

LEÇON N°19 : LE 2♦ FORCING DE MANCHE

A. Conditions d'utilisation

L'ouverture de « 2♦ Forcing de Manche » est artificielle et comme son nom l'indique, forcing jusqu'au niveau de la manche. Elle correspond à deux types de mains :

- les mains de 24 HL et plus.
- les mains dont le nombre de levées de jeu, à une levée, près équivaut à une manche:
 - au moins 9 levées de jeu avec une longue majeure.
 - au moins 10 levées de jeu avec une longue mineure.

Attention : ouvrir de 2♦ garantit également un minimum de deux levées de défense (en clair, l'adversaire ne gagnera pas de chelem).

Définition : *une levée de défense est une levée à laquelle on peut prétendre (sauf circonstances extraordinaires) si le camp adverse joue un contrat. En particulier, les honneurs dans une couleur très longue ne constituent pas des levées de défense, une chicane dans la main d'un adversaire étant envisageable.*

Exemples :

1	2	3	4
♠ RD ♥ ARDV ♦ AD9 ♣ AV53 2♦ <i>26 HL et une main régulière. On annoncera ensuite les Sans-Atout.</i>	♠ ADV74 ♥ 4 ♦ AR5 ♣ ARD6 2♦ <i>24 HL, le minimum pour imposer une manche.</i>	♠ R4 ♥ ARV10975 ♦ ARD ♣ 2 2♦ <i>Au moins 9 levées de jeu et au moins deux levées de défense (♦AR, le ♠R)</i>	♠ ARDV109764 ♥ 6 ♦ 2 ♣ 3 4♠ <i>9 levées de jeu, mais 0 levée de défense. Insuffisant pour ouvrir de 2♦.</i>

B. Réponses à l'ouverture de 2♦

A la différence de l'ouverture de 2♣ « Fort Indéterminé », celle de 2♦ « Forcing de Manche » ne demande pas au partenaire de produire une enchère relais, mais de répondre précisément à la question : as-tu un As ?

Les réponses :

- 2♥ : pas d'As, 0-7H.
- 2♠ : 1 As majeur.
- 2SA : pas d'As, 8H et +.
- 3♣ : l'As de Trèfle.
- 3♦ : l'As de Carreau.
- 3SA : 2 As.

Exemple :

O	E
2♦	3♦

♠ 5
 ♥ RDV9853
 ♦ A
 ♣ 9753

3♦ : l'As de Carreau : vous nommerez les Cœurs (sans doute !) plus tard.

C. Redemandes

Les enchères retrouvent au deuxième tour leur caractère naturel. L'ouvreur précise la nature de son jeu en nommant

- les Sans-Atout avec une distribution régulière,
- sa couleur la plus longue avec une distribution irrégulière.

Toutefois, l'ouvreur respectera deux principes :

- les redemandes sans saut sont naturelles et forcing,
- la nomination d'une manche à saut est une conclusion, un arrêt absolu indiquant qu'il manque deux As dans le camp.

Exemples :

♠ ARD
♥ RD82
♦ AR7
♣ RV10

O	E
2♦	2♥
2SA	

Précédée de 2♦, l'enchère de 2SA reste forcing de manche. Le partenaire recherchera un fit grâce aux conventions habituelles que sont le Stayman et le Texas.

♠ ADV875
♥ RD94
♦ AR
♣ A

O	E
2♦	2♥
2♠	

Sur la réponse négative de 2♥, Ouest amorce la description de sa main en nommant sa couleur la plus longue (2♠). Les enchères ne s'arrêteront pas avant le niveau de la manche et pourront même déboucher sur un chelem en cas de gros soutien majeur.

♠ AD9
♥ RDV3
♦
♣ ARDV108

O	E
2♦	2♠
3♣	

2♠ indiquant un As majeur, celui à Cœur, l'ouvreur ne se précipite pas sur l'annonce d'un petit chelem, mais décrit sa main à la recherche du meilleur atout. Un grand chelem sera déclaré si le partenaire possède le Roi de Pique, ou bien une longue à Cœur.

♠ ARD10753
♥ 4
♦ RDV7
♣ A

O	E
2♦	2♥
4♠	Passé

Avec deux As à concéder, il s'agit de conclure en nommant la manche à saut, 4♠ et le partenaire passe obligatoirement.

♠ ARV
♥ RD73
♦ RDV7
♣ AR

O	E
2♦	3♦
3SA	

Attention ! 3SA est forcing car nommé sans saut : c'est seulement l'indication d'un jeu régulier. Un chelem est possible et les Stayman et Texas seront de mise au palier de 4. Dans cette situation, c'est le saut à 4SA qui aurait constitué un arrêt absolu !

♠ A83
 ♥ 54
 ♦ 8654
 ♣ D1064
 ♠ V105
 ♥ 83
 ♦ RV3
 ♣ AV973
 ♠ RD
 ♥ ARDV1076
 ♦ D109
 ♣ R

	N	
O		E
	S	

♠ 97642
 ♥ 92
 ♦ A72
 ♣ 852

1		JF D.1	
Donneur : S		Vul : P	
S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
4♥	-	-	-

2♦ : forcing de manche.
 2♠ : un As majeur.
 4♥ : il manque deux As, un chelem est impossible.

Entame : Valet de Pique

Le déclarant semble avoir dix levées, mais il ne peut encaisser trois levées de Pique en raison du blocage de la couleur. Il prend donc l'entame en main, retire les atouts en deux tours et joue le Roi de Trèfle afin d'affranchir la Dame du mort. Ouest prend de l'As et connaît d'après les enchères et le début du coup l'As de Carreau en Est : il rejoue donc toutes affaires cessantes un petit Carreau, ce qui lui permet d'encaisser trois levées dans la couleur et de faire chuter la manche.

4♥ -1 : 50 EO

♠ 632
 ♥ 853
 ♦ V832
 ♣ D85
 ♠ R85
 ♥ DV1092
 ♦ 95
 ♣ V94
 ♠ DV74
 ♥ 64
 ♦ R76
 ♣ 10762
 ♠ A109
 ♥ AR7
 ♦ AD104
 ♣ AR3

	N	
O		E
	S	

2		JF D.2	
Donneur : S		Vul : N/S	
S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3SA	-
-	-		

2♦ : forcing de manche.
 2♥ : pas d'As, moins de 8H.
 2SA : 24HL et plus, régulier.

Entame : Dame de Cœur

Le contrat n'est bien entendu pas en danger puisque le déclarant peut compter une levée de Pique, deux levées de Cœur, trois levées de Trèfle, et que les Carreaux fourniront au moins trois levées par un affranchissement d'honneur. Pour tenter de réaliser une surlevée, le déclarant utilise la seule remontée au mort qu'est la Dame de Trèfle et doit présenter le Valet de Carreau en impasse forçante. Il reste ainsi au mort après sa réussite, et vient à bout du Roi troisième en Est pour dix levées.

3SA +1 : 630 NS

D. Développements

- Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Stayman pour rechercher un fit 4/4 en majeure.

O	E
2♦	2SA
3SA	4♣
- -	

♠ DV75
♥ 84
♦ 9853
♣ RD7

2SA : 8 H et +
3SA : main régulière, sans saut, donc forcing.
4♣ : Stayman, à la recherche d'un éventuel fit 4-4 à Pique.

- Sur une redemande à Sans-Atout, le répondant utilise le Texas, dont la rectification promet le fit.

O	E
2♦	2♥
2SA	3♥
- -	

♠ 97542
♥ 63
♦ V2
♣ 9853

2♥ : 0-7 H
3♥ : Texas pour les Piques.
L'ouvreur ne rectifie à 3♠ que s'il possède au moins trois cartes dans la couleur.
Sinon, avec deux cartes il annonce 3SA.

- Un fit au niveau de la manche ne montre rien de plus que promis.

O	E
2♦	2♥
2♠	4♠
- -	

♠ V632
♥ 843
♦ 974
♣ 986

2♥ : 0-7 H
4♠ : décourageant.
Mais rien n'empêche l'ouvreur d'aller plus avant avec des velléités de chelem.

- Un fit direct en-dessous du palier de la manche montre un jeu positif.

O	E
2♦	2♥
2♠	3♠
- -	

♠ D1063
♥ 984
♦ R10
♣ 8652

3♠ : plus fort que 4♠. Est se prépare à indiquer le contrôle des Carreaux si l'ouvreur fait un effort de chelem.

- Un fit au-dessus du palier de la manche est, par manque d'espace, le moyen de montrer un jeu positif.

O	E
2♦	3♣
3♥	5♥
- -	

♠ D32
♥ V984
♦ D10
♣ A652

3♣ : l'As de Trèfle
5♥ : encourageant, avec des plus-values. Un soutien à 4♥ aurait montré une main faible.

O	E
2♦	3♣
3♥	4♣
- -	5♥
- -	

♠ 32
♥ V984
♦ 75
♣ AD1052

3♣ : l'As de Trèfle
4♣ : avant d'encourager à 5♥, Est décrit une couleur secondaire exploitable. L'ouvreur décidera en connaissance de cause.

♠ RD108		♠ 2
♥ 63		♥ 10985
♦ V742		♦ D1086
♣ DV5		♣ 10863
♠ 7653	N	♠ 2
♥ R742	O	♥ 10985
♦ 953	E	♦ D1086
♣ 92	S	♣ 10863
♠ AV94		
♥ ADV		
♦ AR		
♣ AR74		

3		JF D.3	
Donneur : S		Vul : E/O	
S	O	N	E
2♦	-	2SA	-
3SA	-	4♣	-
4♠	-	6♠	-
-	-		

2♦ : *forcing de manche.*
 2SA : *plus de 7H sans As.*
 3SA : *naturel et forcing.*
 4♣ : *Stayman.*
 6♠ : *10 HLD suffisent à imposer le chelem face à un minimum de 24 HLD.*

Entame : 3 de Pique

Une levée de Cœur, deux levées de Carreau et quatre levées de Trèfle font un total de sept levées certaines en-dehors de l'atout. Le déclarant peut réaliser toutes les levées en coupant deux Carreaux dans sa main et en retirant les atouts adverses avec les quatre atouts maîtres du mort. Il prend donc l'entame, encaisse As – Roi de Carreau, puis remonte au mort deux fois à Trèfle pour couper maître les deux derniers Carreaux ; il ne lui reste ensuite qu'à retirer les deux atouts d'Ouest pour réclamer treize levées.

6♠ +1 : 1010 NS

♠ 76		♠ 82
♥ D106		♥ RV952
♦ AR987		♦ V53
♣ 1097		♣ 542
♠ 5	N	♠ 82
♥ 84	O	♥ RV952
♦ D10642	E	♦ V53
♣ DV863	S	♣ 542
♠ ARDV10943		
♥ A73		
♦ -		
♣ AR		

4		JF D.4	
Donneur : S		Vul : T	
S	O	N	E
2♦	-	3♦	-
3♠	-	4♦	-
6♠	-	-	-

2♦ : *forcing de manche.*
 3♦ : *l'As de Carreau.*
 3♠, 4♦ : *enchères naturelles.*
 6♠ : *le contrat que Sud a envie de jouer.*

Entame : Dame de Trèfle

Le déclarant semble être à la tête de treize levées, mais il lui manque une communication au mort pour encaisser l'As et le Roi de Carreau. Il doit prendre l'entame puis jouer un petit Pique vers 76, abandonnant délibérément la levée du 8 mais en prenant l'assurance de rejoindre ultérieurement le mort pour encaisser les deux honneurs à Carreau.

6♠ = : 1430 NS