

Quiz : Réponses aux barrages au palier de 3

Quelle enchère faites-vous, avec chacun de ces jeux ?
Chacun de ces jeux est le jeu de Nord.

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
3♣	Passe	?	

Le camp Nord/Sud est Rouge et le camp Est/Ouest est Vert.

♠ AV3	♠ R75	♠ ADV982	♠ 7
♥ RV52	♥ RV542	♥ A4	♥ AR52
♦ AV75	♦ AD83	♦ RD6	♦ RD84
♣ D4	♣ 7	♣ V4	♣ 9754
<u>3SA</u>	<u>Passe</u>	<u>3♠</u>	<u>5♣</u>

1) 3SA : Lorsque votre partenaire ouvre d'un barrage vulnérable, vous pouvez escompter une couleur solide chez lui.

Dès lors, la perspective d'engranger 9 levées devient réaliste.

2) Passe : Votre jeu de 12H paraît satisfaisant. Hélas, le singleton à Trèfle est une moins-value car vous n'affranchirez pas les Trèfles.

3) 3♠ : La valeur de vos Piques alliée à votre force de 17H permet un changement de couleur Forcing. Sud choisira entre 3SA et 4♠.

4) 5♣ : Vous êtes favori pour remporter le contrat de 5♣.

Au pire, si vous chutez, cela reste une bonne opération car vos adversaires gagnent probablement la manche à Pique.

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
3♦	Passe	?	

Le camp Nord/Sud est Vert et le camp Est/Ouest est Rouge.

♠ AV3	♠ D8754	♠ 53	♠ A643
♥ RV52	♥ AR75	♥ V8732	♥ 5
♦ D4	♦ ----	♦ D942	♦ AD7
♣ AV75	♣ RV54	♣ A7	♣ ARDV2
<u>Passe</u>	<u>Passe</u>	<u>5♦</u>	<u>4SA</u>

1) **Passe** : La conjoncture n'est plus la même, Sud est Vert, il peut avoir des Carreaux médiocres. Gagner 3SA devient très spéculatif !

2) **Passe**: L'expression « tomber de Charybde en Scylla » risque fort d'être parfaitement illustrée si vous parlez.

3) **5♦** : Un barrage à bon escient : les adversaires gagnent une manche, voire une chelem vulnérables !

4) **4SA** : En réponse à un barrage, 4SA est un Blackwood :

- Si Sud nomme 1 Clé, vous direz 6♦.

- S'il en nomme 2, vous direz 7♦.

Sud	Ouest	<u>Nord</u>	Est
3♥	Passe	?	

Le camp Nord/Sud est Vert et le camp Est/Ouest est Vert.

♠ 85

♥ D52

♦ D8752

♣ R85

4♥

♠ RD42

♥ 6

♦ RV53

♣ RD73

Passe

♠ RV98742

♥ 5

♦ AR5

♣ A7

3♠

♠ ARD

♥ A5

♦ D872

♣ AR52

4♣

1) **4♥** : Au nom de la Loi des Atouts, compliquez la tâche des adversaires en leur prenant de l'espace de dialogue.

2) **Passe**: Le singleton à Cœur dévalue fortement votre jeu. Vous n'allez pas gagner de manche.

3) **3♠** : Proposez ainsi l'atout Pique en alternative à l'atout Cœur. Si votre partenaire n'en veut pas, vous jouerez 4♥.

4) **4♣** : La nomination d'une mineure au palier de 4 est un contrôle avec un fit implicite.

Si Sud possède le contrôle à Carreau, vous jouerez le chelem.