



Defense contre les barrages

## RAPPELS

LORSQUE VOUS FAITES UN BARRAGE, VOUS ÊTES RIGOUREUX, NOTAMMENT SUR LES POINTS (MOINS DE 10H), LA LONGUEUR DE VOS ATOUTS (OUVERTURE DE 2 : 6 ATOUTS ; 3 = 7 ATOUTS ; 4 = 8 ATOUTS), ET LES LEVÉES DE DÉFENSE.

- LORSQU'UN ADVERSAIRE FAIT UN BARRAGE, PEUT-ON LUI FAIRE CONFIANCE ? RÉPONSE = NON, SURTOUT S'IL EST VERT ET ENCORE MOINS S'IL EST EN 3ÈME POSITION... IL VA FALLOIR MAINTENANT SE DÉFENDRE !
- LES BARRAGES SONT FAITS SURTOUT POUR GÊNER LES ANNONCES ADVERSES (LES VÔTRES) ET ILS Y RÉUSSISSENT SOUVENT !
- SOUVENT, VOUS SEREZ « PIÉGÉS » PAR LES BARRAGES ET RATEREZ UN CHELEM OU UNE MANCHE

RATER UN CHELEM OU UNE MANCHE À CAUSE D'UN BARRAGE SE DIT « PAYER LE BARRAGE »...

## LE CONTRE:

ATTENTION : On pourrait penser que « contre » est ici punitif, pour décourager l'adversaire de faire des barrages intempestifs. En fait, « contre » est **TOUJOURS d'appel**, même contre les ouvertures de 4 :

- Pour contrer punitif, seule possibilité : transformer en « punitif » le contre d'appel du partenaire.
- Corollaire : si vous avez une forte opposition au barrage (vous voudriez contrer !), PASSEZ.
  - ▶ Il faut maintenant espérer que votre partenaire contrera, et alors vous transformerez le contre.

**PRINCIPE : APRÈS UNE OUVERTURE DE BARRAGE, À TOUS NIVEAUX, LE  
CONTRE EST D'APPEL.**

Les barrages élèvent (beaucoup) les enchères → les interventions doivent être très sérieuses :

- Par exemple, pour un contre, il faudra 14H au moins avec la distribution idéale, et plus sinon.
- D'une manière générale, il faut d'autant plus de points HL que le barrage est élevé.

Avec un bel unicolore (fréquent !), n'intervenez que si vos points HL sont suffisants ! En effet :

**PRINCIPE : ON NE FAIT JAMAIS DE BARRAGE SUR UN  
BARRAGE.**

## L'INTERVENTION PAR « CONTRE »

Comme indiqué plus haut, il faut au moins 14H (15HL) pour contrer (et 19HL « toute distribution »).

- Pour le reste, les conditions sont les même que pour le contre au palier de 1. Exemple :
  - ▶ Ouverture 2♠ : Avec ♠R2 ♥R962 ♦AD42 ♣V94, passez (sur 1♠, vous auriez contré).

## L'INTERVENTION PAR « CONTRE »

### LES RÉPONSES FAIBLES ET FORTES AU « CONTRE D'APPEL

0 à 7HL(D), réponse au palier le plus bas. Avec ♠8542 ♥72 ♦V93 ♣10862, après 2♠-X-P- ? : 3♣ !

De 11 à 13HL(D), annoncez directement la manche, soit en majeure (4 cartes), soit à SA (arrêt) :

- ▶ Exemple : Avec ♠1054 ♥AV96 ♦R2 ♣R743, après 2♠-X-P- ? : 4♥.
  - Tant pis si, parfois, le contreur n'aura que 3 cartes à ♥ (avec un beau jeu, bien sûr !).
- ▶ Sans l'autre majeure et sans l'arrêt à SA, utilisez le cue-bid à 3♥/♠ : « As-tu l'arrêt pour SA ? ».
- ▶ Exemple : Avec ♠R72 ♥V96 ♦AD43 ♣D52, après 2♥-X-P- ? : 3♥ (quelle manche jouer ?).

Avec des mains plus fortes (manche ? chelem ?), faites dans tous les cas un cue-bid (3♥/♠) :

- ▶ Exemple : Avec ♠A1043 ♥A542 ♦RD104 ♣5, après 2♥-X-P- ? : 3♥ (main trop belle pour 4♠).

Les réponses moyennes (8-10HL) au « contre d'appel », le 2SA « mini-cue-bid » :

- Sur les ouvertures de 2, faute de place, il faut « zoner » au mieux les mains moyennes, qui posent le plus de problèmes d'enchères. C'est pourquoi on a ici 3 zones : 0-7, 8-10, et 11HL(D) et plus.

## L'INTERVENTION PAR « CONTRE »

### LES RÉPONSES FAIBLES ET FORTES AU « CONTRE D'APPEL

PRINCIPE : EN RÉPONSE AU « CONTRE » D'UNE OUVERTURE DE 2♥/♠, 2SA EST UN « MINI-CUE-BID » QUI INDIQUE 8 À 10 HL(D) EXACTEMENT.

Exemple : ♠D10 ♥852 ♦AV74 ♣D1072, après 2♥-X-P-

Main trop belle pour 3♣ ou 3♦, pas assez belle pour un cue-bid à 3♥ : 2SA

➤ Exemple : ♠954 ♥AV104 ♦R1052 ♣V3, après 2♠-X-P- ? :  
► 2SA, suivi de 3♥ pour montrer une main qui vaut 3½♥ !

Comment le contreur doit-il répondre au 2SA « mini-cue-bid » ?:

- Avec une main banale : il énumère ses couleurs 4<sup>èmes</sup> en nommant la moins chère d'abord (Baron).
- Avec une main forte (18HL et plus), il fait lui-même un cue-bid, indiquant une main de manche.

## L'INTERVENTION PAR UNE COULEUR :

La seule intervention possible au niveau de 2 est évidemment 2♠ (sur 2♥) :

➤ 5 cartes peuvent suffire (« on fait avec ce qu'on a ! »), avec une belle ouverture (au moins 13-14HL).

Toutes les interventions au niveau de 3 auront 6 cartes. Ex : ♠ 10 ♥R6 ♦ADV965 ♣D1064 → 3♦.

➤ Même avec des points il faut savoir parfois passer. Ex : ♠ 1032 ♥R5 ♦AR742 ♣RV6 → passe !

RAPPEL important : Il est moins dangereux de réveiller que d'intervenir...

## L'INTERVENTION PAR 2SA :

Elle est la même que sur 1SA et reste assez dangereuse : 17-18HL (16-18H). Remarques :

➤ Ici, un seul arrêt certain est suffisant. En effet, l'ouvreur n'aura pas souvent une reprise :

▶ Il suffira de laisser passer une ou deux fois. Un As 3<sup>ème</sup> est donc tout à fait suffisant.

➤ Une couleur 5<sup>ème</sup> (mineure) est évidemment la bienvenue...

# LA DÉFENSE CONTRE L'OUVERTURE DE 2 EN MAJEURE (2♥/♠)

## L'INTERVENTION PAR UNE COULEUR :

La seule intervention possible au niveau de 2 est évidemment 2♠ (sur 2♥) :

➤ 5 cartes peuvent suffire (« on fait avec ce qu'on a ! »), avec une belle ouverture (au moins 13-14HL).

Toutes les interventions au niveau de 3 auront 6 cartes. Ex : ♠ 10 ♥R6 ♦ADV965 ♣D1064 → 3♦.

➤ Même avec des points il faut savoir parfois passer. Ex : ♠ 1032 ♥R5 ♦AR742 ♣RV6 → passe !

RAPPEL important : Il est moins dangereux de réveiller que d'intervenir...

## L'INTERVENTION PAR 2SA :

Elle est la même que sur 1SA et reste assez dangereuse : 17-18HL (16-18H). Remarques :

➤ Ici, un seul arrêt certain est suffisant. En effet, l'ouvreur n'aura pas souvent une reprise :

▶ Il suffira de laisser passer une ou deux fois. Un As 3<sup>ème</sup> est donc tout à fait suffisant.

➤ Une couleur 5<sup>ème</sup> (mineure) est évidemment la bienvenue...