

Séance 18

LE 2♣ FORT INDÉTERMINÉ

Programme de la séance

- Conditions d'utilisation
- Développements
- Les réponses autres que 2♦

Conditions d'utilisation

L'ouverture de 2♣ « Fort Indéterminé » est artificielle. Elle correspond à des mains nécessitant de la part du partenaire un petit complément pour gagner une manche. On classe ces mains en trois catégories :

- 22-23 H réguliers.
- 20-23 HL avec six belles cartes dans une majeure et 8 à 8½ levées de jeu, ou cinq très belles cartes et 22-23 HL.
- Une très belle couleur septième, avec 8 à 8½ levées de jeu en majeure et 9 levées de jeu en mineure.

C'est au deuxième tour d'enchères, sur la réponse de 2♦, relais automatique du partenaire, que l'ouvreur précisera la nature de son ouverture forte.

Exemples :

O	E
2♣	2♦
?	

①

②

③

④

♠ A2 ♥ RD105 ♦ ARD4 ♣ RV4 2SA 22-23 H et une main régulière.	♠ AD10742 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ RD6 2♣ 20-23 HL et six belles cartes.	♠ 4 ♥ R5 ♦ AD4 ♣ ARD10865 3♣ 7 très belles cartes, 9 levées de jeu.	♠ AR6 ♥ ARV10974 ♦ 94 ♣ 3 3♥ 7 très belles cartes, 8½ levées de jeu.
--	---	---	--

Développements

- **Aucune redemande de l'ouvreur n'est forcing.**

		♠ 2	
			♥ V974
			♦ 108652
			♣ 763
			L'ouvreur a promis 20-23 HL et cinq ou six Piques. Il faut évidemment s'arrêter.

- **Sur une redemande à 2SA, on utilise le Texas et le Stayman** comme sur une ouverture de 2SA, à la différence de points près. Par exemple, le Stayman promet 2 HL et non 4 HL.

		♠ R8	
			♥ 108753
			♦ V963
			♣ 72
			Sur 2SA (22-23 H réguliers), Est décrit ses cinq cartes à Cœur et laisse à l'ouvreur le choix de la meilleure manche, 3SA ou 4♥.

Première donne de la séance (18.1)

18.1	Donneur : S	Vul : P	JF C - Donne 21																									
♠ A 7 ♥ V 10 9 8 2 ♦ R 9 8 7 ♣ 4 2 Entame : Valet de Cœur	♠ 3 2 ♥ 7 4 ♦ 6 5 4 3 ♣ R D 10 9 7 <table style="border: 1px solid black; width: 100%; text-align: center; margin: 5px 0;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> ♠ R D V 4 ♥ A R D ♦ A D V 2 ♣ V 8		N		O		E		S		♠ 10 9 8 6 5 ♥ 6 5 3 ♦ 10 ♣ A 6 5 3	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♣</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">2♦</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2SA</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">3SA</td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♣	Passe	2♦	Passe	2SA	Passe	3SA		2♣ : fort indéterminé. 2♦ : relais obligatoire. 2SA : 22 – 23 H réguliers.			
	N																											
O		E																										
	S																											
Sud	Ouest	Nord	Est																									
2♣	Passe	2♦	Passe																									
2SA	Passe	3SA																										

Le déclarant prend l'entame et joue naturellement le Valet de Trèfle pour tenter d'affranchir la couleur longue du mort. Ouest doit fournir le 4 en pair-impair, ce qui permettra à un Est attentif de prendre de l'As au second tour de la couleur. Dès lors, la couleur sera devenue inaccessible et le déclarant n'alignera que huit levées, alors qu'il en aurait réalisé dix si Est n'avait pas retenu son As.

Score : 3SA - 1 ► 50 EO

➤ **Sur une redemande à 2♥ ou 2♠ :**

- Les fits simples (3♥ et 3♠) montrent un espoir de chelem (10 HLD et +).
- Les fits à saut (4♥ et 4♠) sont des conclusions.
- Les changements de couleur sans saut montrent cinq cartes correctes et sont forcing de manche.
- 2SA est forcing mais non zoné (4⁺ H) sans bonne couleur annexe.
- 3SA est une enchère naturelle garantissant 8-9 H, deux cartes dans la couleur de l'ouvreur et les arrêts dans les autres couleurs.

Exemples :

O	E
2♣	2♦
2♥	?

①

②

③

④

♠ 72 ♥ D93 ♦ AR43 ♣ D975 3♥ 10 ⁺ HLD, espoir de chelem.	♠ A942 ♥ 10 ♦ 53 ♣ AV10862 3♠ Au moins cinq cartes, forcing.	♠ R952 ♥ 5 ♦ AD74 ♣ R1074 2SA Enchère forcing sans bonne couleur.	♠ D1073 ♥ 93 ♦ RV8 ♣ DV103 3SA 8-9 H réguliers, et deux cartes à Cœur.
---	---	--	---

Deuxième donne de la séance (18.2)

18.2	Donneur : S	Vul : NS	JF C - Donne 22											
	♠ 10 9 5 ♥ 7 5 3 ♦ A 6 2 ♣ 8 6 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est								
			2♣	Passe	2♦	Passe								
			2♠	Passe	4♠									
♠ 4 2 ♥ D V ♦ V 8 7 3 ♣ R 10 7 4 3	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 6 ♥ 10 9 8 6 2 ♦ R 10 5 4 ♣ D 9	2♣ : fort indéterminé. 2♦ : relais obligatoire.		
	N													
O		E												
	S													
Entame : Dame de Cœur	♠ R D V 8 7 3 ♥ A R 4 ♦ D 9 ♣ A V				2♠ : 20 – 23HL, belle couleur longue. 4♠ : appeler la manche est très raisonnable, et 3♠ serait une enchère de chelem.									

Sud compte cinq levées de Pique, deux levées de Cœur, une levée de Carreau et une levée de Trèfle, soit neuf levées certaines. Pour espérer l'emporter, il faudra faire la levée de la Dame de Carreau. Sud prend l'entame et joue le 7 de Pique vers le 9 pour l'As d'Est, qui rejoue Cœur pour l'As. Le 8 de Pique est pris du 10 et le déclarant constate avec bonheur le partage 2/2 des atouts ; il appelle un petit Carreau pour le Roi d'Est, qui encaisse une levée de Cœur et rejoue la Dame de Trèfle. Sud prend de l'As, débloque la Dame de Carreau et rentre au mort en prenant le 3 de Pique du 5 pour encaisser l'As de Carreau.

Score : 4♠ = ► 620 NS

Troisième donne de la séance (18.3)

18.3	Donneur : S	Vul : EO	JF C - Donne 23			
	♠ A 9		Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ D V 6		2♣	Passe	2♦	Passe
	♦ A 10 6 3 2		3♣	Passe	4♣	Passe
	♣ V 3 2		4♥	Passe	4SA	Passe
♠ V 6 3		♠ 10 8 7 5 4 2	5♥	Passe	6♣	
♥ R 10 9 5 2	N O E S	♥ 8 7 3	2♣ : fort indéterminé.			
♦ R D V 7		♦ 9 4	2♦ : relais obligatoire.			
♣ 7		♣ 8 6	3♣ : sept très belles cartes, neuf levées de jeu.			
	♠ R D		4♣ : espoir de chelem.			
Entame :	♥ A 4		4♥ : contrôle Cœur sans contrôle Carreau.			
Roi de Carreau	♦ 8 5		4SA : Blackwood simple.			
	♣ A R D 10 9 5 4		5♥ : deux As.			
			6♣ : le potentiel est insuffisant pour envisager un grand chelem.			

Le déclarant peut compter dès l'entame sur deux levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et sept levées de Trèfle, soit onze levées certaines. La meilleure chance pour l'emporter repose sur une répartition 3/3 ou 4/2 des Carreaux (84%) et affranchir la couleur par la coupe, plutôt que l'impasse forçante au Roi de Cœur (50%). Pour économiser ses communications vers le mort, Sud doit laisser passer l'entame. Il prend le retour Pique en main, tire As – Roi de Trèfle puis l'As de Carreau et coupe un Carreau. L'As de Pique et le Valet de Trèfle permettront d'affranchir la dernière carte dans la couleur puis d'aller l'encaisser.

Score : 6♣ = ► 920 NS

Les réponses autres que 2♦

Sur l'ouverture de 2♣, le répondant peut déroger à la réponse automatique de 2♦ pour exprimer une longue exploitable commandée par deux gros honneurs : une majeure au moins cinquième (2♥ ou 2♠) ou une mineure au moins sixième (3♣ ou 3♦).

O	E
2♣	2♥
...	

♠ 5
♥ AD1087
♦ R74
♣ 9763

Relayer à 2♦ conduirait sans doute l'ouvreur à annoncer 2♠ sur lequel il faudra dire 3♥. La réponse naturelle de 2♥ fait gagner un palier, tout en exprimant une solide couleur de cinq cartes. L'ouvreur appréciera d'autant plus l'importance d'un Roi de Cœur en sa possession.

Quatrième donne de la séance (18.4)

18.4	Donneur : N	Vul : T	JF C - Donne 24			
	♠ A D 10 9 6 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♥ A V 2				2♣	Passe
	♦ A R 8		2♥	Passe	3♥	Passe
	♣ 5		3♠	Passe	4SA	Passe
♠ 8 4		♠ R V 7 2	5♣	Passe	6♥	
♥ 8 4 3		♥ 5	2♣ : fort indéterminé.			
♦ D 10 5 2		♦ V 9 4	2♥ : deux gros honneurs cinquièmes ou sixièmes.			
♣ R V 9 8		♣ A 10 7 4 2	3♥ : fit forcing de manche.			
			3♠ : contrôle.			
			4SA : Blackwood promettant les contrôles mineurs.			
Entame : 3 de Cœur	♠ 5	♥ R D 10 9 7 6				
	♦ 7 6 3	♣ D 6 3				

Le déclarant compte une levée de Pique, six levées de Cœur et deux levées de Carreau, soit neuf levées sûres. L'entame ne lui permettra de couper qu'un Trèfle au mort : il lui faut donc établir deux levées de Pique supplémentaires, ce qui est possible sans impasse dès que la couleur est répartie 3/3 ou 4/2.

Sud prend l'entame, tire l'As de Pique, coupe un Pique et ouvre sa coupe à Trèfle. La défense rejoue atout pour le Valet et Sud coupe un Pique, rejoint le mort par une coupe à Trèfle et coupe un dernier Pique. Il n'a plus qu'à retirer le dernier atout adverse puis remonter au mort à Carreau pour encaisser les deux Piques affranchis.

Score : 6♥ =

► 1430 NS