

13 Les Barrages et compétitives à Haut Palier

1. LES OUVERTURES DE BARRAGES :

Les principes :

Il y a deux écoles pour les barrages :

- Etre agressif (barrage destructeur)
- Etre conservateur (barrage constructif)

Les avantages et les inconvénients sont listés ci-dessous

	Avantages	Inconvénients
Destructeurs	Gêne des adversaires Fréquence	Risque de lourdes pénalités Flou en cas de compétitives
Constructif	Lisibilité du partenaire Relative sécurité	Rareté Manque de punch

Le choix proposé est basé sur des barrages constructifs

Ouverture en 1^{ère} ET 2^{ème} Position :

Le principe est basé sur la pénalité des 500/800 (adversaire Vert/Rouge)

Donc le Nombre de levées de jeu requis par rapport au nombre de levées à réaliser :

Si nous sommes vert : N-3 (adversaire Vert) et N-4 (adversaire Rouge)

Si nous sommes rouge : N-2 (adversaire Vert) et N-3 (adversaire Rouge)

Remarques :

- La possession d'une couleur quatrième annexe permettra de compter une levée de plus et d'ouvrir à un palier supérieur au nombre de cartes de la longue (Exemple : main 7411, 7420 , ouverture au palier de 4)
- Idem avec une chicane
- Pas de Majeure quatrième à côté de la longue
- Pas deux As (en gros une levée de défense maximum)

On peut s'autoriser d'ouvrir avec une majeure quatrième de type 7532

3♣/3♦ : 7 cartes dont 3 parmi ARDV10 minimum

3SA : mineure 7^{ème} par ARDV ou 8^{ème} par ARD

3♥/♠ : voir règle de base

4♥/♠ : voir règle de base

4SA : Gros bicolore mineure (6-5) purement défensif

Ouverture en 3^{ème} Position :

Ici l'adversaire de gauche doit avoir les points, donc barrage purement destructif.

Attention : 4♥/♠ peut provenir de mains fortes, contrat que l'on souhaite jouer (le chelem est lointain, même avec 11 points du partenaire)

Ouverture en 4^{ème} Position :

Il n'y a personne à barrer, donc les ouvertures au palier de 3, au plus, sont des mains de valeur d'une bonne ouverture dans l'idée de compliquer la surenchère adverse

8

R107 3♦ pour marquer dans sa colonne et empêcher les adversaires de

AD10987 retrouver les ♠

D73

Un conseil :

Définissez avec autant de précision que possible les limites de vos barrages. Le plus important est de parler le même langage avec le partenaire, par exemple :

- **Constructifs en mineures**
- **Sérieux, vulnérable, en majeure**
- **Moins contraignant, non vulnérable en majeure**
- **Carrément destructif en troisième, non vulnérable contre vulnérable**

Les réponses :

C'est le jugement qui est primordial :

- passe
- prolongement du barrage
- conclusion à la manche
- le changement de couleur est forçant un tour
- 3SA est toujours conclusif

Les conventions :

Ouverture de 3SA : 4♣ ⇒ passer ou corriger

4♦ ⇒ interrogative au singleton

- 4♥ : singleton cœur
- 4♠ : singleton pique
- 4SA : main 7222
- 5♣ : singleton carreau
- 5♦ : singleton trèfle

5♣ ⇒ passer au corriger

5SA ⇒ demande à l'ouvreur d'aller au grand chelem si la couleur est maîtresse : ARDV 7^{ème} ou ARD 8^{ème}

Ouverture de 4 ♥/♠ :

C'est le principe des interrogatives : donc l'annonce d'une autre couleur demande le contrôle de celle ci, les réponses sont :

- premier palier = pas de contrôle (xx ou plus)
- deuxième palier = contrôle du second tour (x ou Rx)
- troisième palier = contrôle du premier tour (chicane ou possession de l'As)

5 ♥/♠ : c'est une question à l'atout, les réponses se font comme suit,

- passe = deux perdantes dans la couleur
- **6 ♥/♠** = une perdante dans la couleur
- **5SA** = ARD 8^{ème} ou ARDV 7^{ème}

2. LA DEFENSE CONTRE LES OUVERTURES DE BARRAGES :

La défense contre les barrages au palier de 3 :

La distribution prime sur les points et une courte dans la couleur adverse invite à se manifester tandis que 3 cartes dans la couleur adverse incite à la prudence.

- Contre est d'appel
- 3SA est naturelle (minimum 17H)
- 4SA est toujours un bicolore
- L'annonce d'une couleur promet en principe 6 cartes ou un bicolore 5-5 dans la zone 12-17H
- Le cue bid de l'ouverture majeure indique un fort bicolore avec l'autre majeure et une mineure au moins 6^{ème}.
- 4♣ sur 3♣ est un bicolore cœur carreau
- 4♦ sur une ouverture de 3♣/♦ est toujours un bicolore Majeure
- 4♥ sur une ouverture de 3♥ est un bicolore **Pique (pas 6 cartes) mineure**
- Sur 3♠, 4♠ est interdit : on intervient naturellement.

La défense contre les barrages de 4 ♥/♠ :

- Contre est d'appel
 - o En réponse à ce contre d'appel, tout est affaire de jugement : on ne répond qu'avec de sérieux espoirs de gagner le contrat.
- 4SA est toujours un bicolore (mineure sur 4♥, indéterminé sur 4♠)
- L'annonce d'une couleur est en général assez rare, la couleur devra comporter 7 cartes ou un puissant bicolore.

3. LES COMPETITIVES A HAUT PALIER :

Trois éléments théoriques doivent être connus :

- La loi des levées totales

- La politique de l'assurance
- Le camp en attaque

La loi des levées totales :

Le nombre de levées totales d'une donne est approximativement égal à la somme des atouts de chaque camp pour peu que chaque camp possède entre 17 et 23H.

Les correctifs :

On comptera un atout supplémentaire (on ira un palier plus haut) avec :

- un double fit
- une concentration d'honneur dans vos couleurs
- un singleton dans la couleur adverse

On retranchera un atout (on ira un palier moins haut) avec :

- une distribution régulière et en particulier 4333 ou 5332
- une longueur dans la couleur adverse
- des petits honneurs (Dame, Valet) dans la couleur adverse

La politique de l'assurance :

La question que l'on doit toujours se poser est : "Qu'ai je à gagner ou à perdre". C'est ce que l'on appelle la politique de l'assurance et qui se traduit de la façon suivante : **dans le doute, on doit surenchérir en enchères compétitives.**

Défendre à 4♠ pour une de chute alors que 4♥ chutait n'est pas un accident : c'est bien joué. Alors que laisser jouer 4♥ juste fait lorsque l'on gagne 4♠ n'est pas un accident : c'est inadmissible.

Laisser jouer 6♥ vulnérable lorsqu'à 6♠ on perd moins que la manche (-3 = 500) n'est pas bien joué, même si l'on constate à l'analyse que 6♥ chutait.

Attention toutefois aux excès : surenchérir à 5♥, vulnérable pour les gagner, alors que l'on est favori pour encaisser 500 à 4♠ contrés est un mauvais pari : **"Take the money and run"**.

Le camp en attaque :

Définition : un camp est réputé en attaque quand **les deux joueurs** ont connaissance de 23H dans leur ligne.

Le camp en attaque **ne peut pas laisser jouer les adversaires "à l'œil"** : on les contre (punitif) ou on surenchérit. Les actions du camp en attaque sont codifiées.

Exemple

1♥ 1♠ 2♠ 4♠ (2♠ situe clairement le camp en attaque)

? **Contre** : Décourageant, ne souhaite pas aller plus haut.

5♣/5♦ : Bicolore en vue du chelem

5♥ : envie de les jouer (plus value distributionnelle)

Passer : **Forcing** = je ne sais pas très bien, c'est un transfert de décision. On peut aussi passer avec un espoir de chelem en nommant **5♥** sur le contre du partenaire.

Dans les autres cas, la séquence est dite purement compétitive et **la signification du passe et du contre est alors tout à fait différente.**

Exemple

1♥ 1♠ 4♥ 4♠ (séquence purement compétitive, aucun camp n'est réputé en attaque).

Passer : ouverture banale

5♣/5♦ : Bicolore (au moins 5-5) pas nécessairement très fort.

5♥ : envie de les jouer (plus value distributionnelle)

Contre : ouverture non minimale, place **le camp en attaque**, le partenaire peut passer (main faible) ou surenchérir.

4. LES REVEILS APRES UN BARRAGE :

Réveiller les enchères après une ouverture de barrage adverse ne sera pas chose facile car un danger se profile : contrairement aux réveils sur l'ouverture de un à la couleur qui ne présentaient que le danger de "remettre" les adversaires dans un meilleur contrat, un réveil après une ouverture de barrage présente un important risque de pénalité puisque le partenaire de l'ouvreur peut avoir, et avoir dû passer à cause d'un important misfit. Compte tenu de l'espace pris par l'ouverture adverse, les enchères de réveil manqueront de précision et seront souvent entourées d'un certain flou quant à la zone de points. Il faudra donc s'en remettre à son jugement et à son inspiration.

L'adversaire a ouvert d'un deux faible en Majeure :

On réveille avec une petite ouverture, il n'y a pas de bicolore en réveil et les zones de points sont décalées de 2 points

Par une couleur :

Ils se situent dans une zone de 10 à 15H, et promettent 5 belles cartes voir 6 cartes.

Par 2SA ou 3SA :

Enchère de 2SA est naturelle de 14 à 17H environ : ne promet pas l'arrêt. Par contre 3SA est gambling et promet l'arrêt.

Par contre :

De 10 à 16H, en général court dans la couleur d'ouverture, support pour les trois autres.



A partir de 17H, contre toute distribution.

2M passe passe contre

passe ? Pas de 2SA mini cue bid afin de ne pas jouer les Sans Atouts de la mauvaise main : il faut faire entamer l'auteur du barrage.

L'adversaire a ouvert au palier de trois :

Attention, ce réveil conduira très souvent à déclarer la manche. Néanmoins, le fait que les adversaires ne soient pas fittés fait qu'ils communiquent mal, compte tenu de la faiblesse de la main de l'ouvreur. Il sera donc fréquent de gagner des manches avec aussi peu que 22 ou 23H dans la ligne.

Par l'enchère de 3SA :

De 14 à 21H, ne promettant pas l'arrêt dans la couleur de l'adversaire, si aucune autre enchère ne convient, ni même une main régulière.

Exemples

R5	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
D106		3♦	Passe	Passe
RV4	3SA			
ADV93				

Que dire d'autre? On espère que le partenaire possède quelques points.

AV	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
8		3♠	Passe	Passe
ARV1093	3SA			
V1073				

Contrat de manche le plus probable, si l'adversaire contre, on a un repli à 4♦

D5	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
82		3♥	Passe	Passe
ARD1093	3SA			
A106				

Passer avec 7 levées de jeu n'est pas du bon bridge. On espère que le partenaire arrête les cœurs.

**Par annonce d'une couleur :**

Il faut une petite ouverture, avec une belle couleur 5^{ème} en Majeure et 6^{ème} en mineure. La limite supérieure est de 17H à 18H.

Sur une ouverture de 3 mineure :

3♣ : 4♣ est un bicolore ♠/♥ et 4♦ est un bicolore Majeure

3♦ : 4♦ est un bicolore Majeure et 3♥/3♠ peuvent cacher des bicolores ♥/♣ ou ♠/♣

Par un contre de réveil :

Il faut une petite ouverture et une courte dans la couleur adverse ou 18H et plus.

AR4	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>
-----	-------------	------------	------------	--------------

RV9732		3♦	Passe	Passe
--------	--	----	-------	-------

3	Contre			
---	--------	--	--	--

AR5

On est trop fort pour 3♥.

L'adversaire a ouvert au palier de quatre :

Peu de choses à dire sinon que :

- Les réveils par une couleur sont naturels, avec au moins six belles cartes
- 4SA décrit toujours un bicolore, mineure sur 4♥, indéterminé sur 4♠ (comme en intervention)
- Le contre est d'appel avec une courte dans la couleur adverse ou une main très forte.

Référence :

Cours de compétition Jean Paul BALIAN

Bien Enchérir en défense Michel BESSIS & Norbert LEBELY

Le Bridgeur N° 849 : Entames d'Alain LEVY