

## Séance 21

### LES OUVERTURES DE BARRAGE

#### Programme de la séance

- Les ouvertures de barrage

#### Première donne de la séance (21.1)

Donne 21.1	Donneur : Nord	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 9			
	♠ 3 ♥ A D 7 3 ♦ V 1 0 6 4 2 ♣ R V 5		Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe	Passe	Passe	Passe
			1♥	Passe	4♥	Passe
			Passe	Passe		
♠ 1 0 5 ♥ V 5 4 ♦ A D 9 3 ♣ 9 7 6 2		♠ A R V 8 7 6 4 2 ♥ 8 ♦ 7 5 ♣ 4 3				
♠ D 9 ♥ R 1 0 9 6 2 ♦ R 8 ♣ A D 1 0 8						
			Entame : 10 de Pique.			

Faites jouer rapidement la donne : le déclarant gagne facilement son contrat.

Score : 4♥ = 420 NS

Faites maintenant jouer la donne par Est à l'atout Pique : le déclarant amasse dix levées (huit Piques et deux Carreaux puisque l'impasse au Roi réussit); or le camp EO n'est jamais rentré dans les enchères !

Score : 4♠ = 620 EO

Quelle est la force du jeu d'Est ? La belle couleur huitième qui procure huit levées à l'atout Pique, mais au mieux une seule levée en défense contre un contrat à l'atout Coeur.

Avec ces mains faibles, riches en levées de jeu, mais pauvres en levées de défense, on ouvre en "barrage" directement au palier de 2, 3 ou 4, empêchant ainsi le camp adverse d'enchérir à bas palier.

Ici, avec huit cartes, Est ouvre de 4♠ : que peut faire Sud ? Sa tâche est beaucoup plus compliquée que si Est avait passé !



L'ouverture de barrage promet une belle couleur , 6-10 H et

- 6 cartes au palier de 2 (en majeure uniquement)
- 7 cartes au palier de 3
- 8 cartes au palier de 4

Pour simplifier, il est inutile de mentionner « moins de deux levées extérieures » : ce sera forcément le cas si la couleur est belle.

Attention : les ouvertures de 2♣ et 2♦ ne sont pas des barrages, mais des enchères qui décrivent des mains fortes ! Elles seront étudiées en 3° année.

## Exercices

Quelle est votre ouverture avec les mains suivantes ?

①	②	③	④	⑤
♠ 5 ♥ 862 ♦ RDV9874 ♣ 74  6 H  Sept belles cartes	♠ ARV732 ♥ 83 ♦ 65 ♣ V64  8 H  Six belles cartes	♠ 3 ♥ ADV97642 ♦ D5 ♣ 86  9 H  Huit belles cartes	♠ 3 ♥ AR ♦ 754 ♣ D987542  9 H  Sept mauvaises cartes	♠ V92 ♥ 5 ♦ ADV873 ♣ 964  8 H  Six belles cartes
3♦	2♠	4♥	Passe	Passe
2♦ voudrait dire autre chose.				

### Deuxième donne de la séance (21.2)

Donne 21. 2	Donneur : Est	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 10			
♠ A 10 9 4 ♥ 8 ♦ R D 7 6 4 ♣ 9 5 3  ♠ 7 3 ♥ R D 6 2 ♦ V 8 5 ♣ A R 7 2  ♠ R D V 8 6 2 ♥ 1 0 7 4 ♦ 9 3 ♣ V 1 0	♠ 5 ♥ A V 9 5 3 ♦ A 1 0 2 ♣ D 8 6 4	Sud Ouest Nord Est Passe Passe Passe Passe	Sud	Ouest	Nord	Est
			Avec 7 H et six belles cartes à Pique, Sud ouvre de 2♠.			
			Entame : As de Trèfle.			

Connaissant dix atouts dans sa ligne, Nord applique la "loi des atouts" puisqu'il a un jeu irrégulier : il annonce 4♠, contrat de dix levées correspondant aux dix atouts.

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Est appelle du 8 pour la continuation du Roi et de la Dame. Le déclarant coupe et réalise neuf levées : six Piques, deux Coeurs coupés de la main courte et un Carreau.

L'ouverture de barrage a-t-elle empêché le camp EO de trouver un contrat ? Oui, car sans l'ouverture de 2♠, Ouest ouvre d'1♠ et le contrat de 4♥ sera annoncé et gagné !

4♥ +1 aurait rapporté 650 EO

Alors que 4♠ -1 : 100 EO grâce à l'ouverture de barrage et à l'application de la loi des atouts.

**La loi des atouts s'applique aux soutiens d'une ouverture de barrage.**

### Troisième donne de la séance (21.3)

Donne 21.3	Donneur : Sud	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 11			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ D 10 6 ♥ A 9 5 ♦ A R D ♣ 9 8 4 2		3♥ Passe	Passe	4♥ Passe	Passe
	♠ A 8 4 ♥ 6 ♦ V 9 3 2 ♣ R D 10 7 5	N O E S	♠ R V 9 2 ♥ V 3 ♦ 8 7 6 5 ♣ A 6 3			
	♠ 7 5 3 ♥ R D 10 8 7 4 2 ♦ 1 0 4 ♣ V					
					Entame : Roi de Trèfle.	

En réponse à l'ouverture de 3♥, Nord déclare 4♥ en prévoyant dix levées faciles (sept Cœurs et trois Carreaux).

Resté en main au Roi de Trèfle, Ouest réfléchit : le déclarant est à la tête de dix levées : sept Cœurs et trois Carreaux. Il s'agit donc de prendre au plus vite les levées auxquelles le camp de la défense a droit. Ce Valet de Trèfle est sans doute un singleton, car avec deux cartes, Est aurait pris le Roi de l'As pour en rejouer ! Ouest tire donc l'As de Pique et, après que le partenaire a encouragé du 9, en rejoue pour trois levées de Pique et la chute.

Score : 4♥ - 1 50 EO

### Quatrième donne de la séance (21.4)

Donne 21. 4	Donneur : Ouest	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 12			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 7 ♥ 8 5 2 ♦ A D 1 0 8 6 4 3 ♣ 9 4		3SA	Passe	3♦ Passe	Passe
	♠ D V 8 4 ♥ A 3 ♦ V 9 7 5 ♣ R 1 0 6	N O E S	♠ A 1 0 3 2 ♥ D 1 0 9 7 4 ♦ V 8 5 2			
	♠ R 9 6 5 ♥ R V 6 ♦ R 2 ♣ A D 7 3					
					Entame : 4 de Pique.	

L'ouverture de 3♦ promet une belle couleur septième : Sud compte alors sept levées dans la couleur et, en fonction de ses arrêts, deux levées dans les autres couleurs. Il conclut à 3SA !

Pour gagner, le déclarant fera l'impasse « affichée » au Valet de Carreau, quand Est aura défaussé au premier tour de la couleur.

Score : 3SA = 600 NS

**La réponse à une ouverture de barrage est fonction du nombre de levées rapides (As et Roi) et du nombre de levées promises.**

## Séance 22

## **LES BARRAGES EN INTERVENTION**

## Programme de la séance

- Les barrages en intervention
  - La notion d'enchère à saut
  - Les contrats de sacrifice

## Première donne de la séance (22.1)

Donne 22.1		Donneur : Nord	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 13			
♠ A 8 5 4 3	♦ 7 6 5 3	♥ D V	♣ 1 0 9	♠ D 1 0 7	♥ 1 0	♦ A 8 6 5	♣ A 8 6 4 3
				N O S	E	♠ V 9 6 2	♥ A
						♦ R 1 0 9 4 2	♣ R D V
♠ R	♦ 7 3	♥ R D V 9 8 4 2	♣ 7 5 2				
							Entame : Dame de Carreau

Est ouvre d'1♦ et Sud est en position de faire un barrage, en intervention et non à l'ouverture. Après l'As de Carreau, le déclarant doit jouer Pique immédiatement pour réaliser le Roi ou la Dame tant qu'il possède l'As de Trèfle pour remonter au mort.  
Le camp EO gagne 4♠, mais a bien du mal à trouver ce contrat !

Score : 3♥ = 140 NS



Le barrage en intervention répond aux mêmes critères qu'à l'ouverture : il promet une belle couleur, 6 - 10H, et

- 6 cartes au palier de 2 (en majeure uniquement)
  - 7 cartes au palier de 3
  - 8 cartes au palier de 4

**Attention : il n'y a de barrage que si l'intervention est faite à saut !**

## Exercices

Les interventions suivantes sont-elles des barrages ?

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1♠      3♥ :                  | oui, on aurait pu intervenir à 2♥                     |
| 1♣      2♠ :                  | oui, on aurait pu intervenir à 1♠                     |
| 1♠      2♥ :                  | non, sans saut ce n'est pas un barrage (cf. leçon 14) |
| 1♣      passe    1♥      2♠ : | oui, on aurait pu intervenir à 1♠                     |
| 1♦      passe    1♠      3♣ : | oui, on aurait pu intervenir à 2♣                     |
| 1♥      passe    2♥      3♣ : | non, sans saut, ce n'est pas un barrage               |

### Deuxième donne de la séance (22.2)

Donne 22. 2	Donneur : Est	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 14			
			Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ A 10 9 ♥ 8 ♦ D 7 6 4 2 ♣ 9 8 5 3		2♠ Passe	4♥ Contre	4♣ Passe	1♥ Passe
♠ 7 3 ♥ R V 6 2 ♦ V 8 5 ♣ A R 7 2	N O     E S	♠ 5 4 ♥ A D 9 5 3 ♦ A 1 0 9 ♣ D V 6				
	♠ R D V 8 6 2 ♥ 1 0 7 4 ♦ R 3 ♣ 1 0 4					Entame : As de Trèfle

Vu de la main de Nord et après le barrage de Sud à 2♠, le camp EO gagnera-t-il 4♥ ? Vraisemblablement puisque le camp NS a très peu d'honneurs en dehors des Piques.

Quel sera le score du camp EO ? 420.

Combien de levées le camp NS peut-il faire à l'atout Pique ? Six Piques, un ou deux Coeurs coupés de la main courte, et peut-être même une autre levée en Sud : la plupart du temps huit levées.

Combien de points vont marquer EO si NS joue 4♣ -2 ? 100 points

Et si le contrat est contré ? 300 points

Dans tous les cas, il est plus avantageux pour le camp NS de jouer 4♣ ! C'est ce qu'on appelle un "contrat de sacrifice".

Score : 4♣x -1 100 EO



**Selon la vulnérabilité, il est parfois plus intéressant de chuter un contrat, même contré, que de laisser l'adversaire gagner le sien. On joue alors à « qui perd, gagne ».**

« Vert contre rouge », le sacrifice est particulièrement intéressant lorsque le camp adverse peut scorer un minimum de 600 points en gagnant une manche vulnérable.

### Troisième donne de la séance (22.3)

Donne 22.3	Donneur : Sud	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 15
<p>♠ D 6 5 ♥ 5 ♦ R 9 5 3 ♣ R 8 5 4 2</p> <p>♠ 3 2 ♥ R D V 1 0 9 8 4 ♦ V 2 ♣ 1 0 7</p> <p>♠ A R V 1 0 8 ♥ A 7 2 ♦ A 7 6 ♣ 9 3</p>	<p>♠ 9 7 4 ♥ 6 3 ♦ D 1 0 8 4 ♣ A D V 6</p>	<p>Sud 1♦ 4♦</p> <p>Ouest 3♥ Passe</p> <p>Nord 3♠ Passe</p> <p>Est Passe Passe</p>	<p>Si Ouest avait passé, Nord aurait répondu 2♦ avec 10 HD. Mais sur 3♥ ? Passe serait trop timide. Dans cette situation, Nord soutient quand même à 3♦.</p> <p>Entame : Roi de Cœur</p>

Si Nord décide de passer, Sud n'aura peut être pas les moyens de repartir. Alors est-ce dangereux pour Nord de répondre 3♦ ? Pas tant que ça, puisqu'il a presque l'enchère !

#### Après un barrage, les soutiens au palier de 3 se font à partir de 9 HD.

Du côté du déclarant, le plan de couper deux Cœurs de la main courte est risqué car Ouest a promis sept cartes à Cœur, donc Est n'en a que deux ! Pour éviter de se faire surcouper au troisième tour, Sud coupe le dernier Cœur de la Dame !

Score : 4♦ = 620 NS

### Quatrième donne de la séance (22.4)

Donne 22.4	Donneur : Ouest	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 16
<p>♠ V 5 3 ♥ 7 5 ♦ A D 8 6 2 ♣ R 9 5</p> <p>♠ R 1 0 7 2 ♥ A D V 9 6 3 ♦ R 5 ♣ 3</p> <p>♠ A D 8 6 ♥ R 1 0 ♦ V 9 7 4 3 ♣ 1 0 6</p> <p>♠ 9 4 ♥ 8 4 2 ♦ 1 0 ♣ A D V 8 7 4 2</p>	<p>Sud 1♥ 3♣ Passe</p> <p>Ouest 3♦ Passe</p> <p>Nord 5♣ Contre</p> <p>Est 1♦ Passe</p>	<p>Vert contre rouge, et prévoyant au moins huit levées, Nord appelle 5♣, contrat de sacrifice. Le camp EO gagne 4♥ ou 4♦ mais chute au palier de 5 ! Est contre pour scorer dans sa colonne.</p> <p>Entame : 7 de Pique</p>	

Le déclarant réalise neuf levées en coupant le troisième Cœur de la main courte.

Score : 5♣ X -2 300 EO alors que la manche vulnérable en aurait rapporté 620.

Et même si Sud avait chuté de trois levées, il ne lui en aurait coûté que 500 points.

**Vert contre Rouge, contre une manche adverse, le sacrifice est rentable jusqu'à 3 levées de chute !**

**Mais Rouge contre Vert, on n'a droit qu'à 1 levée de chute !**