

Séance 29

BARRAGES AU PALIER DE 2 ET DÉVELOPPEMENTS

Programme de la séance

- Caractéristiques
- Le fit au palier de 3
- Les manches
- Les changements de couleur
- Le relais à 2SA

Caractéristiques

Les ouvertures de **2 majeur faible**, c'est-à-dire 2♥ et 2♠, promettent exactement **six belles cartes** dans la couleur nommée et un jeu **inférieur à l'ouverture** (6-10H). Elles dénie quatre cartes dans l'autre majeure, une mineure cinquième et deux levées de défense (As et Rois) en-dehors de la couleur longue.

Ouvrir en barrage permet certes de décrire son jeu, mais aussi et surtout consiste à prendre un risque pour tenter d'empêcher les adversaires d'atteindre le meilleur contrat. Le risque pris dépend bien entendu de la vulnérabilité, mais aussi de la position de l'ouvreur.

Il est bon d'être plus agressif en première et troisième position, mais assez prudent en deuxième ou quatrième position. En effet, un jeu particulièrement faible en première position accroît la force combinée probable des jeux adverses. De même, le détenteur d'un jeu très faible en troisième position sait que le joueur situé après lui possède beaucoup de jeu : il est bien joué de le gêner en ouvrant en barrage. En revanche, avec un jeu faible en deuxième position, rien n'indique le camp probablement majoritaire en points à la table. Enfin, en quatrième position, rien n'empêche de passer avec un mauvais jeu : un barrage aura donc une valeur juste inférieure à celle de l'ouverture.

Exemples :

O	E
?	

①	②	③	④
♠ RD105 ♥ RV10643 ♦ 4 ♣ 93 Passe ouvrir de 2♥ pourrait faire rater un contrat à l'atout Pique.	♠ RD5 ♥ 1097542 ♦ D4 ♣ R9 Passe une couleur bien trop laide et une main plus propice à jouer en défense.	♠ 2 ♥ RD10864 ♦ V974 ♣ 93 2♥ main minimum.	♠ 102 ♥ AR10974 ♦ R84 ♣ 83 2♥ main maximum.

L'ouvreur a l'interdiction de reparler au cours de la séquence d'enchères à moins d'y être explicitement invité par son partenaire.

Exemple :

♠ ADV962
♥ -
♦ 9852
♣ 1082

O	N	E	S
2♠	3♥	P	4♥
Passe			

Le fit au palier de 3

Le soutien au palier de 3 montre trois atouts et un jeu **sans espoir de manche** : il s'agit d'une poursuite de barrage basée sur la loi des atouts.

Exemple :

♠ A95
 ♥ 42
 ♦ R10843
 ♣ D104

O	E
2♠	3♠

Les manches

Elles montrent simplement l'envie de jouer le contrat nommé.

Le fit au palier de 4 promet donc :

- soit quatre atouts, conformément à la loi des atouts,
- soit une main moins bien fittée mais suffisamment forte pour espérer réaliser dix levées.

Exemples :

O	E
2♠	?

♠ R1074
 ♥ 4
 ♦ AV953
 ♣ 982
4♠
 en sécurité distributionnelle
 grâce aux quatre atouts.

♠ D5
 ♥ 74
 ♦ AR3
 ♣ RDV1096
4♠
 avec un bon espoir de gagner
 cette manche.

Première donne de la séance (29.1)

29.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 17			
	♠ R 9 7 4 ♥ A D ♦ D 8 7 5 4 ♣ A D		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 3 ♥ R 10 5 4 ♦ A R 6 2 ♣ V 9 6 3 Entame : As de Carreau	N O E S ♠ 6 2 ♥ 9 7 3 2 ♦ V 9 ♣ R 10 8 5 2 ♠ A D V 10 8 5 ♥ V 8 6 ♦ 10 3 ♣ 7 4		2♣	Passe	4♠	
			2♣ : six cartes, jeu inférieur à l'ouverture.			
			4♠ : un chelem est trop lointain.			

Est fournit le Valet de Carreau en pair-impair : bien entendu, ce Valet peut être sec, mais il est peu probable qu'en plus de six cartes à Pique, Sud détienne trois cartes à Carreau. En prenant comme hypothèse que la couleur est répartie 2/2, Ouest ne doit surtout pas rejouer le Roi de Carreau car il libérerait immédiatement toute la couleur du mort. Au contraire, il faut ouvrir une levée à la défense dans qu'il en est encore temps : le retour Trèfle à la deuxième levée réduit le déclarant à juste fait.

Score : 4♠ = ► 420 NS

Les changements de couleur

Les changements de couleur du répondant promettent **au moins cinq cartes**, et sont forcing pour un tour.

Les redemandes de l'ouvreur sont naturelles, la nomination d'une nouvelle couleur en-dessous du palier de 3SA promettant une force, et non une longueur.

Deuxième donne de la séance (29.2)

29.2	Donneur : N	Vul : NS	JF E - Donne 18			
	♠ D V 9 6 4 2 ♥ 9 5 ♦ A V 7 ♣ 8 6		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 10 ♥ D 10 7 6 2 ♦ R 10 8 4 3 ♣ 7	N O E S ♠ 8 ♥ A V 4 ♦ D 6 2 ♣ A R V 10 5 3	♠ R 7 5 3 ♥ R 8 3 ♦ 9 5 ♣ D 9 4 2	3♣ 3SA	Passe	2♠ 3♦	Passe Passe
Entame : 6 de Cœur			3♣ : enchère naturelle et forcing. La main est ici minimum. 3♦ : force.			

Le déclarant doit réaliser une levée de Cœur, deux levées de Carreau et six levées de Trèfle pour l'emporter. La meilleure chance d'encaisser six levées de Trèfle est de faire l'impasse à la Dame de Trèfle et de la renouveler en cas de succès : un coup de sonde serait néfaste car il empêcherait de capturer une Dame quatrième en Est, bien plus probable qu'une Dame sèche en Ouest. Sud joue donc Carreau vers le Valet, enchaîne par un petit Trèfle vers le Valet, remonte au mort par l'As de Carreau et refait l'impasse à la Dame de Trèfle avant d'encaisser la couleur.

Score : 3SA = ► 600 NS

Le relais à 2SA

Ce **relais** est presque toujours fitté, et montre un minimum de **15HLD**.

Les réponses sont, par ordre de priorité :

- Le retour au palier de 3 dans la couleur d'ouverture : main minimum.
- Une nouvelle couleur sans saut : main maximum, gros honneur (As ou Roi).
- Une nouvelle couleur à saut : main maximum, courte.*
- 3SA : main maximum sans gros honneur annexe ni courte.

* Sur 2♥ - 2SA, 4♥ montre la courte à Pique.

Exemples :

O	E
2♠	2SA
?	

①	②	③	④
♠ RV10964 ♥ 4 ♦ D85 ♣ 963 3♣ main minimum.	♠ ADV963 ♥ 83 ♦ 964 ♣ R4 3♣ main maximum, gros honneur à Trèfle.	♠ AR10974 ♥ 2 ♦ D97 ♣ 864 4♥ main maximum, courte à Cœur sans gros honneur annexe.	♠ ARD1075 ♥ 84 ♦ 984 ♣ 102 3SA main maximum sans gros honneur annexe et courte.

Troisième donne de la séance (29.3)

29.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 19			
	♠ A V 2 ♥ A 9 ♦ A 7 6 4 2 ♣ 9 5 4 ♠ 7 6 3 ♥ RD 8 3 ♦ D 10 ♣ RV 8 7 Entame : Roi de Cœur	♠ 8 ♥ V 7 5 4 2 ♦ RV 9 5 ♣ D 6 3 ♠ RD 10 9 5 4 ♥ 10 6 ♦ 8 3 ♣ A 10 2	Sud	Ouest	Nord	Est
			2♠	Passe	2SA	Passe
			3♣	Passe	4♣	
			2♠ : 2 majeur faible.			
			2SA : relais.			
			3♣ : ouverture maximum, avec l'As ou le Roi le Trèfle.			

Le déclarant compte neuf levées évidentes et, pour l'emporter, doit établir une levée de longueur à Carreau. Il prend donc l'entame et donne un coup à blanc à Carreau pour ménager ses communications. L'adversaire encaisse sa levée de Cœur puis rejoue par exemple atout. Le déclarant prend en main, encaisse l'As de Carreau, coupe maître un Carreau, remonte au mort à l'atout et coupe maître un dernier Carreau. Il rejoint le mort à Pique, en profitant pour retirer le dernier atout de la défense, puis encaisse le Carreau affranchi.

Score : 4♠ =

► 420 NS

Quatrième donne de la séance (29.4)

29.4	Donneur : S	Vul : T	JF E - Donne 20			
	♠ A D 10 7 4 ♥ 9 7 3 ♦ A 2 ♣ A 4 2		Sud	Ouest	Nord	Est
			2♥	Passe	2SA	Passe
			4♥			
♠ 8 6 3 ♥ A 8 4 ♦ D V 9 8 ♣ R 10 7	N O E S	♠ R V 9 5 ♥ 5 ♦ R 10 3 ♣ V 9 8 6 5				
Entame :	♠ 2		2♥ : 2 majeur faible.			
Dame de Carreau	♥ R D V 10 6 2		2SA : relais.			
	♦ 7 6 5 4		4♥ : main maximum, courte à Pique.			
	♣ D 3					

Le déclarant laisse passer l'entame afin d'ouvrir sa coupe, et Est doit se montrer vigilant : il n'est pas du tout évident pour Ouest que les Piques du mort ne sont pas dangereux, alors que lui en est parfaitement conscient étant donnée la solidité de sa teneur dans la couleur. Il doit donc prendre la Dame de Carreau du Roi et rejouer atout, afin de lutter contre les coupes du côté court. Lui faisant confiance, son partenaire prend de l'As et en rejoue : le déclarant chutera alors d'une levée.

Score : 4♥ - 1

► 100 EO