦.
 - ◇ 4♥ **NF** Maximum 12HLD, 4 cartes ou plus à ♥.
 - ◇ 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 dans une majeure. Jeu irrégulier si moins de 9H. Possibilité d'unicolore ♣, ♥ ou ♠ avec une main de chelem (couleur annoncée au tour suivant : 13+HLD). Sur 4SA, le contreur Sud nomme sa couleur 4^{ème} la plus économique (Baron).
 - ◇ 5♣ **F** Cue-bid, 13HL et +, chicane ou ♣A, sans meilleure enchère. Chelemisant.
 - ◇ 5♦ **NF** 4 à 12HL, 6+ cartes à ♦, ou 5 cartes seulement (bien liées) si 9 à 13HL.
 - ◇ 5♥ **NF** 13HLD et plus, 5 cartes à ♥, 2 (ou plus) perdantes directes à ♦.
 - ◇ 5♠ **NF** 13HLD et plus, 5 cartes à ♠, 2 (ou plus) perdantes directes à ♥.
 - ◇ 5SA **F** 13HL et +, singleton ♦, bicolore ou tricolore. Ex. : ♠AD43 ♥DV76 ♦3 ♣RV105.
 - 4♦ **NF** Selon vulnérabilité, 8 à 10 levées visibles. 6 cartes à ♦ bien liées. 14 à 20HL.
 - 4♥ **NF** Selon vulnérabilité, 8 à 10 levées visibles. 6 cartes à ♥ bien liées. 14HL au moins.
 - 4♠ **NF** Selon vulnérabilité, 8 à 10 levées visibles. 6 cartes à ♠ bien liées. 14HL au moins.
 - 4SA **NF** 18-19HL minimum, 9 à 10 levées probables, pas de majeure, arrêt à ♣, 5+ ♦ de très bonne qualité.
- Exemple : ♠AD ♥RDV ♦ARDV2 ♣R65 → 4SA, pour les jouer.

**Principe : Après barrage à 4♣,
contre (d'appel) n'est pas forçant pour le partenaire du contreur.
4SA de l'intervenant est naturel, pour les jouer.**